



## Beat Constructor: Remixe

# Die eigene Interpretation

Das Ziel von Remixen war schon immer, eine Songidee einem anderen Publikum zugänglich zu machen. Egal, ob Sie selbst remixen oder Ihre Tracks „von Dritten interpretieren“ lassen, in der Summe erreichen Sie meist eine größere Hörerschaft. Doch nicht nur das: Im Idealfall können Sie mit einem Remix sogar eine höhere Liga erreichen. Kein Wunder also, dass Remixe ein gängiges Mittel zum Zweck sind und wir das Thema ausführlich beleuchten.

von Marco Scherer

## Projektinfos



**Material:** DAW, Sampler, D16 Frontier, Oril River Reverb, Geist Lite, MTuner, MAutoPitch

**Zeitaufwand:** 2-3 Stunden

**Inhalt:** Drumkit und Instrumente aus Stems erstellen, Stems slicen, Audio zu MIDI konvertieren.

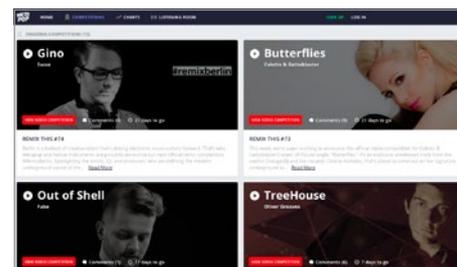
**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene

### EINLEITUNG



## 1 Offene Fragen

Das Warum für einen Remix haben wir in der Einleitung bereits erläutert. Also stellt sich die nächste Frage: Selbst remixen oder remixen lassen? Haben Sie einen eigenen Track fertig, spricht nichts gegen Remixe von Label-Kollegen oder bekannten Acts aus der jeweiligen Szene. Zwar erhalten Letztere dafür gewöhnlich eine Bezahlung, jedoch kann ein solcher Remix einen Release durchaus drastisch pushen. ❖



## 2 Wettbewerbe

Die Planung übernimmt hier für gewöhnlich das Label. Beim anderen Szenario, nämlich wenn Sie selbst einen Remix anfertigen wollen, stellt sich die Frage: Wie komme ich zu einem solchen Auftrag? Die Antwort ist einfach: Im Internet gibt es Webseiten, auf denen Wettbewerbe angeboten werden, die mit einer Veröffentlichung auf einem bekannten Label werben, oder Geld- und Sachpreise bieten. ❖

## 3 Remix-Portale

Zu den renommiertesten Portalen gehören Splice [1], Metapop [2], Remixcomps [3] und Wavo [4], jedoch finden sich in Google noch weitere Seiten mit seriösen Contests [5]. Aber auch abseits der Wettbewerbe spricht nichts dagegen, sich ungefragt an den Remix eines Songs zu wagen und dem Label ein fertiges Produkt zu präsentieren. Nur vorher publizieren sollte Sie den Remix unter keinen Umständen. ❖❖

### REMIX STARTEN



## 1 Mit einer Klappe

Einen Remix anzufertigen, bringt gleich mehrere Nettigkeiten mit sich: Zum einen muss man sich nicht selbst ein Songmotiv aus den Fingern saugen, denn dieses wird durch das Original vorgegeben. Somit kann die Inspiration entspannt in andere Bereiche fließen. Zum anderen ist auch der Lerneffekt nicht zu verachten, immerhin erhalten Sie Einblick in die Sounds und Arrangements anderer Produzenten. ❖

## 2 Vorbereitung

Für unseren Workshop-Remix haben wir den Contest zu „No Games“ von Sickick gewählt. Sie können alle folgenden Schritte jedoch auf jeden beliebigen Song anwenden. Nach dem Erhalt der Remix Dateien - in diesem Falle Stems - beginnt zunächst das Sichten aller Spuren. Laden Sie diese in einen Audioeditor oder Ihre DAW, hören alle nacheinander durch und markieren Ihre Favoriten. ❖

## 3 Durchhören

Da wir die Songstruktur nicht übernehmen wollen, schneiden wir die Dateien gleich in kleine Häppchen und Loops. Die lassen sich leichter handhaben als lange Stems. Das Tempo ist in der Regel angegeben, lässt sich aber auch leicht herausfinden, wenn Sie einen sauberen Loop schneiden (siehe Loops Constructor in den Daten) und in Ihre DAW laden. Dort wird das Tempo für gewöhnlich korrekt erkannt. ❖❖

## DRUMKIT BASTELN



### 1 Schneiden

Ein guter Ansatz zum Starten ist die Verwendung der Sounds des Originals. Um diese aber nicht 1-zu-1 zu übernehmen, bietet es sich an, einerseits ein Drumkit mit den Drums aus den Stems zu erzeugen und andererseits Instrumente aus den melodischen Sounds. Die „BEAT“-Spur der Stems enthält nur drei Sounds: Kick, Kick mit Snare und Hi-Hat. Die schneiden wir aus und speichern sie als separate Samples. ✦



### 2 In den Sampler

Bei der Kick spielt jeweils das Hi-Hat in den Release der Kick hinein, was es schwierig macht, die Kick auf einem abweichenden Tempo zu nutzen. Schneiden wir sie aber ab dem Hi-Hat, wird sie zu kurz. Aber kein Problem, das beheben wir gleich per Filter. Laden Sie die Drums in Ihren Sampler und verteilen sie auf verschiedene Noten. Für die beiden Kicks aktivieren wir ein Tiefpassfilter. ✦



### 3 Filter

Drehen Sie **Cutoff** zur Hälfte zu lassen ihn per Hüllkurve kurz öffnen, also mit **Envelope Amount** auf volle Pulle. Die Regler der Hüllkurve stellen wir auf null, **Decay** auf etwa 100 ms (variieren Sie Decay je nach Kick). Dadurch bleiben das Klicken und der Tiefbass beim Ausklingen unberührt, aber das Hi-Hat verschwindet. Stellen Sie auch die restlichen Drums der Stems frei und laden sie in den Sampler. ✦✦

## INSTRUMENTE ERSTELLEN



### 1 Sounds finden

Nach ähnlichem Prinzip wie bei den Drums macht es absolut Sinn, Sounds des Originals zu verwenden, um im Remix einen direkten Bezug herzustellen. Sie können diese direkt übernehmen, nur kurze Loops ausschneiden oder Ausschnitte zu Instrumenten umfunktionieren. Letzteres gehen wir mit dem „AGGRESSIVE BASS 1.wav“ an. Die Bassline startet mit der Grundtonart des Songs, daher bedienen wir uns dort. ✦



### 2 Ausschneiden

Zum Erkennen der Tonart bieten sich Gitarren-Tuner an, wie die Freeware MTuner von Melda. Schneiden Sie die letzte Note vor der ersten Pause der Bassline aus, speichern Sie als Datei und laden Sie in Ihren Sampler. Alternativ können Sie die ganze Bassline in Ihren Sampler laden und die Note per **Start-** und **Endpunkt** freistellen. Da die Grundtonart C ist, müssen wir die **Root**-Note nicht anpassen. ✦



### 3 Neue Bassline

Mit dem Sound können wir eine komplett neue Bassline einspielen und sind unabhängig vom Originaltempo. Also nehmen wir ein eher housiges Pattern bei 128 BPM auf. Wenn Sie es etwas experimenteller mögen, schneiden Sie nicht exakt eine Note aus dem Original heraus, sondern einen Ausschnitt mit mehreren Noten und drehen dann **Release** im Sampler auf. Dadurch können reizvolle Instrumente entstehen. ✦✦



## HANDS ON FL STUDIO DER LEICHTE EINSTIEG - DAS VIDEOTRAINING

- Interaktiver Videolernkurs für PC, Mac und Tablet
- Alle wichtigen Funktionen, um sofort loslegen zu können
- Leitfaden für Bass und Melodien
- Eigene Loops und Samples einbauen und anpassen
- Für Einsteiger und Umsteiger geeignet
- Euer Trainer: Musiker und Produzent Nils Hoffmann

## PADS SLICEN



### 1 Pads auf Pads

Mit der zuvor genannten Technik lassen sich beliebige Melodien in Instrumente verwandeln. Etwas anspruchsvoller wird das mit Pads, denn die bestehen meist aus Akkorden statt einzelnen Noten. Natürlich lassen sich auch Akkorde herauschneiden und für Melodien verwenden, die Möglichkeiten sind dann nur begrenzt. Daher wählen wir einen gänzlich anderen und ungewöhnlichen Ansatz: Slicing. ✨



### 2 Aufteilen

Laden Sie Geist Lite, aktivieren **Slice**, sowie **Auto load** und laden „INTRO PAD.wav“. Im **Slicing-Editor** unterteilen wir das ungekürzte Sample in 16 Teile. Die Schnittpunkte setzen wir in großzügigen Abständen, sodass einerseits ein Großteil des Samples genutzt wird und andererseits jeder Teil verschieden klingt. Schließen Sie das Slicen per **Done**-Button ab und wechseln dann zur **PAD/LAYERS**-Sektion. ✨



### 3 Neues Pattern

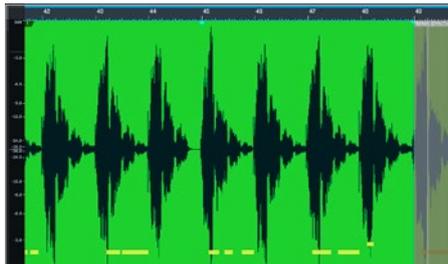
Aktivieren Sie den **Pads**-Button (ganz oben, direkt unter **PATTERN**), sodass die folgende Aktion für alle 16 Pads gleichzeitig gilt, und stellen den **Play Mode** von One shot auf **Gated**. Somit spielen alle Pads nur so lange, wie eine Note gehalten wird. Mit dieser Basis nehmen wir eine Sequenz auf. Sollte ein Pad bei der Wiedergabe klicken, setzen Sie per Hüllkurve einen minimalen Fade-in und -out. ✨

## AUDIO ZU MIDI



### 1 Noten finden

Bislang haben wir Instrumente aus den bestehenden Sounds geschaffen, um damit eigene Melodien einspielen zu können. Gehen wir jetzt doch mal einen anderen Weg, nämlich das Spielen der Originalmelodien mit eigenen Sounds. Sofern Sie nicht das Glück haben, die MIDI-Dateien zum Song parat zu haben, müssen sie aus den Audiodateien geholt werden. Tools wie Melodyne leisten hier prima Dienste. ✨



### 2 Automatisch

Fast jede große DAW hat Melodyne mittlerweile integriert, was das Transformieren von Audio zu MIDI erleichtert. Doch manchmal – wie in diesem Falle – liegt uns nur eine Hauptmelodie mit vielen Effekten vor, sodass auch Melodyne nicht weiterhelfen kann. Also müssen wir eben selbst Hand anlegen: Laden Sie „MAIN-SYNTH1.wav“ auf eine Audiospur und loopen nur die erste Note. ✨



### 3 Manuell

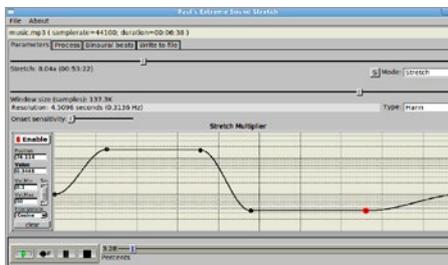
Zum Herausfinden der Tonlage helfen die oben erwähnten Tools wie MTuner. Alternativ können Sie mit einem Synth die Tonleiter durchgehen, bis der richtige Ton getroffen ist. Wiederholen Sie diese Schritte für jede weitere Note der Hauptmelodie (das Delay natürlich ausgeschlossen). Leider ist das insgesamt viel Arbeit, zahlt sich aber aus, da Sie mit der Melodie nun völlig frei hantieren können. ✨

## VOCALS REMIXEN



### 1 Alle Wege sind offen

Wenn Sie an einem Remix arbeiten und die Stems auch Vocals enthalten, dürfen Sie sich freuen. Denn kaum ein Sound lässt sich so vielfältig einsetzen wie die menschliche Stimme, sofern Sie diese nicht ohnehin original übernehmen wollen. Wir wollen das nicht und auf geläufige Methoden wie Vocoder wollen wir ebenso gut verzichten, trotzdem aber den Charakter der Stimme verändern. Kein Problem! ✨



### 2 Timestretching

Der erste Schritt geschieht an sich automatisch, denn das Original wurde mit 100 BPM aufgenommen, unser Remix läuft auf 128 BPM. Wir stellen das Tempo der Vocals aber auf 200 BPM, wodurch sie verlangsamt statt beschleunigt werden. Durch das Timestretching wird schon ordentlich Charakter beigesteuert. Tipp: Falls Ihnen das Stretching Ihrer DAW nicht gefällt, nutzen Sie Paul Stretch (in den Daten). ✨



### 3 Formant Shifting

Die Freeware ist eine Wucht in Sachen Timestretching. Als zweiten Schritt laden wir MAutoPitch von Melda Productions. Das Autotuning nutzen wir zwar nicht, jedoch lässt sich die Stimme mit dem **FORMANT SHIFT**-Regler drastisch verändern. Für den Parameter nehmen wir eine Automation über 32 Takte auf, wobei wir uns permanent zwischen -6,5 und +1,5 bewegen, damit die Vocals verständlich bleiben. ✨