

Kick Drum mit dem Equalizer bearbeiten

Beim Kick Drum abmischen (oder auch Bass Drum genannt) gibt es eine Menge Dinge von der Kompression bis zum Equalizing zu beachten. Durch ihren hohen Energieanteil im tieffrequenten Spektrum kann sich die Kick Drum schnell mit dem Bass behakeln und dadurch den Mix matschig oder undefiniert klingen lassen. In diesem Artikel zeige ich dir einige Möglichkeiten, den Equalizer beim Abmischen der Kick Drum richtig einzustellen.

Kick Drum abmischen: So geht's!

Es gibt eigentlich keinen Grund, weswegen die Kick Drum in deinen Mixen sich nicht auch bestens mit richtigem Druck durchsetzen können sollte. Dazu gehört eigentlich nicht viel. Achte darauf, dass Du die Kick Drum in Mono vorliegen hast und diese auch in die Mitte des Stereopanoramas positioniert hast. Darüber hinaus kannst Du mit einem Kompressor und/oder einem Transienten-Modeller den Anschlag der Kick noch hervorholen, damit sie ihrem Namen Ehre macht. Zu guter Letzt benötigst Du einen Equalizer, um die Kick Drum so abzumischen, dass sie sich im Mix durchsetzen kann.

In diesem Artikel werde ich ausschliesslich auf die Einstellung des Equalizers eingehen und die anderen Aspekte aussen vor lassen. Alleine beim Equalizing der Kick Drum beim Abmischen gibt es so zahlreiche Möglichkeiten, dass ich dir hier und heute nur einige wenige vorstellen möchte, die ich selbst in meinen Mixen verwendet haben. Es ist natürlich wichtig im Hinterkopf zu behalten, dass jedes Instrument und jede Aufnahme anders geartet ist. Die Tipps in diesem Artikel sind daher nur als Ausgangspunkt zu sehen und können (müssen aber nicht) auf deinen eigenen Spuren bestens klingen.

Beginnen wir mit den vier Bereichen, in die sich der Klang einer Kick Drum exemplarisch einordnen ließe: Körper, Kick, Matsch und Klick.

Körper der Kick Drum

Der Körper der Kick Drum ist das, was Du in deinem Bauch in lauten Abhörsituationen spüren kannst. Hier kommt der „Bumms“ und die Kraft der Bass Drum her. Relativ modern ist es, die Kick Drum so um die 50-60 Hz anzuheben. Ebenfalls möglich ist ein Boost im Bereich um die 100 Hz – klingt vielleicht etwas traditioneller. Für die Bearbeitung bietet sich ein parametrischer Equalizer mit einer Filtergüte Q rund um die 1,5 an.

Die Verwendung eines Low-Shelf Filters führt meistens zu Problemen mit dem Bass, kann in einigen Fällen allerdings weiterhelfen.

Matsch

Ich schreibe den Matsch oder Mumpf hier rein, da er sich an dieser Stelle im Frequenzspektrum befindet. Diese Frequenzen sind die, die deinen Mix sehr undefiniert wirken lassen können und die Du insbesondere beim Abmischen der Kick Drum unbedingt vermeiden solltest. Die Rede ist von den Frequenzen zwischen 250 Hz und 800 Hz. Hier kannst Du mit einem Peak-EQ und einer Filtergüte rund um die 1-2 ruhig mal etwas kräftiger zupacken. Nimmst Du dieses Frequenzspektrum zu breit oder zu intensiv heraus, klingt die Kick Drum dünn und leblos. Lässt Du es drin, klingt sie relativ undefiniert.

Kick

Der Kick ist im Prinzip nichts anderes als der Anschlag der Bass Drum, der durch den Beater (Klöppel) beim Auftreffen auf das Fell verursacht wird. Dieser Bereich findet sich je nach Mikrofonierung irgendwo zwischen 2 kHz und 4 kHz. Der Anschlag hilft der Kick Drum sich auch in einem vollen Mix durchsetzen zu können. Beim Anheben dieses Bereiches empfiehlt sich eine breite Filtergüte so im Bereich von 1-1,5. Klick

Klick

Etwas über dem Kick findet sich noch ein weiterer Aspekt einer Kick Drum, der ebenfalls dem Klöppel und dem Anschlag zuzuordnen ist. Im Bereich zwischen 4 kHz und 5 kHz kann dem Anschlag noch eine zusätzlich „Klick“-Qualität hinzugefügt werden, die eine noch bessere Definition der einzelnen Anschläge des Instruments bringt. Auch hier bietet sich eine Filtergüte zwischen 1 und 2,5 an. Übrigens ist es auch eine sehr gute Idee einen High-Cut Filter ab spätestens etwa 10 kHz einzusetzen – denn da oben hat die Kick Drum nichts mehr zu bieten und ist nur den anderen Instrumenten im Weg.

Kick Drum abmischen im Überblick

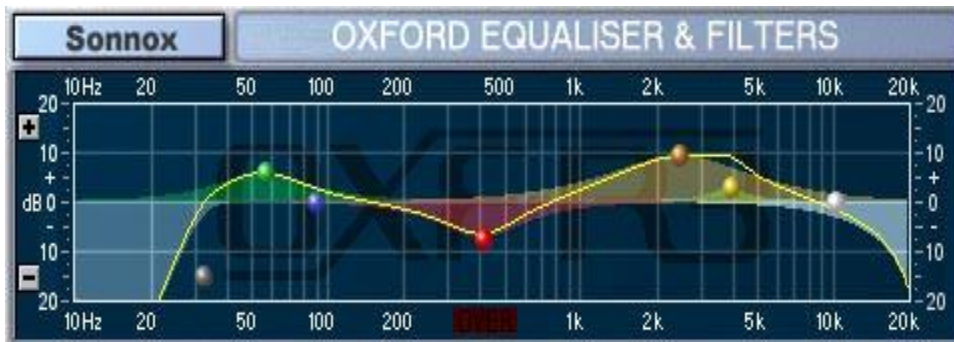
Mehr Körper in der Tiefe bei 50Hz-60Hz oder

Mehr Körper / Bumms bei etwa 100 Hz

Mehr Anschlag bei 2.5 kHz

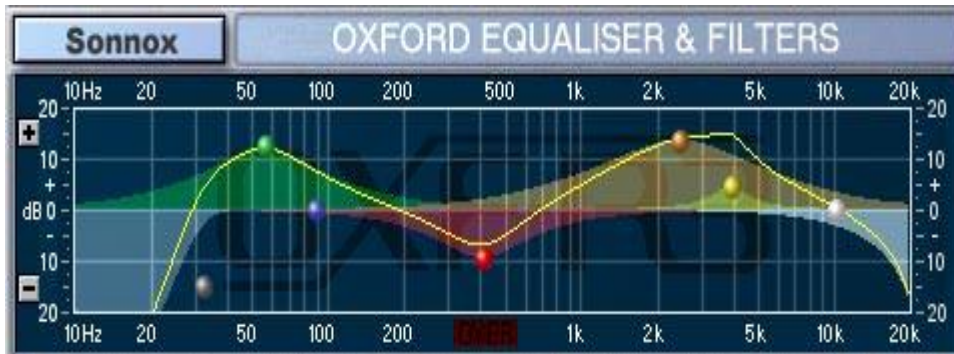
Mehr Klick bei 4,5 kHz

Moderner Kick Drum Mix für Rock



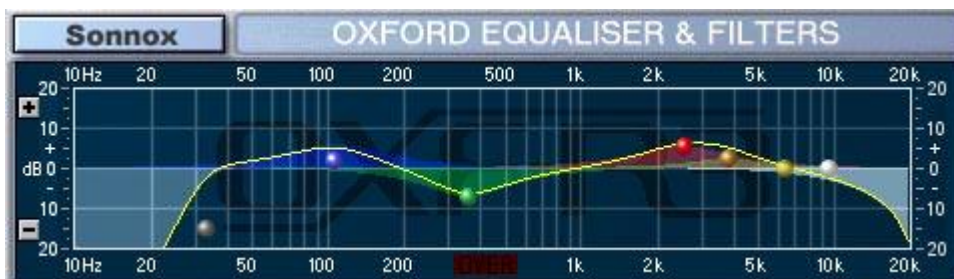
High-Pass ab 31 Hz / +6,5 dB bei 56 Hz / -7 dB bei 410 Hz / +10 dB bei 2480 Hz / +3 dB bei 3,9 kHz / Low-Pass bei 10,1 kHz

Moderne Kick Drum für Rock-Musik (extrem)



High-Pass ab 31 Hz / +12 dB bei 56 Hz / -9 dB bei 410 Hz / +13 dB bei 2480 Hz / +4,5 dB bei 3,9 kHz / Low-Pass bei 10,1 kHz

Kick Drum traditionell abgemischt



High-Pass ab 34 Hz / +6 dB bei 102 Hz / -7 dB bei 359 Hz / +5,5 dB bei 2550 Hz / +3,5 dB bei 3,8 kHz / Low-Pass bei 10,1 kHz

Quelle: www.delamar.de