

1 Besser mixen – Mitten mit Transparenz und Tiefe - Bonedo

2 Andrew Scheps zeigt in diesem Workshop-Interview, weshalb er mittlerweile mit Software arbeitet. Und Tipps zum Mischen von Mitten gibt es auch!

3 Carsten Kaiser

4 **Bass? Höhen? Die Midrange ist im Song-Mixing essentiell! Wir haben Andrew Scheps zum Thema 5 Fragen gestellt – und viele Interessante antworten erhalten. Und vorher ging es um andere interessante Dinge rund um das Mixing. Aber lest selbst!**



6



7 *“Es gibt einige Gründe dafür, warum ich mittlerweile komplett im Rechner mixe. Ich glaube, ich kann jetzt weitaus kreativer sein und meine Mixes klingen deutlich besser.” (Andrew Scheps)*

8 Interview mit Andrew Scheps

9 **Andrew, fantastisch, dass du bonedo wieder für ein Interview zur Verfügung stehst. In deinem letzten Interview für uns hast du uns einen Einblick in einige deiner Mix-Entscheidungen gegeben. Dieses Mal konzentrieren wir uns hauptsächlich auf deinen Workflow und auf allgemeine Fragen. Du bewerkstelligst deine Mixes mittlerweile**

..Recall-Möglichkeit

..biografische Informati

..positive Erfahrung

..bessere oder gleich gi

vollständig „in the box“. Was sind deine Gründe für diesen Schritt gewesen? Und benutzt du Plug-Ins, die klassischen Konsolen-Sound emulieren, um einen „analogen Charakter“ zu erzielen?

Es gibt einige Gründe dafür, warum ich mittlerweile komplett im Rechner mixe. Aber der Hauptbeweggrund war anfangs ein rein logistischer. Es ist sehr schwierig, Leuten begreiflich zu machen, was es bedeutet, auf einer alten analogen Konsole zu mischen, die kein Total Recall hat. Wenn du einen Mix auf der Konsole hast, kannst du nicht an einem anderen Mix arbeiten. Und jedes Mal, wenn du einen Mix zurück auf die Konsole bringst, ist er zwar nah dran, aber niemals genau der Gleiche. Ich hatte schon Mühe bei einem ganz normalen Workload hinterher zu kommen. Denn das Wiederaufrufen aller Einstellungen konnte locker vier Stunden in Anspruch nehmen, nur um dann innerhalb von fünf Minuten ein paar Änderungen vorzunehmen.

Ich habe versucht, auf der Konsole zu mischen und dann Stems für den Recall herauszumischen. Aber bei meinem Mix-Stil – insbesondere aufgrund einer Unmenge von Parallel-Kompression – klangen die Stems am Ende nie wie der Original-Mix. Sie waren nah dran, aber nie genau so gut. Deshalb lag es nahe, alles vollständig in den Rechner zu verlegen.

Als ich diesen Wechsel erst vollzogen hatte, war das eine tolle Erfahrung. Ich glaube, ich kann jetzt weitaus kreativer sein und meine Mixes klingen deutlich besser. Was Konsolen-Emulationen angeht, bieten sie im Grunde alle verschiedene Arten von harmonischen Verzerrungen. Ich liebe harmonische Verzerrungen und habe sogar entsprechende Plug-Ins benutzt als ich noch auf der Konsole gemischt habe. Wenngleich ich keine Plug-Ins benutze um irgendwie zu versuchen, analoges Summieren nachzubilden.

Bitte korrigiere mich, falls ich falsch liege: Wenn es um Kompression geht, verfolgst du einen wirklich unverwechselbaren Ansatz. Du hast mal gesagt, dass du auf Aux-Bussen nur äußerst selten direkte, aber nahezu immer parallele Kompression verwendest, um das Leben der Transienten zu erhalten. Könntest Du ein paar Kompressoren nennen, die dir dabei helfen und wie und warum du sie für gewöhnlich in deinem Setup nutzt?

Im Grunde eignet sich jeder Kompressor für Parallel-Kompression. Und die Hauptsache, die man beim Einrichten von Parallel-Kompressor im Hinterkopf behalten sollte, ist dass der Klang des Kompressors für sich genommen nichts damit zu tun hat, wie er klingt, wenn er mit dem ursprünglichen unkomprimierten Signal vermischt wird. Du musst wirklich nur darauf achten, wie das klingt und den Kompressor beim Abhören dieser Kombination einstellen, nicht für sich genommen.

Beispiele für Kompressoren, die ich benutze, sind der DBX 160VU auf Kick und Snare bei einer Ratio von 5:1, ein 1176 auf so ziemlich allem: Du kannst ihn im „All Button“-Mode oder mit geringeren Kompressionsverhältnissen einsetzen, in denen er meiner Meinung nach am besten funktioniert. Das Ganze am besten mit langsamem Attack. Die Release-Zeiten können je nach Material variieren. Es ist nicht ganz einfach, Vorschläge zu machen, weil fast alles (nein, eigentlich alles) funktionieren kann. Richte es einfach ein und

hör genau hin!

Andrew, Fragen wie die folgende hast du zwar sicher schon hunderte Male gehört, aber... du warst der Mixing Engineer eines DER Alben der „Loudness War“-Ära: Metallicas „Death Magnetic“. Gerüchten zufolge haben Greg Fidelman und du die Mixes schon bis zum Anschlag komprimiert bevor ihr sie zum Mastering Engineer Ted Jensen geschickt habt. Kann du uns etwas über deine Mix-Ziele von damals sagen, über die Anforderungen der Produzenten, deine Entscheidungsprozesse in puncto Dynamik und ganz einfach wie du heute über diesen Fall denkst? Ist das Resultat genau das Gegenteil von dem, was du mit deinem Ansatz der Parallel-Kompression verfolgst?

Wann immer es in einem Projekt solch umstrittene Punkte gibt, ist es nicht gut, darüber zu sprechen, vor allem nicht in der Öffentlichkeit (wie im Internet). Abgesehen davon glaube ich, dass wir nicht unbedingt das Gegenteil von dem erreicht haben, was wir beabsichtigt haben. Ich meine, auch wenn du dir diese Scheibe leise anhörst, und sei es über kleine Lautsprecher (oder sogar auf einem Laptop), dann klingt sie immer noch wirklich aggressiv und spannend. Das war unser Ziel. Ich bin sicher, viele Leute sehen das anders, aber es gibt etliche Leute, die den Klang bestimmter Scheiben nicht mögen. Diese hier wird eben aufgrund ihrer Lautstärke gescholten.

Du arbeitest in Pro Tools mit Mix-Templates. Erzähl uns doch bitte ein bisschen mehr darüber. Hast Du beispielsweise ein „Red Hot Chili Peppers“-Template und eine Vorlage für stimmungsvollen Pop oder so?

Ich habe genau ein Template, das ich für jeden Song benutze, den ich mische. Die Vorlage ändert und entwickelt sich fortlaufend. Deshalb kann sie drei Monate später schon wieder ganz anders aussehen, aber im Allgemeinen binde ich alles, was ich zur Zeit nutze in jede Session ein und entscheide dann was im jeweiligen Mix funktioniert und ignoriere den Rest. Nahezu meine gesamte Signalbearbeitung ist parallel angelegt, deshalb ist es ganz einfach, sie zu importieren. Denn sie befindet sich komplett auf den Aux-Fadern, die einfach zu einer Session hinzugefügt werden können.

10 5 Tipps von Andrew Scheps

11 1. Signale bewerten – Das Wichtigste einer Mischung

12 Ich hatte es im letzten Interview schon gesagt: Das Entscheidende ist, zuerst einmal die wichtigsten Teile eines Mixes zu identifizieren, sich auf sie zu konzentrieren und sicherzustellen, dass sie funktionieren. Eine solche Sache kann beispielsweise das gesamte Drum-Kit sein, aber genau so gut auch nur die Kick und Snare, dann der Bass, die Hauptgitarre – und selbstverständlich der Gesang.

13 2. Füllmaterial im Mixdown

14 Sind diese wichtigsten Teile fundiert und klingen gut, muss der Rest dem Song nur noch helfen besser zu klingen. Bei ihrem Panning und Klang geht

es dann ausschließlich darum, dass sie einen Platz im Mix finden.

15 **3. Mix-Raum erschaffen – Frequenzspektrum und Stereoraum**

16 Es ist wichtig, einen klanglichen Raum zu erschaffen, in dem der Mix dann lebt. Das ist sowohl ein Raum der Frequenzen (z.B. „Gibt es einen Subbass?“ „Wie hell muss etwas klingen?“) aber auch ein Stereoraum („Welche Gitarre sollte besser links liegen, um besser mit den Becken zu harmonieren?“ usw.).

17 **4. Musikalische Teile und Teile des Arrangements: Sinn und Klang**

18 Erfüllen alle musikalischen Teile und jeder Abschnitt des Arrangements einen Zweck? Klingt es größer, sobald der Chorus einsetzt (mal angenommen, dieser soll auch größer klingen)? Ich glaube, manchmal ist es einfach, das Intro groß klingen zu lassen, aber von dort aus kannst du dann nichts mehr steigern.

19 **5. Emotionale Reaktion des Zuhörers – darum geht es beim Mischen!**

20 Am wichtigsten ist es, dass du dich daran erinnerst, dass es für jeden, der sich deinen Mix anhört, nur auf das ankommt, was aus den Lautsprechern herauskommt. Es interessiert niemanden, ob du vier Stunden damit verbracht hast, Reverbs auf dem Gesang zu automatisieren. Aber es interessiert ihn, wenn die Vocals dadurch besser klingen oder leider von etwas Wichtigem ablenken.

21 Deshalb ist es superwichtig dich stets daran zu erinnern, dass es deine Aufgabe ist, die Vision des Künstlers zu verwirklichen und eine emotionale Reaktion im Zuhörer auszulösen. Darum geht's. Wenn du es außerdem noch schaffst, dass es fantastisch klingt, dann ist das ein Bonus!