

Kick und Snare Drum komprimieren

Es gehört wohl zu den Basics der Musikproduktion, die Kick und die Snare Drum zu komprimieren. Fast jeder Homerecording Einsteiger zückt automatisch den Kompressor - manchmal auch ohne zu wissen warum. Und wer das Warum nicht kennt, wird auch das Wie nicht verstehen. Hier erfährst Du wie Du mit dem Kompressor an Snare und Kick Drum herangehst.

Kick und Snare Drum komprimieren

Das Komprimieren von Drums ist eine Kunst sagen die einen, die anderen behaupten es sei doch nur ein Handwerk. So oder so, es gibt eine Reihe von Dingen, deren man sich beim Abmischen eines Songs und beim Komprimieren bewusst sein sollte.

Komprimieren einzelner Drums vs. Kompression eines Drum Sets

Warum Drums komprimieren?

Eine unkomprimierte Kick oder Snare Drum hat einen sehr lauten Anschlag bzw. sehr laute Transienten und danach fällt der Pegel stark ab. Die Transienten sind nur sehr kurz und werden vom Ohr deswegen nicht besonders gut wahrgenommen. D.h., dass die Kick oder Snare Drum wesentlich leiser wahrgenommen wird, als sie tatsächlich ist. Wenn wir nun die Transienten etwas leiser machen könnten in Relation zum Körper, würde die Drum lauter erscheinen, bzw. voller klingen.

Wie stelle ich den Kompressor für Snare oder Kick Drum ein?

Und genau hier kommt der Kompressor ins Spiel, denn mit diesem können wir den Anschlag und die Transienten unter Kontrolle bringen. Dazu hat jeder gute Kompressor (gleich ob Hardware oder Software) einen Parameter „Attack“. Dieser dient dazu, die Geschwindigkeit einzustellen, mit der das Gerät auf das anliegende Audiosignal anspricht. Stellt man z.B. einen Wert von 50ms ein, so werden zunächst 50ms vom Audiosignal durchgelassen, bevor der Kompressor mit seiner Arbeit beginnt.

Bei 50-100ms Attack lässt man praktisch alle Transienten einer Kick oder Snare Drum unbearbeitet passieren. Möchte man auf diese jedoch Einfluss nehmen, so muss man den Attack auf sehr kurze Zeiten (z.B. 10ms) einstellen.

Gerade wenn man individuelle Drumschläge komprimiert, ist der Parameter Attack der wahrscheinlich wichtigste. Die Ratio der Kompression kann bei etwa 4:1 liegen und der Parameter Release bei 100ms. Selbstverständlich sind dies nur Ansatzpunkte und können nur als Ausgang für das Experimentieren gesehen werden.

Zu kurzer Attack

Auch beim Attack sollte man fleissig experimentieren, keine Frage. Wenn man den Attack zu kurz einstellt, wird das Ergebnis sehr flach und damit auch unnatürlich klingen. Kleine Änderungen dieses Parameters können zu großen Veränderungen führen, deswegen sollte man die Einstellung des Attacks nicht auf die leichte Schulter nehmen und sorgfältig arbeiten.

Unterschiede zwischen Kick und Snare Drum

Der Hauptunterschied zwischen Kick und Snare Drum dürfte der heftige und scharfe Attack der Snare sein. Eine Kick oder Bass Drum wird in der Regel einen weicheren Anschlag haben, aber Ausnahmen bestätigen die Regel. In manchen Aufnahmen werden harte Beater mit entsprechendem Attack verwendet. Mit weicheren Beater wird der Anschlag nicht ganz so aggressiv sein, aber in beiden Fällen kann der Sound der Kick von der Kompression profitieren. Auch hier gilt, wie so oft in der Musikproduktion und im Musikbusiness: Hinhören und testen.

Kick und Snare Drum komprimieren: Zusammenfassung

Das Bearbeiten der Transienten ist das A und O beim Komprimieren von Kick und Snare Drum. Es geht darum, den Drumsound voller und subjektiv lauter zu machen, um einen besseren Effekt im Mix zu gewinnen. Natürlich kommt es auch vor, dass man gerade die Transienten hervorheben will (oder muss), aber das ist ein Thema für einen anderen Artikel zum Thema Kompression.

Quelle: www.delamar.de

Um den Klang im Ganzen druckvoller wirken zu lassen, greifst Du am besten auf einen Kompressor zurück. Wähle eine Ratio von 4:1 bis 6:1 und eine Attack-Zeit von 30-50 Millisekunden, um die Transienten durchgehen zu lassen. Der Effekt sollte bei schnell aufeinanderfolgenden Schlägen kurz gehalten werden, das geschieht über längere Release-Zeiten. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Release-Zeit der Länge der Hallfahne anzupassen.