



WORKSHOP Live-Mixing für Musiker – Teil 10

Mix The Rhythm

Spätestens seit sich in der letzten Folge unsres Workshops auch die singende Zunft auf die Bühne gesellt hat, ist eure Band nun bereit zum Soundcheck. In dieser und der nächsten Ausgabe liefern wir euch einen kompakten Leitfaden zum optimalen Einstellen eures Live-Sounds. Los gehts mit dem aufwändigsten Instrument, dem Schlagzeug.

Obwohl ihr aufgrund des anstehenden Gigs bestimmt aufgeregt seid und es kaum erwarten könnt endlich loszuziehen, heißt es jetzt noch einmal 30 Minuten volle Konzentration. Die wichtigste Voraussetzung für einen erfolgreichen Soundcheck ist nämlich, dass die ganze Band aufmerksam bei der Sache ist. Daher ist es absolut unpassend jetzt zu jammen, die ausgefallene Generalprobe nachzuholen oder noch an einer Songidee zu feilen. Also noch mal im Klartext: Drumsticks zur Seite legen, Volume-Regler an der Gitarre runter drehen und die Finger von den Tasten. Denn jetzt

geht es einzig darum, nach und nach jedes ans Mischpult angeschlossene Signal optimal einzustellen und dafür hat allein der Mann am Mischpult das Sagen.

Ein kompletter Soundcheck hat normalerweise drei Phasen. Vor der eigentlichen Arbeit am Klang kommt der so genannte Linecheck. Dieser dient vor allem dazu, zu prüfen, ob alle Signale überhaupt am Mischpult ankommen. So kann man gleich zu Anfang kaputte Kabel oder ausgeschaltete Mikros entlarven oder falls nötig die Phantomspeisung für Kondensatormikros akti-

vieren. Im zweiten Schritt, den wir in dieser und der nächsten Folge ausgiebig behandeln wollen, werden dann Kanal für Kanal die Einzelsignale am Mischpult bearbeitet und schließlich die ganze Band ins richtige Lautstärkeverhältnis gebracht. Zuletzt wird beim Monitormix der Bühnensound noch einmal optimiert. Übrigens: Nehmt euch beim weiteren Durchlesen (bei Bedarf) die SOUNDCHECK-Ausgabe 06/2009 dazu; denn in der dortigen Workshop-Folge haben wir die Bedienelemente eures Mischpultes genau erklärt, so könnt ihr den ein oder anderen Fachbegriff nachschlagen.

Zur Vorbereitung des Soundchecks solltet ihr euer Mischpult „nullen“. Das bedeutet, alle Regler und Schalter des Mixers in eine neutrale Stellung zu bringen, um für den Mix eine übersichtliche Ausgangsposition zu haben. Also alle Gain-Regler Aux-Wege und Kanal-Fader auf Null, Trittschallfilter und Pad-Schalter deaktivieren sowie EQs in die Mittenrastung drehen.

Es ist üblich, den Soundcheck mit dem Drumset zu beginnen, denn ein fetter Drumsound ist die halbe Miete für ein gelungenes Konzert und daher besonders wichtig. Außerdem hat es sich eingebürgert, die ersten Kanäle des Mixers mit dem Schlagzeug zu belegen, traditionell Bassdrum auf 1, Snaredrum auf 2 usw. – also legen wir mit der Bassdrum los, und arbeiten das Pult von links nach rechts ab. Bittet den Drummer, in maximaler Lautstärke die Bassdrum zu treten, am besten in gleichmäßigen Viertelnoten. Nun wird am Bassdrum-Kanal zuerst der Gain eingestellt. Zur Kontrolle des richtigen Pegels gibt es entweder eine kleine LED, direkt am Gain-Regler, die bei Übersteuerung kurz aufleuchtet, oder ihr benutzt falls vorhanden die PFL-Funktion (Pre Fader Listening), die den Eingangsspegel des aktuellen Kanals auf der Anzeige der Stereosumme darstellt. Beim Gain sollte man während des Soundchecks generell 10 % Reserve lassen, denn erfahrungsgemäß entwickeln Trommler später beim Gig ungeahnte Kräfte und



Hochwertiges Mischpult mit professionellen Features für die ganze Band: Midas Venice 240

eine dauerhafte Überbelastung der Bass-Boxen und Endstufen klingt nicht nur schlecht sondern kann auch Schäden an der Anlage verursachen. Wenn die Bassdrum untenrum schön

Snare

Als nächstes ist die Snaredrum dran. Genau wie bei der Bassdrum wird zuerst der Gain eingestellt. Dafür sollte der Trommler ein paar laute Rimshots spielen, da diese meist die lautesten Signalspitzen erzeugen. Dann kann der Lautstärkeregler des Kanals aufgedreht und der EQ eingestellt werden. Auch die Snaredrum hat zwei Frequenzbereiche, die betont werden sollten: Etwa bei 250 Hz liegt der Bauch oder auch Punch der Trommel. Je nachdem wie die Snare gestimmt ist auch etwas darüber oder darunter. Hier kann also für einen fetten Snaresound etwas angehoben

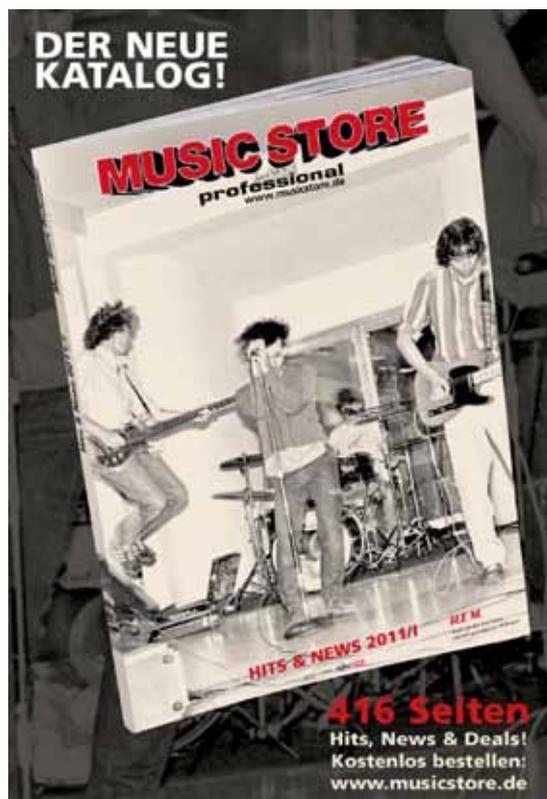
» Beim Gain sollte man während des Soundchecks generell 10 % Reserve lassen.«

hauen doch noch mal fester rein. Falls der Kanal schon bei ganz herunter gedrehtem Gain-Regler übersteuert, kommt der Pad-Schalter zum Einsatz, um das Eingangssignal zusätzlich zu dämpfen. Nun könnt ihr schon mal den Kanal-Fader hochschieben und euch das Ausgangssignal anhören. Höchstwahrscheinlich ertönt nun ein recht pappiges „Plöck“ anstelle einer druckvollen Bassdrum. Dieses gilt es nun mit dem Equalizer zu formen.

Bassdrum

Ein schöner Bassdrum-Sound braucht zwei Komponenten. Zum einen muss die Trommel im Tiefbassbereich ordentlich schieben. Diesen Effekt erzielt man durch das Anheben der Frequenzen bei ca. 60 Hz. Je nachdem, ob ihr über einen parametrischen Equalizer verfügt oder nicht könnt ihr also genau bei dieser Frequenz ansetzen, oder einfach den Bass-Regler soweit wie nötig aufdrehen. Behaltet dabei unbedingt die Leistungsreserven eurer PA im Auge, denn

druckvoll klingt, geht es daran, den so genannten „Kick“ herauszuarbeiten, also das typische knacken der Bassdrum. Je nach Instrument und Musikrichtung liegt der Kick zwischen 2 und 8 kHz. Bei einer Rockband klingt meist ein tieferer Kick am besten, für Heavy-Metal-Bands kann der Kick hingegen nicht hoch genug sein. Bei Jazz- oder Soul-Kapellen ist allerdings ein zu deutlicher Kick unerwünscht. Hier gilt es also zu probieren und abzuwägen. Bei einem parametrischen Mittenregler kann dafür dessen Gain-Regler deutlich aufgedreht und mit dem Frequenzregler der genannte Frequenzbereich durchfahren werden bis der ideale Kick gefunden ist. Mit dem Gain-Regler des Frequenzbandes kann er nun genau dosiert oder wenn nötig sogar ausgeblendet werden. Je nach Geschmack kann man nun noch den Mittenbereich etwas ausdünnen. Zwischen 300 und 800 Hz liefert eine Bassdrum nicht viel Nützliches. Durch Zurücknehmen dieser Frequenzen macht man Platz für Wichtigeres.





Preamp, Kompressor und EQs sind mit die wichtigsten Werkzeuge beim Soundcheck.

werden. Der zweite charakteristische Frequenzbereich liegt bei 4 kHz. Hebt man hier an, kommt das typische rascheln des Teppichs zur Geltung. Aber Vorsicht: Eine zu starke Anhebung der Höhen kann bewirken, dass die Hi-Hat-Becken zu stark auf das Snare-Mikro übersprechen. Daher sollte der Schlagzeuger nun schon mal einen Groove mit Bass, Snare und Hi-Hat spielen, um das Lautstärkeverhältnis beurteilen und anpassen zu können. Falls die Hi-Hat mit einem eigenen Mikro bestückt ist, kann im Zuge dessen auch dieser Kanal eingestellt werden. Dabei kön-

nen die Bässe und tiefen Mitten komplett ausgeblendet werden. Erst ab ca. 5 kHz wird das Hi-Hat-Signal interessant. Für etwas mehr Glanz kann man versuchen die ganz oberen Frequenzen um 10 kHz leicht anzuheben.

Toms

Nun sind die Tom-Toms an der Reihe. Wie immer wird zuerst mit dem Gain-Regler der Signalpegel nivelliert. Je nach Größe und Stimmung des Toms ist der Grundton oder Bauch des Tomsounds zwischen 300 Hz (bei kleinen Trommeln) bis hinunter zu 80 Hz (bei großen Standtoms) zu finden, und kann durch Anhebungen in diesen Be-

» Zuerst wird mit dem Gain-Regler der Signalpegel nivelliert.«

reichen betont werden. Analog zum Kick der Bassdrum sollte auch bei den Toms ein präziser Anschlag zu hören sein. Das erreicht man durch Anheben bei ca. 3–4 kHz. Denkt auch hier daran, dass sich oft Ride- oder Crash-Becken nahe den Tom-Mikros befinden könnten, die bei zu forscher Betonung der Höhen unangenehm übersprechen. Falls die Toms nun zu pappig klingen, kann man den Bereich um 600 Hz weiträumig ausdünnen, und schafft so zusätzlich Platz im Frequenzdschungel, zum Beispiel für E-Gitarren oder Keyboards. Nachdem ihr jeden Tom-Kanal einzeln eingestellt habt, bittet den Trommler, alle Toms im Wechsel zu spielen. So könnt ihr die Lautstärken

und den Sound der Trommeln aneinander anpassen, und die Toms ein wenig mit den Panorama-Reglern im Stereobild verteilen.

Overheads

Als letztes werden die Overheads eingestellt. Wenn ihr mit zwei Mikros für die Becken arbeitet, könnt ihr zunächst die Einstellungen auf beiden Kanälen synchron ausführen und am Ende falls nötig einzeln anpassen. Die Panorama-Regler zweier Overhead-Kanäle sollten dabei von vornherein recht weit auseinander gedreht werden, um Phasenauslöschungen zu vermeiden. Beim Einstellen der Gain-Regler gibt es eine Besonder-

heit: Hier reicht es nicht, wenn der Drummer nur die Becken spielt. Da die Overhead-Mikros auch Snare und Toms aufnehmen, sollte der Drummer kurz das ganze Set bedienen bis ihr die Kanäle eingeegelt habt. Dann geht es mit Crash-, Ride- und Hi-Hat-Becken im Wechsel weiter. Auch hier kann der Bass-Bereich am Equalizer deutlich abgesenkt werden. Falls nun einzelne Becken zu leise sind oder unangenehm hervorstechen, sollte statt weiteren EQ-Experimenten lieber die Ausrichtung der Mikrofone etwas geändert werden. Fehlt es dem Becken-Sound zuletzt noch an Brillanz, hilft eine Portion Höhen bei ca. 8–10 kHz.

✘ Sebi Friebe



Spickzettel zum Schlagzeug-Equalizing

Kanal	Frequenzen	Auswirkung	Panorama
1. Bassdrum	Lowcut aus 60 Hz 300–800 Hz 2 kHz–8 kHz	Bassdruck anheben „Pappe“ absenken Kick anheben	Mitte
2. Snaredrum	Lowcut an ca. 250 Hz ab. 4 kHz	Grundton anheben Teppich anheben	Mitte
3. Toms	Lowcut aus 80–300 Hz um 600 Hz 3–4 kHz	Grundton anheben „Pappe“ Attack betonen	hohe Toms weiter rechts, tiefe weiter links
4. Hi-Hat	Lowcut an unter 1 kHz 5–10 kHz	alles absenken Brillanz anheben	Mitte oder leicht rechts
5. Overheads	Lowcut an unter 1 kHz 8–10 kHz	alles absenken Brillanz anheben	Hart rechts und links