

Producer raken Dra Smit geeft voorlichting over muziekproducties. Dus over zaken als opnametechniek, de betrokken rechten, contractvormen, exploitatie etc. Leden van de Ntb kunnen hem op maandag en dinsdag benaderen met al hun vragen op dit gebied. Veel van de gestelde vragen komen steeds weer terug. Een aantal hiervan beantwoordt hij in deze rubriek.



Eerste Hulp Bij Opnamen



Wat is ook alweer precies een geluidsofnamestudio en heb je die tegenwoordig nog wel nodig?

Ik begin met een lekker droge definitie:

Een geluidsofnamestudio is de plek waar geluidssignalen worden vastgelegd op een geluidsdrager (de opname), waarna de opgenomen signalen wel of niet worden bewerkt met allerlei technische hulpmiddelen (de mix).

De twee bovenbeschreven functies, opname en mix, zie je ook terug in de indeling van de traditionele ofnamestudio. Die bestaat grofweg uit twee onderdelen: de ofnameruimte(s) en de controlekamer. In de ofnameruimte vind je alles wat direct met de ofname zelf te maken heeft zoals microfoons, koptelefoonfaciliteiten, gitaarversterkers, vleugels, orgels en soms kilometers aan kabels. De kwaliteit van de gebruikte microfoons, bekabeling, instrumenten etc. speelt een belangrijke rol in het uiteindelijke klankresultaat. Ook belangrijk zijn de akoestische kwaliteiten van de ofnameruimte zelf. In de controlekamer vind je vier onderdelen. De mengtafel, de multitrackrecorder(s), de diverse effectapparatuur en de af luistering.

De mengtafel speelt in het traditionele ofname- en mixproces technisch gezien de centrale rol. Tijdens de ofname komen geluidssignalen via de mengtafel binnen en worden dan, eventueel versterkt en bewerkt, naar de multitrackrecorder gestuurd. Gelijktijdig moet via de mengtafel een monitormix naar de muzikanten in de ofnameruimte gestuurd worden zodat ze zichzelf en elkaar kunnen horen. Hetzelfde geldt in de controlekamer voor de geluidstechnicus en producer. De mengtafel is tijdens de ofname dus een echte signaal-distributeur.

Tijdens de mixfase krijgt de mengtafel een andere functie en doet hij zijn naam eer aan door alle tracks bij elkaar te mengen tot een stereo-ofname. Alle multitracksignalen krijgen hun plaats in het stereobeeld. Er worden allerlei effecten op losgelaten, de klank-

kleur wordt bewerkt met toonregeling, de onderlinge verhoudingen worden afgesteld etc.

Maar heb je ze tegenwoordig nog wel nodig, die dure ingewikkelde ofnamestudios? Het antwoord is ja en nee. De bovenbeschreven functies van de mengtafel, multitrackrecorder en effectenapparatuur zijn tegenwoordig voor iedereen beschikbaar in de vorm van zogenaamde DAW's. Dit zijn computerprogramma's als Pro Logic, Pro-Tools, Cubase en Ableton-Live. Daarmee kun je theoretisch gesproken professioneel muziek opnemen en mixen. In de praktijk echter dien je dan over behoorlijk wat ervaring op dit gebied te beschikken. Je hebt voor akoestische opnamen nog steeds een goede ruimte en microfoons nodig. De af luistering is ook zeer kritisch. Als je namelijk een betrouwbare mix wilt maken die overal goed klinkt, heb je niet genoeg aan een professionele koptelefoon.

Of je een traditionele studio nodig hebt is ook afhankelijk van de muzieksoort, de bezetting, de ofnameprocedure en het doel van de ofname.

Bij jazz en klassieke muziek wordt alles in een keer ingespeeld door het gehele orkest of ensemble. In die gevallen zul je echt op de traditionele manier moeten werken in een professionele studio of op locatie. Ook op locatie zul je het meestal niet redden met twee microfoons en een laptop met ProTools.

Dit in tegenstelling tot pop/rock bijvoorbeeld waar tegenwoordig veel van de de pre-productie gedaan wordt op laptops en een kwaliteitsmicrofoon. Meestal worden dan alleen nog maar de eindmix en eventuele ingewikkelde opnamen in een ofnamestudio gedaan. De smaken Dance, EDM en Urban zijn als het ware geboren in de computer. Toch wordt ook hier, als er budget voor is, de mix gedaan in een studio met in ieder geval een betrouwbaar af luistersysteem en ervaren technicus/producer. Gewoon omdat het dan toch veel vetter klinkt!