



Viele klassische und sounddesignlastige Presets wurden von unterschiedlichsten Produzenten und Musikern unter Einbeziehung der Möglichkeiten des Bleed erstellt.

# Toontrack Zone

## ► Spezialitäten des Superior Drummer 2.0

In der letzten Folge der Toontrack Zone haben wir uns bereits an die Beschreibung einiger der sehr umfangreichen Features des Superior Drummer 2.0 von Toontrack Music herangewagt. In dieser Folge werfen wir einen genaueren Blick auf die Möglichkeiten der Soundgestaltung durch unterschiedliche Mikrofonierung.

### DIE SCHLAGZEUGABNAHME

Maßgeblich verantwortlich für einen realistischen Eindruck des Klangverhaltens eines „richtigen“ Schlagzeugs ist das Übersprechen der Einzelinstrument-Signale in nicht nur das jeweilige zugehörige Mikrofon (Close-Miking), sondern ebenso in alle anderen offenen Mikrofone. Ein Schlag auf die Snare wird nicht nur von dem oder den Snare-Mikrofon(en) aufgezeichnet, ebenso trifft ein im Pegel geringerer Signalanteil dieses Snare-Schlages auf die Mikrofone der Toms, die Overheads

oder Raummikrofone und wird von diesen entsprechend leiser abgebildet. Toontrack hat bei allen verfügbaren Libraries des Superior Drummer während des Samplings jeder einzelnen Klangquelle (Einzelinstrumente wie Snare, Tom oder Bassdrum) sowohl das isolierte Direktsignal aufgezeichnet, als auch das Übersprechen in jedes einzelne weitere offene Mikrofon im Aufnahme-raum – was eine technisch und logistisch durchaus aufwendige Art des Recordings darstellt. Doch dieses Übersprechen der Signale (englisch Bleed genannt) wurde nicht einfach nur mit aufgenommen, im Mixer des SD2.0 lässt sich für jeden Kanalzug definieren, welche anderen Signale wie laut in das eigene Mikrofon übersprechen sollen. Beispielsweise kann so für das Mikrofon und den Kanalzug der Hi-hat genau eingestellt werden, wie stark die Snare, die Bassdrums, Toms oder andere in diesem Hi-hat-Mikrofon mit-

klingen sollen. Eingestellt wird das Verhältnis im Mixer individuell pro Einzelinstrument in der sogenannten Bleed Control in der Mitte des Kanalzugs. Ein Klick auf Edit öffnet die vorhandenen Einstellmöglichkeiten.

### BEI BEDARF MEHR ALS DIE PHYSIK ERLAUBT

Dass sich das jeweilige Übersprechen der übrigen zum Schlagzeug gehörenden Instrumente in jedem Kanalzug individuell in Intensität und Lautstärke regeln lässt, ist in der realen Recording-Welt in dieser Form schlichtweg nicht möglich und kann nur durch die virtuelle Abbildung innerhalb der Sample-Engine des SD2.0 erreicht werden.

Die hierdurch ermöglichten Anwendungen während der Produktion sind unerschöpflich und reichen von klassischer und sehr praktischer Bearbeitung bis hin zu sehr abgedrehten und verrückten Soundgestaltungen,

die selbst bei aufwendigster Mikrofonierung und wildestem Cross-Routing in einer echten Studioumgebung nie realisierbar wären. Nachfolgend dazu einige interessante mögliche Einsatzbeispiele.

### KLASSISCH TONTECHNISCHE ANWENDUNGEN

Ein Problem, dass beim Recording von Naturdrums im Studio immer wieder auftritt und mit der Architektur des Instruments selbst zusammenhängt, ist das mehr oder weniger kontrollierte Mitschwingen verschiedenster Einzelinstrumente des Drumsets während des Spiels. Durch das Anschlagen einer Trommel können andere Teile des Schlagzeugs zum Schwingen angeregt werden, die Gesetze der Frequenz-Resonanz spielen hier eine große Rolle, aber auch ganz einfach die impulshafte Resonanz, da die Einzelinstrumente sehr beieinanderstehen oder durch Hardware/Stativ verbunden sind. Ein stark raschelnder Snareteppich bei Anschlag beliebiger anderer Ins-



Der Bleed-Dialog für den SD-Kanalzug bietet individuelle Level für alle übrigen Mikrofonensignale und jeweils einen Polaritätsumkehrschalter.

trumente wie Bassdrum oder Toms ist wohl das klassischste und bekannteste Beispiel einer Resonanz-Übertragung und kann über die Bleed-Funktion im SD2.0 Mixer ganz einfach eliminiert oder entsprechend unter Kontrolle gebracht werden. Ebenso lassen sich natürlich auch ungewollt resonierende Toms bändigen. Die Bleed-Funktion jedes einzelnen Kanalzugs ermöglicht zudem, den Realismus des Übersprechens der Mikrofone für die eigenen Ansprüche während der Produktion im Detail festzulegen, was zu sehr realistischen Ergebnissen führt.

Während der Produktion und des Mixings von live mikrofonierten und aufgenommenen Drums im Studio steht man oftmals vor einer Entweder-Oder-Entscheidung, wenn es um die Kompression der unterschiedlichen Instrumentengruppen geht. Beispielweise möchte man Bassdrum, Snare und deren Raumklang sehr stark und kompakt komprimieren, um einen druckvollen und sehr durchsetzungsstarken Sound zu erreichen. Bei klassischen, realen Recording sind aber während der Aufnahme auch große Anteile der Cymbals mit auf diesen Mikrofonsignalen gelandet, die durch eine starke Kompression ebenfalls bearbeitet würden. Dies ist nicht immer erwünscht, in vielen Fällen möchte man die Becken aus dieser starken dynamischen Bearbeitung sprichwörtlich „heraushalten“ um ihren natürlichen Charakter nicht zu zerstören. Im klassischen Recording ist man für viele Produktionen deshalb sogar dazu übergegangen, die Becken nicht gleichzeitig mit den übrigen Trommeln einzuspielen, was allerdings den Drummer nicht unerheblich fordert. Über die individuellen Einstellungsmöglichkeiten der Bleed-Funktion im SD 2.0 Mixer kann diese Klangbearbeitung dagegen ohne viel Aufwand realisiert werden, indem das Übersprechen der Trommeln in die Cymbal-, Overhead- und Raummikrofone



Über diesen Dialog des Send-Routings kann man das Senden des Direktsignals vom Bleed entkoppeln und unterschiedliche Lautstärke-Leveln wählen.

weitestgehend oder auch ganz unterbunden wird. Die Bleed-Control ermöglicht somit, wenn gewünscht, eine stufenlose und individuell wählbare saubere Trennung der Einzelkomponenten des Schlagzeugs. Ebenso unterstützt sie natürlich auch ein heilloses Übersprechen aller Einzelsignale untereinander, die Möglichkeiten sind unerschöpflich.

#### SOUNDDESIGN MIT BLEED

Besonders bei ungewöhnlichen und extremen Einstellungen ergeben sich sehr charakteristische Effekte, die in der realen Welt teilweise gar nicht möglich wären. Da die Pegel der Übersprechungen in jedem Einzelkanal individuell in ihrer Lautstärke geregelt werden können und dies auch unabhängig von den Fadereinstellungen des Kanalzugs des Direktmikrofons geschieht, kann beispielsweise das Übersprechen einer Snare in das Overhead-Mikrofon viel lauter geregelt werden als das

eigentliche Direktsignal. Ob dies nun klanglich erstrebenswert ist oder nicht, es zeigt die potenziellen Möglichkeiten, die in einer derartigen Entkoppelung der Verhältnisse des Übersprechens und der Verfügbarkeit jeder einzelnen Klangquelle als individuellem Bleed stecken.

Über die in jedem Kanalzug verfügbaren fünf frei routbaren Sendewege wird ein weiteres sehr interessantes Feature bereitgestellt. Wird in einem Kanalzug der Send aktiviert, so bietet der SD2.0 Mixer nicht nur – wie bei einer üblichen Mischpultarchitektur – die Möglichkeit, einen Anteil dieses Signals an einen frei wählbaren Bus-Weg zu senden, um nur diese dort über entsprechende Inserts (EQ, Filter, Kompressor, Gate oder Transientendesigner) nach Belieben zu bearbeiten. Als eines von unzähligen Anwendungsbeispielen sei hierzu angemerkt, dass beispielsweise lediglich die Übersprechungen zwischen den Trommeln auf einen Bus gesendet stark gefiltert und komprimiert werden könnten – Resultat ist ein sehr

interessantes, ungewöhnliches und letztlich irreales Klangergebnis, das allein durch die Bleed-Möglichkeiten des SD2.0 realisiert werden kann.

Die Bleed-Control ermöglicht es also auf der einen Seite einen sehr realistischen Sound eines klassisch aufgenommenen Drumsets nach den eigenen Vorstellungen und Anforderungen zu formen und gegebenenfalls zu kontrollieren, wobei die Möglichkeiten des Eingriffs, der Bearbeitung und der Kontrolle jener einer realen Recording-/Mixing-Situation in vielerlei Hinsicht deutlich überlegen sind. Zusätzlich können über die Bleed-Funktionalität ausgesprochen ungewöhnliche klangliche Ergebnisse erzielt werden, die eben erst durch die Entkopplung der nun völlig frei verfügbaren Signalanteile des Übersprechens der Einzelmikrofone möglich sind.

Die von namhaften Produzenten speziell erstellten und mitgelieferten „Combined Presets“ decken nicht nur für alle Aspekte des SD2.0 Mixers (Drumkit, Articulation, Envelope, Pitch, Mixer-Settings) ab, sondern liefern bereits viele sinnvolle und charakteristische Beispiel-Presets für das Verhalten der Bleeds. Und über die Einstellungen der EZ-Mixer-Funktionen sind selbstverständlich auch eigene Kreationen möglich, die jederzeit speicher- und wieder abrufbar sind. **NORMAN GARSCHKE**