

# ARRANGIEREN & KOMPONIEREN

Das Fachskript zum Seminar



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung.....</b>	<b>4</b>	4.3 Der Songablauf.....	23
<b>2. Basiswissen.....</b>	<b>5</b>	4.3.1 Das Intro .....	23
2.1 Allgemeines .....	5	4.3.2 Das Refrain Extro .....	24
2.2 Kompositionsarten .....	6	4.3.3 Das Solo .....	24
2.3 Harmonielehre im Schnelldurchgang ..	7	4.3.4 Das Outro .....	23
2.4 Was ist, wenn ich gar kein Instrument spiele? .....	7	4.4 Der Gesang .....	27
2.5 Warum ist ein Template so wichtig? ...	8	4.5 Die restliche Instrumentierung.....	28
<b>3. Songwriting im Überblick.....</b>	<b>9</b>	4.5.1 Die Gitarren.....	28
3.1 Basisbestandteile eines Songs.....	9	4.5.2 Die Bläser .....	29
3.2 Überblick Songformen .....	10	4.5.3 Die Orgel.....	30
3.3 Der Vorgang des Songwritings .....	11	4.5.4 Synthesizer-Sounds .....	28
<b>4. Kompositionspraxis.....</b>	<b>13</b>	4.6 Drum-Programming.....	32
4.1 Der Anfang .....	13	<b>5. Allgemeine Tipps zum Arrangieren .....</b>	<b>41</b>
4.2 Die Entwicklung der Songgrundlage..	13	5.1 Transparenz.....	41
4.2.1 Die Harmonien von Refrain, Strophe und Bridge .....	14	5.2 Rhythmik.....	41
4.2.2 Voicings & Rhythmik .....	16	5.3 Grundsätzliche Instrumententipps ....	42
4.2.3 Der Bass .....	20	5.4 Spezielle Instrumententipps .....	41
		5.5 Generelle Arrangierhinweise .....	48
		<b>6. Glossar .....</b>	<b>50</b>
		<b>7. Literaturtipps &amp; Impressum.....</b>	<b>57</b>

# 1. Einleitung

Folgender Fall ist sicherlich bekannt:

Sie haben sich eine tolle Melodie und/oder spannende Akkorde ausgedacht und sitzen nun vor dem Computer und überlegen, wie man daraus einen Song gestaltet. Weder ein gescheites Intro, noch der Ablauf des ungeschriebenen Songs ist klar. Auch die Auswahl der Instrumente gestaltet sich schwierig. Wie



wäre es mit einem akustischen Drumset? Oder vielleicht doch ein elektronisches Set? Läßt man das Piano führen oder doch lieber die Gitarre? Nimmt man einen Kontrabass oder einen E-Bass? Fragen über Fragen!

So oder ähnlich geht es in unzähligen Projektstudios zu. Aber keine Sorge, fast jeder kennt dieses Problem. Zusammengefasst handelt es sich hier um die Kunst des **Arrangierens & Komponierens**.

Es ist uns ein Anliegen, immer daran zu erinnern, dass neue Trends vor allem durch ständiges Ausprobieren gesetzt werden. Deswegen ist es unumgänglich, Kreativität mit fundamentalen Arrangiertechniken zu verbinden.

Also viel Spaß beim Lesen, Ausprobieren, Komponieren und Arrangieren!

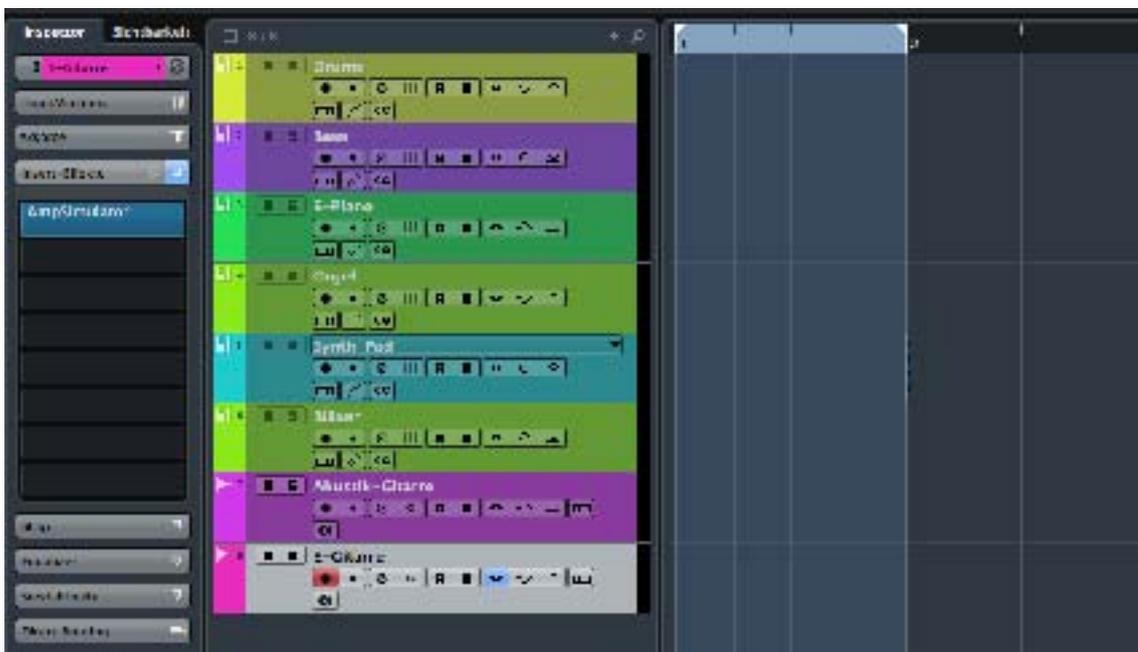
Gunther Gerl und Holger Steinbrink, September 2015

## 2.5. Warum ist ein Template so wichtig?

Das Template (oder Vorlage) ist ein Sequenzer-Songprojekt mit vorgeladenen Instrumenten und individuellen Einstellungen. In unserem Fall möchten wir einen Pop-Rock-Song komponieren. Ein denkbare Instrumentarium wären virtuelle Instrumente wie E-Piano, Bass, Orgel, Bläser, Synthesizer-Pad und natürlich Schlagzeug. Vorge-ladene Audio-Spuren mit einem virtuellen Verstärker (Amp) können als Aufnahme-ziel für Gitarren dienen.

Einmal abgespeichert, ist so ein Template in wenigen Sekunden geladen und spiel-fertig. Sie müssen sich also nicht mit endlosen technischen Problemen beim Einrich-ten eines Projekts und der Auswahl der geeigneten Sound abgeben, sondern können direkt loslegen.

Templates sollten ausschliesslich Ihren eigenen Bedürfnissen genügen, vom Herstel-ler mitgelieferte Vorlagen-Presets eignen sich deshalb nur sehr eingeschränkt.



*Beispiel für ein Template in Cubase Pro 8*

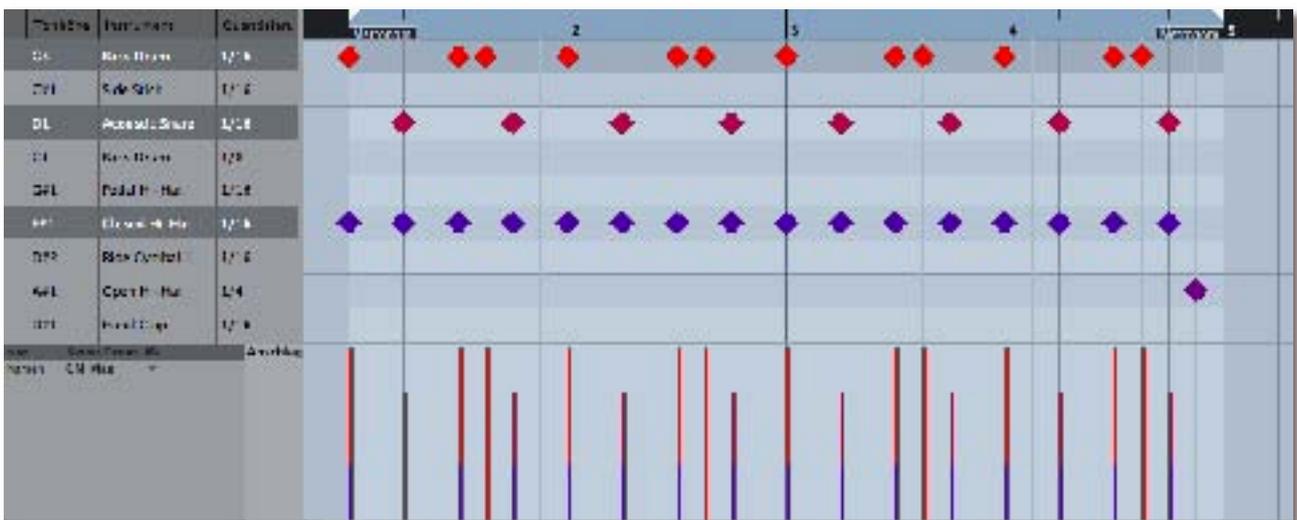
## 4. Kompositionspraxis

**i** Das nachfolgende Beispiel soll stellvertretend die Vorgehensweise bei der Komposition und dem Arrangieren zeigen. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei lediglich um einen „Serviervorschlag“ handelt und auf den Erfahrungen der Autoren basiert.

### 4.1. Der Anfang

Um die ersten Songbausteine festzuhalten - das kann die Melodie, ein Riff oder eine Akkordfolge sein - benötigen wir zunächst ein Metronom, damit wir einen Timing-Bezug haben. Der Sequenzer-Click erfüllt dafür zwar seinen Zweck, sehr viel eleganter und inspirierender ist allerdings ein sogenannter Guide-Groove mit passendem Sound und Grundfeeling. Unser Beispielsong soll eine klassische „Midtempo-Pop-Rock“-Nummer werden, dafür eignet sich ein Standard-Schlagzeug-Kit. Um Ideenfluss und Motivation nicht gleich am Anfang mit ausgetüftelter Drumprogrammierung zu bremsen, beschränken wir uns auf ein bewusst simpel gehaltenes, viertaktiges Pattern (*siehe Glossar*).

Bass Drum und Snare Drum liefern ein allseits bekanntes „Bumm-Tschak-BummBumm-Tschak“-Motiv und die geschlossene HiHat spielt gerade Viertelnoten dazu. Zur Orientierung wird alle vier Takte eine geöffnete HiHat gespielt.



Das Schlagzeug-Luxusmetronom

### 4.2. Die Entwicklung der Songgrundlage

Wir haben uns entschieden, dass unsere Komposition einer klassischen Pop-Songstruktur folgen soll. Die ist zwar nirgendwo in Stein gemeißelt, hält sich aber zumeist an gewisse allgemeingültige Regeln: Gängige Song-Bestandteile sind Intro, Strophe, Bridge, Refrain, Solo und Extro (*siehe Glossar*) in unterschiedlichen Kombinationen, bei einer Gesamtlänge von selten länger als vier Minuten. Mit welchem Teil bei der Komposition begonnen wird, ist weitestgehend Geschmackssache und sei jedem selbst überlassen. Meist ist es auch nicht immer von vornherein klar, welcher kompositorische Einfall später welchen Songteil ergibt. Tendenziell wird sich

### 4.3. Der Songablauf

Sie können mit den bisher vorhandenen Parts schon in dieser Kompositionsphase einen groben Songablauf erstellen, indem Sie einfach mit Copy & Paste Ihre Songbestandteile hintereinander kopieren. Arbeiten Sie mit der virtuellen Schere und dem Stummschalten-Werkzeug, um diverse Kombinationen von Parts auszuprobieren. Hören Sie sich unbedingt Ihr Ergebnis an und entscheiden Sie, ob Ihr Werk noch zusätzliche Elemente oder Wiederholungen verträgt. Speichern Sie bei Bedarf mehrere Variationen ab. Unser Song besitzt übrigens die klassische Struktur:

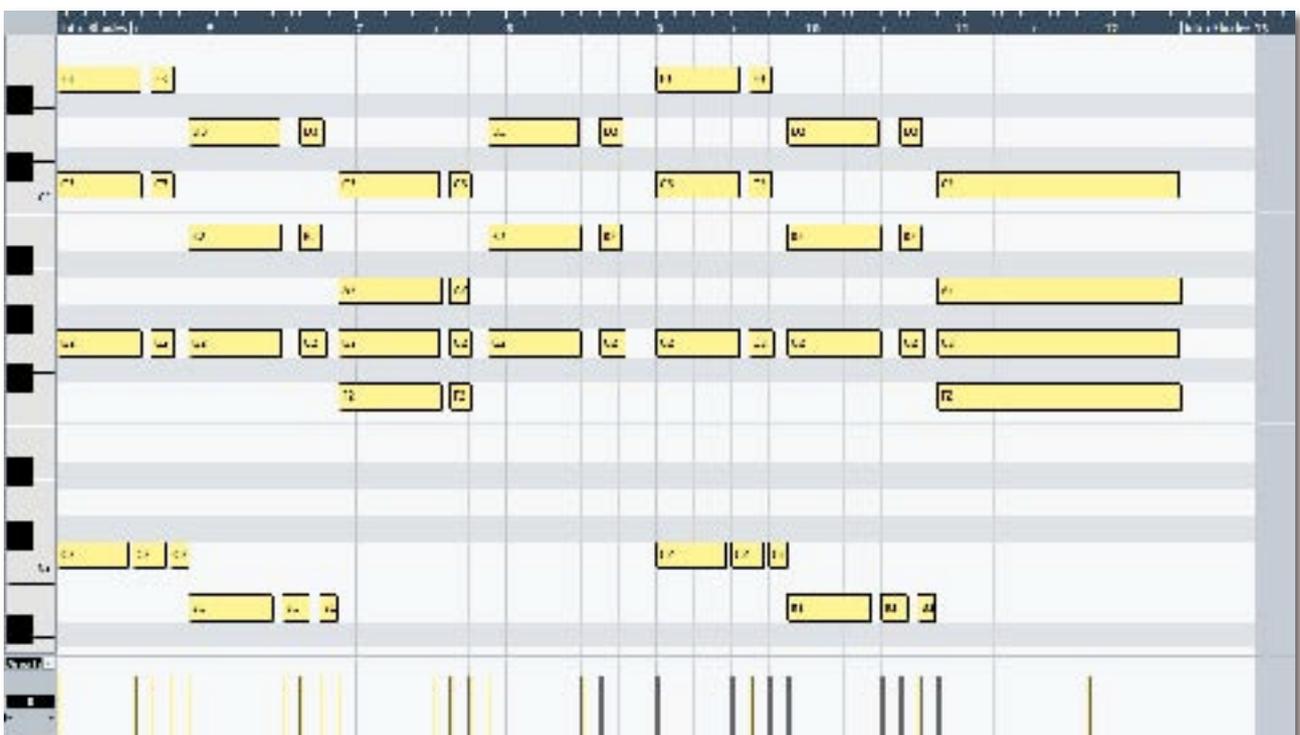
**Intro – Strophe 1 – Bridge 1 – Refrain 1 – Refrain Extro – Strophe 2 – Bridge 2 – Refrain 2 – Refrain 2 – Solo – Refrain End – Outro**



#### 4.3.1 Das Intro

Für das Intro (siehe Glossar) eines Songs gibt es (wie immer) viele Möglichkeiten, aber keine feste Regel. Ein Song kann schlagartig mit der ersten Strophe beginnen oder einen atmosphärischen Soundeffekt als Intro benutzen, bei manchen Aufnahmen erzeugt der Vorzähler des Schlagzeugers ein Live-Feeling, oder ein Refrain - mit Gesang oder instrumental - besorgt den Songestieg.

Wir haben uns für letztere Variante entschieden, um gleich von Anfang an mit einem hohen Energielevel zu starten und sofort klar zu machen, wo die Reise stilistisch hingeht.



### Der letzte Takt der Solo-Drums

Der letzte Takt des Soloparts leitet den Übergang zum nachfolgenden End-refrain mit einem klassischen Rockbreak ein. Unser virtueller Schlagzeuger spielt hier parallel mit offener HiHat und Standtom eine Crescendo-Achtelfigur bis zur dritten Viertel. Darauf folgt eine Kombination aus einer Double Bass Drum und einem Snare-Drum-Flam. Bei einem programmierten Flam (*siehe Glossar*) ist darauf zu achten, dass der erste Schlag auf der Zählzeit liegt und der zweite ganz leicht „zu spät“ kommt. Dieser Stopp auf der „Vier“ des Taktes lässt die gleichzeitig stattfindende Tonhöhenänderung durch das Pitchbend des Synthesizer-Solo-Sounds praktisch alleine stehen und stellt ihn dadurch besonders deutlich heraus.

Die beiden darauffolgenden Endrefrains sind gegenüber den letzten beiden Refrains unverändert, während das Ending noch mal ein kleines Drum-Break-Highlight bietet.

Das Schlagzeug betont die Akzente der übrigen Instrumente mit und füllt die Zwischenräume mit kleinen Rolls aus. Wir haben hier ausgiebig von der schon erwähnten HiHat-Exclusive-Funktion Gebrauch gemacht und setzen die offene HiHat wie ein gestopptes Crash-Becken ein. Auch ein Snareflam und ein Tomroll (*siehe Glossar*) sind wieder mit von der Partie. Hier haben wir zum Teil auch wieder mit triolischer Quantisierung gearbeitet.