



# Richtig abmischen

Wenn ihr die letzten Workshops dieser Reihe verfolgt habt, dürftet ihr jetzt eigentlich keine Probleme mehr haben, die Pads und Trigger eures E-Drumsets auf euer eigenes Spiel einzustellen. Jetzt geht es um das wichtige Thema Sounddesign, denn schön klingen soll das alles ja auch.

Zusammenspiel mit den Einstellungen bei der Empfindlichkeit der Trigger, also Vorsicht! Ein zu lauter Sound kann auch auf einen zu hohen Sensitivity Wert deuten, das hat aber eher mit der dann beschränkten Dynamik des Triggers nach unten hin zu tun, aber das wisst ihr ja schon. Hier geht es um die reine Grundlautstärke des Sounds und weil ihr ja meist alles über einen Stereoausgang aus dem Gerät ausspielt, muss hier sorgfältig justiert werden (Abb. 1). Nur die Profiteile bieten mehrere Einzelausgänge (Abb. 2), dann können einzelne Instrumente oder Gruppen (z.B. alle Cymbals oder alle Toms) jeweils für sich am Mischpult nachgeregelt werden. Mit integrierten Fadern (Abb. 3) hat man bei manchem Topgerät sogar ohne in die Untiefen des Menüs vorzudringen ganz schnellen Zugriff auf die einzelnen Gruppen. Das ist gut bei Hektik auf der Bühne. Ein gespeichertes Drumset merkt sich immer alle Einzellaustärken und auch die Gesamtlautstärke des Sets. Wer hier musikalisch denkt, stellt sich sein Set für ne Jazzsession vermutlich eher leiser ein, als das Rockset für die laute und heftige Probe. Aber nicht übertreiben, denn beim Rock spielt man meist ja eh schon lauter und kräftiger. Wenn die Triggerwerte also stimmen, wird es dadurch schon ganz natürlich lauter.

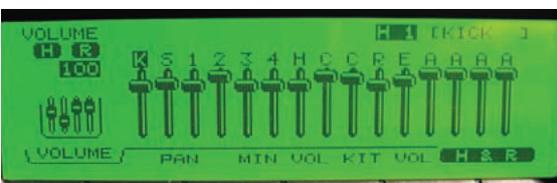


Abb. 1: Einstellung der Grundlautstärke einzelner Sounds am Softwaremischer des Steuergeräts.



Abb. 2: Teure Soundmodule bieten neben dem Summenausgang („Master Out“) auch Einzelausgänge.

Wahrscheinlich habt ihr mittlerweile euer Soundmodul ganz gut im Griff und das Teil macht, was ihr wollt. Das Beherrschen dieser Parameter ist die Grundvoraussetzung für lebendiges Spiel auf den E-Drums. Jetzt könnt ihr euch endlich um die Soundbearbeitung kümmern, also all das, was am Ende hinten raus kommt. Schon die kleinen Einsteigermodule bieten mehrere hundert Sounds verschiedenster Richtungen. Ganz leicht ist da für jeden Trigger ein vernünftiger Sound gefunden. „Je mehr Sounds, desto besser“, könnte man also meinen, aber richtig sollte es heißen: „Je mehr Soundbearbeitungsmöglichkeiten, desto besser!“ Schauen wir uns erstmal an, was Standard bei nahezu jedem Soundmodul ist.

## Laut und leise

Jedes Instrument, das durch einen Trigger aktiviert wird, kann und muss in der Lautstärke geregelt werden. Das ist immer ein

## billiger kaufen... frei Haus mehrere tausend Instrumente Versandbereit



Der Music Store...ca. 13.000m<sup>2</sup> Lager,  
Service-, Demofläche



### Rechts und Links

Für einen schön räumlichen Sound ist die Verteilung aller Signale im Stereobild sehr wichtig (Abb. 4). Bassdrum und Snare bilden dabei meist den Mittelpunkt und sind mittig eingepegelt. Weil ihr (als Rechtshänder) die Hi-Hat aber ja links von euch seht, sollte sie auch links im Panorama eures Kopfhörers sein, das Ride und tiefe Toms kommen dann auf die rechte Seite. So passt für eure Augen und Ohren alles zusammen. Beim Livegig ist das aber genau andersrum, denn die Zuschauer sehen dein Set ja von vorne. Schaut euch dazu mal das große Foto auf der linken Seite an. Eure Stereosumme L/R des Soundmodul muss dann am Frontmischpult für die Zuhörer also vertauscht werden, damit auch bei denen die Hi-Hat dann rechts, Ride eher links für Augen und Ohren zusammenpassen. So wird fast immer auch im Studio abgemischt. Gerade bei größeren Gigs sollten die Stereopositionen aber nicht zu ausgeprägt sein, da sonst die linke Seite der Zuhörer aus ihren Boxen fast gar keine Hi-Hat zu hören bekommt.

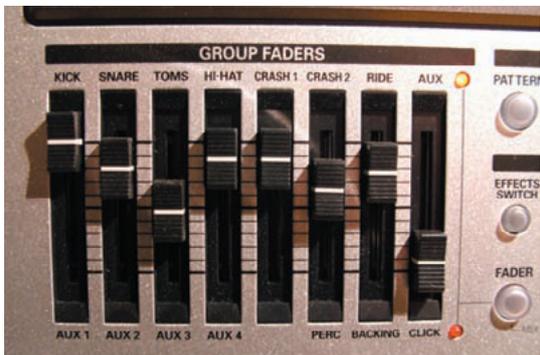


Abb. 3: Fader wie bei einem großen Mischpult erleichtern die Einstellung von Lautstärken einzelner Instrumente.

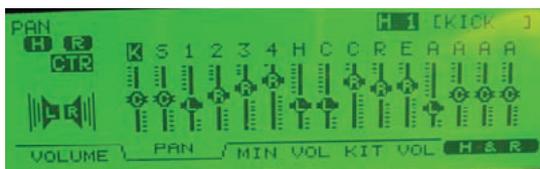


Abb. 4: Verteilung der Instrumente im Stereobild



Abb. 5: Equalizer, kurz EQ genannt, heben und senken bestimmte Frequenzbereiche.

### Glossar

**EQ** Mit dem Equalizer können bestimmte Frequenzbereiche angehoben oder abgesenkt werden.

**Kompressor** Ein Kompressor macht einen Sound druckvoller und dichter indem er die Dynamik des Signals und seiner Pegelspitzen einschränkt.

**PAN** Panorama heißt die Aufteilung aller Instrumente im Stereobild. Ein räumlicher Gesamtmix entsteht nur, wenn alles schön im Verhältnis Mitte, Links und Rechts aufgeteilt ist.

**Pitch** Pitch bedeutet die Tonhöhe des Sounds. Damit lassen sich einzelne Instrumentensamples höher oder tiefer stimmen.

**Polyphonie** X-fache Polyphonie bedeutet die Anzahl an Sounds, die das Soundmodul gleichzeitig ausspielen kann. Je höher, desto besser.

Einsteigergeräte haben oft 16fache, Topgeräte mit den ganzen Effektsounds und integrierten Loops auch mal 64fache Polyphonie.

### Hoch und tief

Fast jeder Sound kann mit dem Wert Pitch (oder Tuning) sogar gestimmt werden. Bei extremen Einstellungen der Tonhöhe können äußerst reizvolle Effektsounds entstehen. Ein radikal hoch oder tief gepitchtes Splash kann zum Beispiel echt gut kommen. Wer auf der Suche nach ungewöhnlichen Klängen mit hohem Wiedererkennungswert ist, sollte gerade hier viel Experimentieren. Grundsätzlich ist das Stimmen aber eher als musikalisch notwendige Veränderung des Originalsamples zu sehen, so können die Abstände der Klanghöhen von Toms leicht vergrößert werden oder die Helligkeit der Klangfarbe eines Crashes beeinflusst werden, ohne gleich andere Instrumente wählen zu müssen. Gerade beim Zusammenspiel von Bassdrum und Bass liegen oft tiefe Frequenzen der beiden übereinander. In dem Mumpf ist dann keines richtig hörbar. Bevor man dann den Bassisten überzeugt, seinen Sound zu verändern, bietet es sich an, die Bassdrum leicht höher zu tunen, so setzt sich der Attack wieder durch. Auch hier gilt: Viel probieren. Neben einem EQ für ein gesamtes Set gibt es in einigen Soundmodulen sogar EQs für jedes einzelne Instrument (Bild 6), wie im Tonstudio kann dann jeder Sound veredelt werden, da braucht es für gute Ergebnisse aber etwas Erfahrung. Hier gehts nächstes Mal weiter, denn neben EQ und Kompressor finden sich oft allerhand integrierte Effekte, deren Bedienung Vorkenntnisse benötigt. ■ Carsten Buschmeier