

Producer raken Dra Smit geeft voorlichting over muziekproducties. Dus over zaken als opnametechniek, rechten, contractvormen, exploitatie etc. Leden van de Ntb/vakgroep Muziek en de VCTN 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

Een klant vraagt om een Dolby Atmos-mix. Wat is dat precies?

Dolby Atmos is een zogenaamd spatial soundformaat net als Surround, Sony 360 en Ambisonics. Deze formaten zorgen voor een veel ruimtelijker indruk dan een stereomix. Die sound wordt vaak aangeduid met de Engelse termen 'spatial' en 'immersive'. Dolby Atmos werd het afgelopen decennium vooral in bioscopen de standaard. Maar ook voor consumenten dringt het steeds meer door, met name in surround thuis theateropstellingen voor realistisch 3D-videogeluid. Heb je een surroundsysteem dat Atmos ondersteunt dan wordt automatisch het juiste surroundformaat gekozen.

Het afgelopen half jaar hebben streamingplatformen als Apple Music, Tidal en Amazone 'spatial audio' via o.a. Dolby Atmos geïntroduceerd. Apple Music en Amazone brengen hun abonnees daar geen extra kosten voor in rekening. Tidal doet dat wel.

Mixen in Dolby Atmos-formaat kun je met de meeste DAW's doen als je de benodigde plugins van Dolby koopt. Apple zet zwaar in op Dolby Atmos voor 'music only'. Want in oktober hebben ze Logic Pro, hun eigen DAW, geüpdatet naar versie 10.7. In deze update is een licht gestripte versie van Dolby Atmos standaard en gratis geïntegreerd. Een aantal vaste Logic Plugins zijn ook geüpgraded naar hogere surroundformaten zodat je gelijk aan de slag kan. Temeer omdat je niet per se over een surround-monitoringsysteem met veel speakers hoeft te beschikken. Het gaat namelijk ook met een koptelefoon via het binaural formaat. Maar pas op: spatial audio-mixen vergt namelijk een totaal andere benadering dan het mixen in stereo.

Een aantal digitale distributeurs waaronder Distrokid, CdBaby en AvidPlay bieden de mogelijkheid om Dolby Atmos-files te distribueren. Let goed op de voorwaarden van de distributeur die je gebruikt, want die kunnen nogal verschillen. Houd er ook rekening

mee dat een Dolby Atmos-file van één track zo een halve tot meer dan een hele gigabyte groot is.

Ik heb op Apple Music diverse Dolby Atmos-producties met koptelefoon beluisterd. Wat opvalt is het verschil in kwaliteit. Oudere rock- en popproducties die opnieuw voor Atmos zijn gemixt, klinken vaak helemaal niet zo goed. De coherentie van de mix ontbreekt, de leadzang valt bijvoorbeeld weg in het arrangement, distortion-gitaren klinken opeens als naaimachines en niet als metal. Het klinkt ook meer dan eens als een storende galmbak. Er zijn wel uitzonderingen. De diverse Beatles-albums klinken bijvoorbeeld goed. Spatial voegt daar echt iets toe aan het luistergenot. Hetzelfde geldt voor *3-D: Der Katalog*, een live album van Kraftwerk. Maar het zijn vooral oudere jazz- en klassieke opnamen die opvallend ruimtelijk en natuurlijk klinken. *A Love Divine* van John Coltrane en *Kind of Blue* van Miles Davis zijn daarvan goede voorbeelden. Als je de spatial versies op Apple Music van die albums A/B vergelijkt met de stereoversies op bijvoorbeeld Spotify, dan wordt de meerwaarde van een goede spatial audio(re)mix zeer duidelijk hoorbaar.

Om de luisterervaring met koptelefoon nog levensechter te maken, heeft Apple ook headtracking mogelijk gemaakt. Als je met je hoofd beweegt, verandert de muziek van richting. Net als wanneer je je hoofd beweegt tussen twee stereo- of meerdere surroundspeakers. Dit gaat echter niet met gewone koptelefoons. Je dient te beschikken over een AirPods Pro of AirPods Max plus een iPhone of iPad met iOS 15. Headtracking is al gangbaar in games, VR en video's, maar was dat nog niet voor muziek. Of het door gaat breken om louter naar muziek te luisteren valt nog te bezien. Het is in ieder geval een interessante ontwikkeling.