

Drums, Bass, Gitarre und Vocals mit Hall / Reverb

Der (Boden-)Effekt Hall situiert ein Instrument oder eine Stimme in einen Raum, in ein bestimmtes Ambiente. Hall ist ein natürliches Phänomen, das wir jeden Tag, jederzeit und auf jedem Geräusch in der Welt wahrnehmen können und deswegen seit kleinauf gelernt haben, richtig einzuschätzen. So können wir dank der Erstreflexionen und der Hallfahne zum Beispiel die Entfernung eines herannahenden Autos abschätzen oder wir können hören, in welche Richtung die Münze auf dem Boden gerollt ist. In der Musikproduktion ist dies einerseits ein großer Vorteil für uns, da wir im Grunde „wissen“, wie ein Hall (Raum) zu klingen hat. Andererseits wird genau das auch unser größtes Problem werden: Denn jeder kann hören, wenn etwas nicht stimmt.

Den richtigen Hall auswählen

Ich kann es nicht oft genug betonen: Wer am Hall knausert ist selbst schuld und bekommt die Quittung postwendend. Ich lass mich gerne auf eine Diskussion ein, ob nun der Equalizer oder der Hall der wichtigste Effekt in der Musikproduktion sei. Klar ist nur: Wer beim Hall ein billiges Effektgerät oder Plugin nutzt, wird dabei vom Zuhörer erwischt werden. Natürlich ist es verlockend, einfach den in fast jedem Synthesizer und Gitarrenverstärker eingebauten Hall zu nutzen. Nur: Meistens klingt er nicht sonderlich gut, sondern war eher als Dreingabe des Herstellers gedacht.

Wie finde ich denn nun den richtigen Hall? Das ist schwer zu sagen, denn es gibt keinen einen richtigen Hall. Es gib viele, sehr viele. Ich könnte einige Namen von Hall-Prozessoren wie zum Beispiel dem Bricasti M7, die Lexicon Hallgeräte oder auch das Effekt-Plugin Sonnox Reverb, das einen ganz charakteristischen Hallklang hinbekommt, nennen. Die sind natürlich alles andere als kostengünstig und damit vielleicht nicht in deinem Budget vorgesehen. Aber auch bei den kostenlosen Plugins kannst Du sehr gute Hall-Effekte finden – wenn Du sie nur suchst.

Hall / Reverb auf Drums

Mit den Tipps für Hall fangen wir bei der Basis eines jeden Mixes an: Den Drums (und danach dem Bass). Mit Ausnahme der Snare Drum brauchen die Drums eigentlich nur sehr, sehr wenig Reverb. In meinen eigenen Produktionen verwende ich hauptsächlich einen leichten Raumeffekt auf das gesamte Drumkit (jeder Drum einzeln via Send), den ich auch auf die restlichen Instrumente in unterschiedlichen Dosierungen drauf gebe. Damit kann ich dafür sorgen, dass alle Instrumente so klingen, als wären sie zusammen in einem Raum gestanden und aufgenommen worden.

Insbesondere bei der Kick Drum musst Du sehr vorsichtig mit der Verwendung von Hall sein. In 95% aller Fälle wird kein Effekt auf der Kick Drum benötigt – und wenn Du im Zweifel bist, lieber dagegen entscheiden. Wenn es doch einmal dazu kommt,

der Kick etwas Hall zu spendieren, dann sollte die Hallfahne eines Kickdrumschlags nicht die darauffolgende Kick Drum überdecken. Das führt nämlich dazu, dass der Sound schnell matschig wird und dadurch an Durchsetzungsfähigkeit und Punch im Mix verliert.

Weitaus üblicher ist hingegen der Hall auf Snare Drum und Toms. Auch hier ist es sehr einfach, zu viel Hall zu verwenden. Deswegen bist Du immer dann auf der sicheren Seite, wenn Du etwas weniger Hall als gefühlt draufgibst. Die Snare Drum kann oftmals ein Plate mit bis zu einer Sekunde Hallfahne vertragen (die Länge wird durch das Tempo des Songs und Geschmack bestimmt), wenn diese nur leise hinzugemischt wird und einen Anteil von 20% Wet nicht übersteigt.

Hall auf Gesang / Vocals

Der Hall auf Gesang ist fast schon die Königsdisziplin. Balladen verlangen nach einer Menge Hall auf den Vocals, während Rock-Songs eher wenig nutzen. Feste Werte und Empfehlungen sind wirklich schwierig zu geben, da diese nicht nur von Genre zu Genre unterschiedlich ausfallen müssen (Rock: sehr wenig / Schlager: viel), zudem ist jede einzelne Stimme auch noch anders geartet. Ein einfach zu merkender Ansatz lautet: Je voller ein Song ist (je mehr Spuren), desto weniger Hall wird bei den Vocals benötigt. Genau wie bei Kick Drum und Bass benötigen tiefe Stimmen weniger Hall als hohe Stimmen.

Für die ganz Neugierigen sei an dieser Stelle noch erwähnt, dass ich bis zu vier verschiedene Hall-Algorithmen auf die Lead-Stimme gebe. Natürlich nur in ganz kleinen Dosierungen. Mit dabei sind: Der Raum, den ich auch auf Schlagzeug und den anderen Instrumenten verwende. Ein kurzes Plate mit mittlerer Brillianz, zumeist als Haupthall. Ein langes schillerndes Plate, das ich leise hinzumische. Und schliesslich ein Hall aus dem oben benannten Sonnox Reverb, das schwer zu beschreiben ist und für viel Charakter in der Hallfahne sorgt.

Wichtig: Es ist mein persönlicher Geschmack, dass ich mehr als nur einen Hall auf dem Gesang verwende. Es ist nicht minder richtig nur einen einzigen Halleffekt auf die Vocals zu legen.

EQ bei Vocals

Low Cut (24 dB/Okt.) bei mindestens 80 Hz setzen – aufgeräumter Bassbereich

Bei Vocals

Absenkung zwischen 300 und 700 Hz – weniger »Matsch« und »Mumpf«

Absenkung zwischen 1 und 5 kHz – präsentere Stimme