

Deel 1: De voorbereiding
Deel 2: Editing, correctie en basismix
» Deel 3: De eindmix «

DRUMS MIXEN IN DRIE STAPPEN DEEL 3: DE EINDMIX

In de vorige twee afleveringen leerde je hoe je je opnames en je software voorbereidt op een goede mix, hoe je onstrakheden in je opnames corrigeert en hoe je een basismix opzet. Nu je al dit harde werk achter de rug hebt, is het tijd om te oogsten. We gaan bezig met de eindmix.

Nu de basis gereed is en het geluid van je mix redelijk gebalanceerd, behandelen we hieronder enkele technieken om je drummix een specifieke sound te geven. Hiermee kun je je opnames meer laten klinken als je referentietracks. Veel studiomixers voegen bijvoorbeeld saturatie (verzadiging) en galm toe. Door middel van saturatie of zelfs distortion kun je ervoor zorgen dat sommige elementen in je drummix, zoals je snare, op een subtiele of minder subtiele manier naar voren komen in je mix (dit kun je bijvoorbeeld doen met de Soundtoys Decapitator). Let er hierbij wel op dat je snare niet te schel gaat klinken. Dat is een vervelend bij-effect van sommige saturatie plug-ins.

REVERB Met verzadiging of oversturing breng je je opname naar voren in de mix. Reverb kun je juist gebruiken om onderdelen van je drums meer naar de achtergrond te brengen (met bijvoorbeeld de PCM Native Reverb). De verleiding kan groot zijn om veel reverb te gebruiken tijdens het mixen van drums. Vaak blijkt achteraf echter, als de totale mix meer vorm krijgt, dat dit juist nadelig werkt. Het is daarom verstandig om reverb in deze fase slechts spaarzaam toe te voegen. Let er bij zowel het gebruik van reverb als van saturatie plug-ins op dat je de transiënten in je mix niet nadelig beïnvloedt. Je kunt de transiënten behouden door het gebruik van eventuele pre-delay and attack-functies op de plug-ins.



De Soundtoys Decapitator is een erg fijne plug-in om je drums een verzadigde of zelfs overstuurde sound te geven



Met toegevoegde galm, bijvoorbeeld met de PCM Native Reverb, kun je elementen van je drumstel meer achterin de mix plaatsen

Ook zijn er een aantal mixtechnieken om reverb zeer specifiek te gebruiken. Voor de snare wordt in plaats van een gewone reverb ook vaak een zogenaemde 'gated reverb' gebruikt. Hierbij wordt de reverb afgekapt op een bepaald punt in de maat, meestal op een halve- of kwartnoot (voorbeeld: Phil Collins met Another Day In Paradise). Deze techniek heeft een zeer herkenbare sound en kan zorgen voor veel impact. Als je een gate plug-in op je galmspoor zet, kun je de door middel van de attack, hold en release functie zo instellen dat de reverb op een specifiek moment wordt afgekapt.

COMPRESSIE Een andere typische mixtechniek voor drums is 'New York compression'. Dit is een vorm van parallelle compressie waarbij je een extreem gecompresseerde versie van je hele drumpartij bij je originele drummix voegt (voorbeeld: Bloc Party met We Are Not Good People). Deze techniek kun je bewerkstelligen door het maken van een aparte compressiebus, waarnaar je de hele drummix stuurt. Maar je kunt het ook doen door middel van een compressor met een mix- of wet/dry-functie. Met de New York compressie-techniek wordt de sustain van bijvoorbeeld de kick en snare extreem overdreven terwijl de transiënten intact blijven en soms licht satureren. In plaats van deze techniek op de gehele mix toe te passen, waarbij ook de sustain van de bekens wordt vergroot, kun je er ook voor kiezen alleen de ketels te comprimeren.

PUNTJES OP DE I Naast New York-compressie zijn er ook andere technieken die je kunt toepassen. Het is bijvoorbeeld niet ongebruikelijk om

in de eindfase van je drummix de gehele mix nog subtiel te bewerken met een EQ of tape saturator, of om met een convolutie plug-in subtiel de sound van een beroemde studio-ruimte toe te voegen. Als je ook room mics hebt opgesteld tijdens het opnemen, kun je die sporen in deze fase naar smaak toevoegen. Dit soort bewerkingen is echter vooral bedoeld om een reeds gebalanceerde mix te polijsten, of om je mix dichterbij de drumsound van je referentietracks te brengen.

Als je tevreden bent met je drummix, is het verstandig om deze op verschillende installaties te testen, zoals op een hifi-installatie, in je auto, op je telefoon en over een koptelefoon. Hoewel je mix niet hetzelfde zal klinken op verschillende installaties, wil je wel dat de mix in alle omstandigheden tot zijn recht komt. Het kan helpen om op iedere installatie eerst je referentietracks te beluisteren zodat je alvast went aan de specifieke sound.

GOED BEGIN Het mixen van drums is een complexe aangelegenheid, zeker als je niet wilt onderdoen voor de gemiddelde

hedendaagse commerciële release. Ik grijp nog even terug naar mijn twee eerdere artikelen over dit onderwerp, want hoewel je met een moderne DAW uitgebreide edit en quantization mogelijkheden hebt, begint een goede drumsound met een mooie drumroom en een goed drumstel, en een goed gespeelde drumpartij met een goed voorbereide drummer die zo min mogelijk wordt belemmerd door het opnameproces. Een levendige performance en een goed mixplan met visie zijn beide van groot belang. Dus vergeet niet: een goed begin is het halve werk. 🎧

'DE VERLEIDING KAN GROOT ZIJN OM VEEL REVERB TE GEBRUIKEN TIJDENS HET MIXEN VAN DRUMS'