



DVD-Vollversion: Beat-Studio Vom Dance-Track zum Club-Remix

Projektinfos:

Material: DAW, Zampler//RX, Geist Lite, Dune LE, Dexed FM, Groove BE von Heft-DVD

Zeitaufwand: etwa 2-3 Stunden

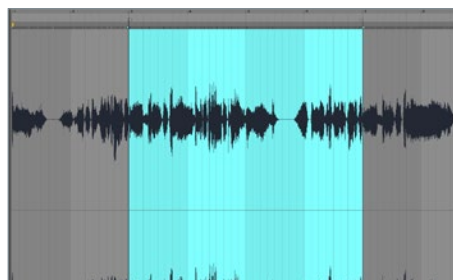
Inhalt: Vocal Dance-Track mit dem den Werkzeugen und Sounds aus dem Beat-Studio remixen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Remixe sind allgegenwärtig und vor allem im Club-Sektor extrem beliebt. Und schon so manch einer hat seinen Bekanntheitsgrad durch eigene Interpretationen von Hits gesteigert. Ein wichtiger Faktor dabei ist der kreative Umgang mit dem gelieferten Audiomaterial. Eine Leichtigkeit für unser stetig wachsendes Beat-Studio. Und da für jeden Dance-Track ohnehin ein clubtauglicher Remix benötigt wird, herrscht an Vorlagen kein Mangel. Also ran an den Speck!

von Marco Scherer



1 Grundstoff

Wenn Sie nicht gerade einen Song zum Remixen parat haben, können Sie sich bei einem Remix-Portal bedienen. Dort warten jederzeit zahlreiche Songs auf Ihren Download und nebenbei gibt's noch die Chance auf einen Gewinn. So bedienen wir uns auf einer beliebigen Remix-Webseite, beispielsweise bei remix comps [1]. Geliefert werden zwei **Vocal-Stems** auf 124 Bpm, die wir beide in unsere DAW laden. ▶▶

2 Ausschnitt

Als kreative Grundlage wollen wir einen Teil der Vocals mit Geist Lite über die Pads unseres MIDI-Controllers antriggern. Da die komplette Aufnahme zu lang ist, suchen wir vier Takte heraus und exportieren den Ausschnitt als Audiodatei, die wir anschließend in Geist laden. Wenn Sie keine eigene Datei ausschneiden wollen, nutzen Sie das Sample *Vocal-Time4.aif*. Öffnen Sie eine Instanz von Geist. ▶▶

3 Geist

Aktivieren Sie dort die Optionen **Slice** und **Autoload**, damit das Sample gleich in Häppchen gegliedert wird. Die Lautstärke der Vocals ist recht gleichmäßig, daher fallen die Transienten weniger extrem aus. Als Folge erkennt Geist nur wenige Abschnitte. Sie können nun entweder den **Sensitivity**-Regler aufdrehen oder in den **Divide**-Modus umschalten, der das Sample in gleichmäßige Slices unterteilt. ▶▶



4 Slices

Wir entscheiden uns für manuelle Nachhilfe: Durch Klicken in den Bereich über der Wellenform lassen sich **Slices** hinzufügen und bearbeiten. Mit **Done** bestätigen wir anschließend die Auswahl. Natürlich könnten wir die Audiodatei ebenso gut in der DAW in Stücke schneiden und manuell platzieren, doch der Weg mittels Geist Lite ist intuitiver, denn per MIDI-Controller können wir die Slices rhythmisch abfeuern. ▶▶

5 Pitchen

Experimentieren Sie mit den Slices und nehmen Sie ein Pattern damit auf. Zum Pimpen der Vocals transponieren wir sie anschließend per **Tune**-Regler in der **PAD/LAYERS**-Sektion um sieben Halbtöne nach unten. Aktivieren Sie den **Pads**-Schalter links oben, um alle 16 Pads gleichzeitig zu bearbeiten. Außerdem laden wir im **ENGINE MIXER** ein Delay und komprimieren den **Output** mit dem **Bus Compressor** im **GLOBAL MIXER**. ▶▶

6 Kopie

Doch wir gehen noch einen Schritt weiter und duplizieren die komplette Spur, transponieren die Vocals der Kopie aber nur um zwei Halbtöne runter. Außerdem ersetzen wir das **Delay** im **ENGINE MIXER** mit dem **Tin Can**-Reverb. Führen Sie beide Spuren zu einer Bus- oder Gruppenspur und laden dort ein **Filter**-Plug-in sowie das **TAL-Dub-3 Tape Delay** [2]. Drehen Sie **FEEDBACK** herunter, das automatisieren wir später. ▶▶



Vocal Takes

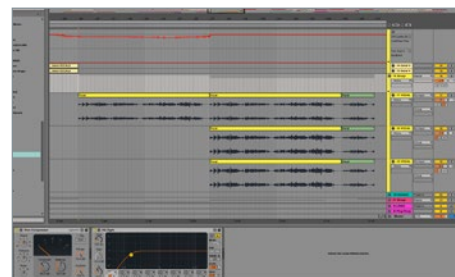
7 Refrain

Für den Mittelpart und als Aufhänger hier und da im Arrangement suchen wir noch ein paar weitere Takes aus den Aufnahmen heraus. Diese transponieren wir wieder sieben Halbtöne herunter und laden sie auf eine Audiospur. Damit die Vocals nicht zu trocken ausfallen, wollen wir sie mit etwas *Hall* und *Delay* garnieren, jedoch ohne das Klangbild zu verschmieren. Erzeugen Sie dazu eine *Return*-Spur. ▶▶



8 Effekte

Laden Sie dort ein *Delay* und stellen den Effektanteil auf **100% wet**. Danach folgt ein *Reverb*, das wir nur auf **50% wet** stellen, denn das vorgeschaltete Delay soll um das Reverb ergänzt werden. Im Anschluss folgt ein Kompressor, dem die Vocal-Spur als *Sidechain*-Signal dient. Fahren Sie den *Threshold* weit herunter, so dass die Effekte stark unterdrückt werden, wenn die Vocals zu hören sind. ▶▶



9 Dubletten

Außerdem kopieren wir die Vocal-Spur zweimal. Transponieren Sie die Vocals der ersten Spur um fünf Halbtöne hoch, statt sieben herunter und die Kopie 2 gar nicht. Pannen Sie die Spuren nun nach links und rechts, um die maximale Stereobreite zu erzielen. Des Weiteren führen wir die Kopien nicht zum *Delay/Reverb*-Effektweg. Alle drei Spuren routen wir zu einer Gruppenspur mit Kompressor zum Verkleben. ▶▶



Beat

10 Kick

Da wir einen Club-Remix vor Augen haben, geben wir uns mit einem 4/4-Rhythmus etwas konventioneller. Als Taktgeber laden wir den *Groove BE* mit dem „*Its Drums - Overdrive*“-Preset. Dessen Kick brummt wuchtig aus den Speakern. Auch bei Clap, Snare und Hi-Hat bleiben wir der straighten Linie treu. Laden Sie eine weitere *Groove BE*-Instanz und dort das Drumkit „*Its Drums - Raw Pearl*“, dahinter einen *EQ*. ▶▶



11 Groove

Der *EQ* dient als *Lowcut* ab etwa 430 Hz abwärts. Somit können wir den Klick der Bassdrum noch mitnehmen, ohne dass sie sich mit der vorigen überschneidet. Programmieren Sie ein Pattern mit Kick, Hi-Hat (E1) im Off und allen Snares und Claps (C#1, D1 und D#1) auf der 2 und 4. Die beiden Claps pannen wir ganz nach links bzw. rechts. Außerdem reduzieren wir deren Volume mit weniger Anschlagstärke. ▶▶



12 Electribe

Mehr *Groove* holen wir uns mit der *Korg Electribe Expansion* ins Boot. Ziehen Sie den kompletten *Geist Electribe*-Ordner von Ihrer Festplatte in den *CONTENT*-Bereich des Plugins zum Installieren des Packs. Aus dem Unterordner *Loops* laden wir Nummer 35, um die Zwischenräume zu füllen. Die Slices von Pad 3 und 7 löschen wir allerdings, denn Claps haben wir schon genug. Wechseln Sie zum *GLOBAL MIXER*. ▶▶



13 Geist

Wählen Sie den *Vari-EQ* als Effekt, stellen *Frequency* auf etwa 400 Hz ein und fahren *Gain* runter, *Q* ebenso. Damit schneiden wir die Bässe weg. In einer zweiten *Geist*-Instanz laden wir Loop 54, für den wir ein neues Pattern basteln. Wechseln Sie zum *Multi Tool* links oben und löschen dann mit der rechten Maustaste alle bestehenden Steps. Oder klicken Sie neben dem Beat-Logo auf ein neues Pattern. ▶▶



14 Crusher

Pad 9 spielt ein 16tel-Muster, Pad 7 auf Steps 5 und 13 und Pad 2 sitzt im Off. Simpel und eingängig. Im *PAD MIXER* pannen wir Pad 2 hart nach links und Pad 7 nach rechts. Außerdem bauen wir im *ENGINE MIXER* einen *Bitcrusher* ein. Nun wollen wir den Bassbereich noch etwas anfetten. Dabei schwebt uns eine Art 808-Bass vor, den wir selbst basteln. Laden Sie den *Dune LE* mit *Preset B1* auf eine neue Spur. ▶▶



15 Rumms

Für *OSC 1* stellen wir die *Rechteck*-Wellenform ein, für *OSC 2 Sinus*. *CUTOFF* fahren wir auf 10 Uhr, *ENV* auf 2 Uhr und beim *FILTER ENVELOPE* das *DECAY* plus *RELEASE* auf 1 Uhr. Schön brummig wird der Sound mit *RING MOD* auf 10 Uhr und *FM 1* bei etwa 2%. Diesen Sound legen wir auf die Kick und fahren deswegen *ATTACK* auf 11 Uhr zurück. *AMP SUSTAIN* auf volle Pulle und *RELEASE* auf 1 Uhr. Der Beat ist komplett. ▶▶



Melodie

16

Zampler

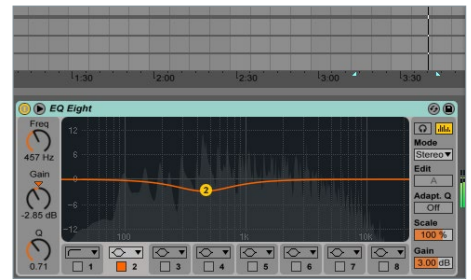
An die Melodie gehen wir weniger experimentell heran und lassen uns stattdessen von der Zampler-Soundbank auf DVD inspirieren. Schon *Patch 006* springt uns mit seiner Wucht direkt ins Gesicht. Damit nehmen wir eine Melodie in der Grundtonart G auf. Mit G2 und A#2 findet sich eine gute Tonfolge, die zusammen mit D#3 und C#3 als Fill-ins extrem spannend wird. Die Sequenz dehnen wir auf acht Takte. ▶▶



17

Doppeln

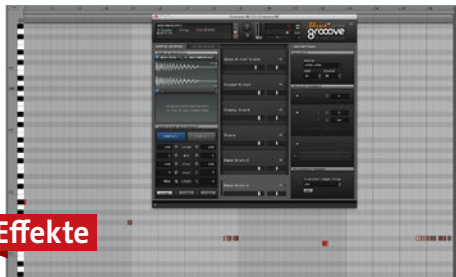
Vereinzelte Noten lassen wir durch Verschieben oder Kürzen aus dem Raster fallen, so dass das Pattern sehr kurzweilig ausfällt. Die Melodie passt, doch der Sound klingt noch zu brav und eindimensional. Kopieren Sie die Spur dreimal. Mit *Zampler-Patch 018* findet sich ein sägender Bass, der etwas Schmutz in die Sache bringt. Für Spur 3 laden wir mit *Patch 036* ein Piano und für Spur 4 *Patch 013*. ▶▶



18

Lautmacher

Die Spuren 3 und 4 pannen wir hart nach links bzw. rechts, um das Stereobild zu füllen. Außerdem schneiden wir bei allen Zampler-Spuren die Tiefen ab 300 Hz per EQ weg. Und zum Lautmachen nutzen wir einen Trick: Per *Spektrum-Analyzer* finden wir die Frequenz mit dem höchsten Ausschlag und senken genau diesen Bereich per EQ breitbandig um etwa -3 dB ab. Dafür heben wir die Spurlautstärke um +3 dB an. ▶▶



Effekte

19

Impacts

Kaum ein Track ist komplett ohne Fill-ins und Effekte. Zum Betonen neuer Passagen wollen wir ganz klassisch auf Crashes und Snares mit viel Hall zurückgreifen. Dazu öffnen wir eine Instanz von *Groove BE* mit dem Josh Harris Kit 3 und programmieren ein Pattern von 16 Takten Länge, in dem wir die sechs Drum-Sounds verteilen. Die Spur routen wir anschließend zu einer Gruppe mit *Tape Delay* und *Reverb*. ▶▶



20

Riser

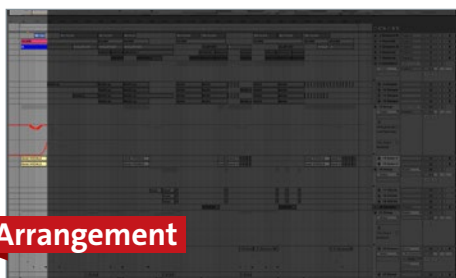
Wie schon zuvor bei den Vocal-Slices drehen wir das *Feedback* des Delays vorerst herunter. Genügend sogenannter „Impacts“ haben wir nun, doch es fehlt noch ein „Riser“. Diesen bauen wir mit dem Freeware FM-Synth *Dexed* von DVD. Erzeugen Sie mit *INIT* einen neuen Patch und wählen mit dem *Algorithm*-Regler die 3. Hier sind die Operatoren 1-3 voneinander abhängig. Drehen Sie deren *Level*-Regler voll auf. ▶▶



21

Operatoren

Für unseren Effekt soll *Operator 2* langsam einfaden, *Operator 3* noch langsamer. Die Hüllkurven des Synths funktionieren allerdings invertiert zur gewohnten Mechanik. Orientieren Sie sich daher am Bild oben. Die oberen vier Regler des *EG-Level* stehen für die Lautstärke der jeweiligen Passage, die unteren wiederum für die Zeit zum Einklingen. Routen Sie den Synth anschließend auch zur Gruppenspur. ▶▶

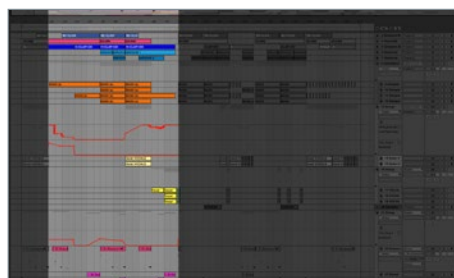


Arrangement

22

Los geht's!

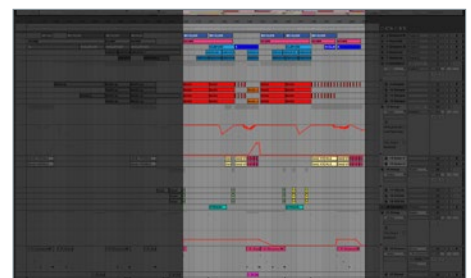
Den Track beginnen wir ohne Umschweife mit den Vocal-Slices, den Impact-Effekten und dem Bass aus dem Dune LE. Lassen Sie die Spuren über 16 Takte laufen und bringen nach der Hälfte die Kick dazu. Das *Tapde Delay*-Feedback für die Impacts drehen wir etwa halb auf, bei den Slices faden wir es langsam ein. Danach starten wir mit der ersten Zampler-Spur durch, die den ersten Takt der Melodie wiederholt. ▶▶



23

Aufbau

Über die folgenden 32 Takte baut sich der Groove weiter auf und der zweite Zampler-Sound kommt hinzu. Der Riser kündigt dann eine neue Passage an. Anschließend setzen alle Zampler-Spuren ein, ebenso die beiden Electric-Loops, gefolgt von den Vocal-Slices. Danach mündet der Aufbau im ersten Break. Drums und Melodie werden stark ausgedünnt, dafür setzen die originalen Vocals und erneut der Riser ein. ▶▶



24

Peaks

Nach 16 Takten setzen alle Zampler ein, diesmal mit der vollen Melodie, nur begleitet von Kick und Dune LE. Nach weiteren 16 Takten gesellen sich die übrigen Drums dazu, ebenso ein Pad-Akkord, den wir spontan ergänzen. Darauf folgt der zweite Break, der die Slices und eine Melodie-Variation in den Mittelpunkt stellt. Danach fahren wir wieder mit der Melodie fort und kombinieren sie mit den Vocals. ■