

Jan-Uwe Friedrich, Tatjana Friedrich

Einen EDM-Track im Unterricht analysieren

Elektro gibt für eine musikalische Analyse im Unterricht nicht viel her? Das Gegenteil ist der Fall – sobald man Aspekte betrachtet, die diese Musik wirklich ausmachen.

Viele Musikpädagogen wissen eher wenig darüber, wie elektronische Musik funktioniert, aufgebaut ist und wie man ihre Sounds analysieren beziehungsweise beschreiben kann. Die Hemmschwelle ist dann selbstverständlich groß, einen elektronischen Track zum Lerngegenstand im Musikunterricht zu machen. Doch die wichtigsten Begriffe und analytischen Ebenen, anhand derer man sich gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern dieser Musik nähern kann, sind überschaubarer, als manch einer denken würde.

Viele analytische Aspekte, die in anderen Musikgenres gewinnbringend betrachtet werden, haben auch in der elektronischen Musik Relevanz: So ist es durchaus sinnvoll, Stimmungen, Dynamik und weitere Gestaltungselemente mit Begriffen wie „melancholisch“, „sphärisch“, „energiegeladen“ oder „perkussiv“ zu beschreiben – eben wie in jedem anderen Genre auch. Andere Aspekte, die sonst womöglich einen höheren Stellenwert haben, wie beispielsweise die Visualisierung durch ein Notenbild, sind in der Analyse von elektronischer Musik zweitrangig: Kaum ein Künstler dieser Szenen würde eine Komposition auf diese Weise festhalten. Stattdessen rücken bestimmte

musikalische Elemente in dieser Musik weit mehr in den Vordergrund: Besonders der Spannungsverlauf eines Elektro-Tracks und die Kombination der verschiedenen Sounds mit deren Funktionen sind analytische Ebenen, die gut mit Schülern herausgearbeitet werden können. Allerdings ist hierfür auch die Auswahl eines geeigneten Elektro-Tracks entscheidend, denn beschäftigt man sich einmal näher mit elektronischen Sounds, wird schnell klar, dass eine Analyse eines Tracks von Robin Schulz oder David Guetta auf dieser Ebene schnell abgehandelt ist. Ein jeder Musiker, der sich tiefer in der Elektro-Szene bewegt, würde behaupten, dass sich in derartiger Pop-Elektro-Musik kaum noch Überschneidungen mit den für Elektro typischen Gestaltungselementen finden. Auch deshalb ist es spannend, gemeinsam mit den Schülern in die Welt der wirklich elektronischen Sounds einzutauchen.

Die wichtigste Ebene bilden in allen EDM Genres zweifelsohne die Drums. Die enorme Wichtigkeit erklärt sich ganz einfach dadurch, dass diese Musik, welche vordergründig zum Tanzen produziert wird, ohne einen mitreißenden Beat einfach nicht funktioniert.

5 6 7 8 9 10 11 12 13

🕒 2–4 Stunden

📄 **M1** Funktionen elektronischer Sounds

M2 Spannungsbogen EDM-Track

▶ **HB09** Drums

HB10 Bass

HB11 Lead

HB12 Pad

HB13 Arp

HB14 Atmo/Ambient

HB15 Elementarer Minimal-Track

HB16 Lost Memory (Ausschnitt)

Funktionen elektronischer Sounds im Minimal

Die Welt elektronischer Sounds ist mindestens so bunt und vielfältig wie die Klangwelten aller Orchester in verschiedensten Epochen. Daher macht es Sinn, zunächst ein bestimmtes Genre der EDM näher zu betrachten und auch hier an einem Beispiel zu arbeiten. Die folgende Unterrichtseinheit soll sich dem Genre „Minimal“ nähern, da Minimal-Tracks verhältnismäßig transparent aufgebaut sind.

Es soll sich dabei nicht aus einer rein wissenschaftlich-analytischen Perspektive der Musik genähert werden, sondern vielmehr der Blick auf das künstlerische Denken eines Elektro-Komponisten im Mittelpunkt stehen. Man könnte diesen Blick sowohl auf die elektronischen Sounds als Klänge (Synthesizer, Bass ...) als auch auf ihre Funktionen, die sie in einem Arrangement übernehmen (sphärisch, dröhnend, kratzig ...), werfen. Diese beiden Ebenen sinnvoll voneinander zu trennen oder differenziert zu kategorisieren ist allerdings kaum möglich. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Dumpfe Sounds zum Beispiel würden selten die Funktion eines Lead-Sounds übernehmen können, ein durchsetzungsstarker Synthesizer-Sound wird nahezu automatisch zum Lead. So finden sich auch in den Computerprogrammen, mit denen elektronische Musik i. d. R. produziert wird, in denselben Auswahl-Sparten zum Komponieren sowohl Sounds als auch Funktionen.

Diese Denkweise ist auch für das Analysieren im Unterricht geeignet: Es gibt nämlich tatsächlich einige Begriffe, anhand derer es gelingt, über den Aufbau dieser Musik zu sprechen, Sounds und ihre Funktionen zu beschreiben und so elektronische Kompositionen greifbarer zu machen. Dazu ist es aber wichtig, im Auge zu behalten, dass es in der EDM eine sehr hohe Vielfalt an Sounds gibt, die je nach Subgenre von unterschiedlicher Relevanz sind (z. B. Atmo-Sounds in Goa-Tracks oder eine verzerrte Kickdrum im Hard-Style). Durch jedes Subgenre zieht sich aber ein ganz klarer Schwerpunkt: Die perkussiven, Rhythmus gebenden Sounds machen jeden EDM-Track erst zu dem, was er ist. Dabei orientieren sich die meisten elektronisch produzierten Drum-Sounds an denen eines klassischen Schlagzeugs: Kick (hier gleichbedeutend mit Bass Drum), Snare, Hi-Hat (offen oder geschlossen) und Clap (Klatschen) sind die wohl am häufigsten gebrauchten. Eine sehr gute Übersicht und einen Vergleich zwischen akustischen und elektronisch produzierten Drum-Sounds bietet die Internetseite „learningmusic.ableton.com“ (siehe Weblink). Dort können die verschiedenen Sounds durch Ankli-

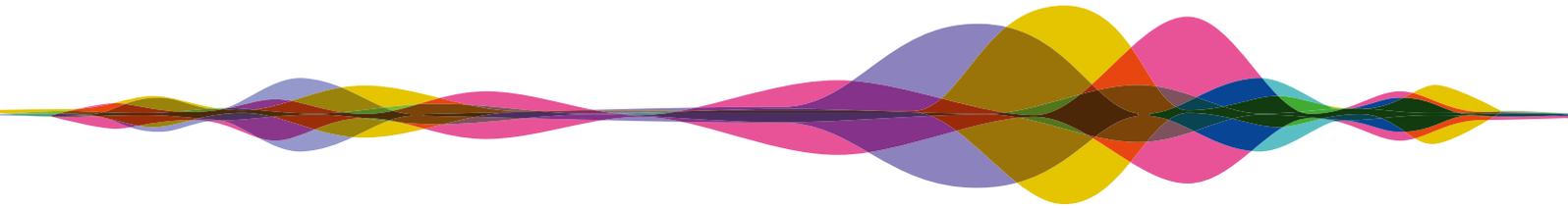
Drums	Perkussive Sounds, meist an den Sounds eines Drum Set orientiert (Hi-Hat open/closed, Kick (=Bass Drum), Snare, Clap)	HB09
Bass	Meist repetitive Basslinie, teilweise mit Subbass, besonders wirkungsvoll ist das erneute Einsetzen nach Breaks	HB10
Lead	Vordergründige Melodie/Pattern, kann Gesangsstimme „ersetzen“, einprägsam, nicht unbedingt repetitiv	HB11
Pad	Wird meist verwendet, um den harmonischen Raum zu füllen, oder als Klangteppich, kann teilweise auch bei einzelnen Klängen durch Effekte für interessante Obertöne sorgen	HB12
Arp	Arpeggiator kann bspw. für gebrochene Dreiklänge genutzt werden, die Anzahl der genutzten Töne, sowie Rhythmus können aber variieren, diese Sounds bilden gemeinsam mit rein perkussiven Sounds eine rhythmische Ebene	HB13
Atmo/ Ambient	Atmosphärische Sounds wie Bahnhof-Geräusche oder ein Klicken mit viel Delay, tauchen zwischendurch auf, schaffen zum Teil fast szenische „Klangräume“	HB14

Weblink

[Learning Music – Make Beats – What Are These Sounds?](https://bit.ly/2Z2bO84)
bit.ly/2Z2bO84 (ableton.com)

cken angehört und eine vereinfachte Partitur im Wunscht tempo mitverfolgt werden. Die restlichen Soundkategorien Bass, Lead, Pad, Arp/Rhythmic Synth sind in der folgenden Übersicht in der Reihenfolge kurz erklärt, wie die meisten Produzenten elektronischer Musik auch bei einer Komposition vorgehen würden. Das soll helfen, diese Thematik auch für die Schüler möglichst strukturiert und transparent aufbereiten zu können.

Die einzelnen Begriffe können manchmal auch kombiniert einen Sound am besten beschreiben: So können manche Sounds auch als „Arp-Lead“ oder „Percussive-Bass“ am treffendsten beschrieben werden.



Umsetzung im Unterricht

Um mit den Schülern auch ganze Tracks analysieren zu können, sollten die hier aufgeführten Sounds zunächst einzeln angehört, beschrieben und zum Beispiel als Hefteintrag festgehalten werden. Anschließend kann das reduziert aufgebaute **HB15** als erstes Beispiel zur Analyse dienen. Hier setzen die einzelnen Sounds sehr transparent nacheinander ein und sind damit

leicht auseinanderzuhalten. Zur Analyse (**M1**) füllen die Schüler während des Hörens die Baustein-Partitur aus. Dazu kreuzen sie, sobald ein Baustein dazukommt oder wegfällt (ohne die Dauer eines Abschnitts abzubilden), alle vorhandenen Bausteine des Arrangements im Songverlauf an. In diesem kurzen Beispiel sieht das Ganze dann so aus:

Atmo/Ambient	×	×			×	×		
Arp		×	×	×			×	
Pad	×	×						×
Lead					×	×	×	
Bass			×	×	×	×	×	×
Drums			(×)	×	×		(×)	×

Anschließend kann ein Ausschnitt eines originalen EDM-Tracks analysiert werden (**HB16, M1**). Bei den meisten Bausteinen werden sich alle einig sein, an mancher Stelle ist aber sicherlich Diskussionspotenzial vorhanden – und schon steckt man tief

in einem Unterrichtsgespräch über elektronische Sounds und deren Funktionen. Genau darum soll es gehen. Eine mögliche Lösung der Analyse könnte wie folgt aussehen:

Atmo/Ambient	×	×	×	×	×	×	
Arp		×	×	×	×	×	
Pad							
Lead		×	×	×			
Bass	×	×	×		×	×	
Drums	×	(×)	(×)		×	×	

Spannung als Kompositionsprinzip

Die zweite wichtige Ebene im Elektro, welche sich lohnt, mit den Schülern genauer zu betrachten, ist der Spannungsauf- und -abbau in dieser Musik. Formteile wie einen Refrain oder ähnliche zu benennen, würde dieser Musik nicht gerecht werden. Über den Verlauf seiner Spannungskurve hingegen ist sich auch jeder Produzent eines Elektro-Tracks im Klaren: An welcher Stelle soll mit welchen Mitteln Spannung aufgebaut, gehalten oder abgebaut werden – diese Fragen sind im Kompositionsprozess mitunter zentral. Deshalb ist es sinnvoll, sich gemeinsam mit den Schülern auch auf dieser Ebene dem Elektro zu nähern. Dass das Empfinden von musikalischer Spannung an mancher Stelle subjektiv sein kann und sich an anderer Stelle wieder alleinig sind, wird sich schnell herauskristallisieren.

Damit die einzelnen Abschnitte im Track greifbarer werden, ohne dass sie vorab eingeteilt werden müssen, bietet sich das Arbeiten mit einer Zeitleiste (**M2**) und einer Stoppuhr an. Diese kann mit einem Beamer projiziert werden (Smartphone spiegeln oder Stoppuhr-Video auf YouTube suchen) und wird dann gleichzeitig mit dem Track gestartet. Alternativ kann auch mit einem Stift und mit Blick auf die Uhr an der Dokumentenkamera oder auf dem Overhead-Projektor der Verlauf am Arbeitsblatt mitgezeigt werden. Die Schüler zeichnen dann während des Hörens eine Spannungskurve in das Koordinatensystem. Dazu ist es sinnvoll, den Track zweimal zu hören, damit sie das Spannungsspektrum erst einmal einschätzen und dann beim zweiten Hören die Kurve bewusst notieren können. Eventuell kann es hilfreich sein, vorab die drei unterschiedlichen Möglichkeiten, in welche Richtung sich musikalische Spannung entwickeln kann, noch einmal anzusprechen:

1. Spannung baut sich auf
2. Spannung wird gehalten
3. Spannung baut sich ab

Drop

Beim sogenannten „Drop“ baut sich das Arrangement innerhalb eines EDM-Tracks zunächst ab, die Spannung baut sich dabei aber auf. Nach dieser Zuspitzung setzt abrupt der Beat wieder ein. Häufig werden im Anschluss bereits bekannte Elemente wieder aufgegriffen. Als Drop bezeichnet man den konkreten Zeitraum der Zuspitzung bis zur Entladung der Spannung (in **HB16** ca. Minute 2:17 – 2:33)

Außerdem kann es wichtig sein zu klären, dass musikalische Spannung nicht unbedingt etwas mit Dynamik oder Vielschichtigkeit im Arrangement zu tun haben muss – dies wird besonders deutlich, sobald man den sogenannten „Drop“ (siehe Kasten) thematisiert. Mit kleinen Kreuzen oder Punkten, die dann erst verbunden werden, ist die Kurve etwas leichter zu zeichnen, als wenn der Stift nicht abgesetzt wird. Hängen die Schüler dann ihre Spannungskurven zum Beispiel mit Magneten an die Tafel, bietet das eine gute Grundlage, um beim Vergleichen über das Spannungsempfinden in Elektro-Tracks zu sprechen. Dabei sollte besonders der Kontext der EDM miteinbezogen werden: Die Körperlichkeit eines EDM-Tracks und die Tatsache, dass es sich hier um eine Musik handelt, die vor allem zur Umsetzung in Bewegungen komponiert und produziert wird. Damit wird am Ende immer greifbarer, mit welchen Mitteln – auf der Ebene der unterschiedlichen Sounds und dem Arbeiten mit musikalischer Spannung – ein EDM-Track zu dem wird, was er ist: ein Kunstwerk aus Klängen, geschaffen zum Tanzen.