

# Studiootje inpluggen

**Convolutiegalmen klinken zo goed als de samples die je erin stopt. Aan concertzalen heb je wat dat betreft keuze genoeg, maar kleinere ruimtes die toch goed klinken voor muziek zijn zeldzamer. Universal Audio heeft daarom geprobeerd een beroemd studiocomplex te vangen in een plug-in, en ze hebben het niet bij een paar samples gelaten.**

door Wessel Oltheten > wessel@interface.nl

Ocean Way Studios in Los Angeles is een beetje de Amerikaanse Wisseloord. Of andersom; het is maar net hoe je het bekijkt. Een prachtig studiocomplex waar geschiedenis is – en wordt – geschreven. Ik heb maar niet naar de dagprijs van Studio A gevraagd, maar ik kan met een gerust hart beweren dat het een veelvoud is van de 349 dollar die Universal Audio vraagt voor hun plug-in (die overigens ook Studio B aan boord heeft). Die vergelijking gaat natuurlijk



- trailer
- tips & tricks over de plug-ins
- korte docu over de studio
- audiotracks

ook niet op: probeer maar eens een orkest op te nemen in je thuisstudio en er dan met deze plug-in voor te zorgen dat het lijkt alsof je wat meer te besteden had. 'Not even close', zouden de Amerikanen zeggen. Maar aan de andere kant leent zo'n beroemde studio z'n naam ook weer niet zomaar aan een plug-in.

## Op (af)stand

De plug-in Ocean Way Studios is bedoeld om achteraf perspectief toe te voegen. En dan

hebben we het over het perspectief dat je automatisch krijgt met het opnemen in een mooie ruimte met microfoonopstellingen op verschillende afstanden. In één plug-in beschik je over drie stereo microfoonopstellingen die je zelf in verhouding kunt zetten, kunt pannen, filteren en het mooiste: in afstand kunt verschuiven.

Het verschuiven in afstand klinkt verdacht overtuigend. En gezien het geratel van de computer als je de afstand realtime aanpast, vermoed ik dat er daadwerkelijk een boel verschillende impuls responsen voor verschillende afstanden worden gebruikt. Hoe verder je de microfoons van de bron beweegt, hoe breder ze uit elkaar worden geplaatst in de ruimte. Je pikt op die manier op elke afstand een kloppend stereobeeld op. Ik zou het nog leuker hebben gevonden als ik zelf controle had over de stereobreedte, maar het klinkt ontegenzeggelijk goed en natuurlijk.

Wat ik een vreemde tekortkoming vind, is dat de plug-in niet daadwerkelijk stereo werkt. Als je een signaal alleen naar links pakt en door een stereo-instantie van Ocean Way Studios haalt, dan komt er ook alleen maar links geluid uit. Dit is natuurlijk niet wat er in het echt zou gebeuren. Echte virtuele plaatsing van een geluid in de ruimte zit er dus niet in. Wat zou het leuk zijn als dat uitnodigende display je ook de plaats van het instrument ten opzichte van de microfoonopstelling liet verslepen. Nu kun je wel iets doen qua panning in de mixer, maar een stereo-opstelling die recht voor de bron staat naar links pannen, klinkt helaas anders dan de bron naar links verplaatsen waardoor die eerder bij de linker- dan bij de rechtermicrofoon arriveert.

## Re-mic en Reverb

Ocean Way Studios is op twee manieren te gebruiken: met of zonder het directe signaal dat in de microfoonopstellingen belandt. Als je kiest voor die eerste optie, ben je dus in feite je bronmateriaal opnieuw aan het opnemen door de virtuele microfoonopstelling. Deze modus heet daarom Re-mic: het vervangt je



## Het verschuiven in afstand klinkt verdacht overtuigend

hele bronsignaal en dat werkt alleen goed als je de plug-in als insert gebruikt en het niet als send-effect alsnog bij het origineel mengt. In de Reverb mode is dat anders: daar ben je het directe geluid kwijt en klinkt het alsof je alleen de nagalm van de ruimte toevoegt aan de opname die je al had. Deze mode werkt beduidend beter met bronmateriaal dat al een ruimtelijk karakter (of een andere uitgesproken klankkleur) in zich heeft.

Het mooie van een goede studio is de keuze die je hebt qua microfoons: de invloed van een bepaald type microfoon in combinatie met de ruimte is enorm. En hier ligt de kracht van Ocean Way Studios (zowel in het echt als virtueel): je hebt keuze genoeg. Moet het breder en dieper: kies een opstelling met omni's. Meer focus: pak één van de niermicrofoons. Is het hoog te fel: kies de ribbons. Wil je meer sprankel: neem de KM54. Dit lijkt misschien decadent, maar het kan echt het verschil maken of een bepaalde ruimte wel of niet in een mix past. Het is trouwens ook geen nieuwe feature in convolutiegalmen: in Audio Ease Altiverb, en met name in Quantum Leap Spaces van East West, kun je meestal ook uit verschillende microfoontypen en afstanden kiezen.

Maar zo uitgebreid, snel en intuïtief als Universal Audio het hier presenteert, is toch uniek.

Ik vind de microfoonkeuze overigens vooral interessant voor de klank van de ruimte, niet zozeer voor het directe signaal. Denk vooral niet dat je zang kunt opnemen in je eigen vocal booth met een U87 en die dan met Re-mic kunt laten klinken alsof het een C12 op dezelfde afstand in Studio A was. Het resultaat klinkt vooral als een onnatuurlijk filtereffect dat weinig met een realistische simulatie van doen heeft. Rationeel gezien is mic-modelling (ook van andere fabrikanten) natuurlijk onzin en mag je er niet te veel van verwachten. Of je moet je bronmateriaal opnemen met een volledig neutrale microfoon en opnameketen in een anechoïsche ruimte.

Desondanks bleek Re-mic mode wel heel nuttig om geluiden de diepte in te manoeuvreren zonder dat ze in een wolk van reverb veranderden. Je kent ze wel: van die geluiden die koste wat het kost vooraan willen staan in je mix; wat je ook probeert. Tamboerijnen of raspende akoestische gitaren bijvoorbeeld. Die heb je in Re-mic mode in een oogwenk waar je ze wil hebben, en ze krijgen er vaak nog meer karakter van ook. Als je maar niet

gaat voor het simuleren van microfoonopstellingen heel dichtbij de bron, is het effect daarmee toch heel bruikbaar.

## Ideale opstelling

Hoe een ruimte klinkt, is natuurlijk ook afhankelijk van wat je erin stopt. Of in het geval van een convolutiegalm: welke geluidsbron je gebruikt om een ruimte te samplen en waar die in de ruimte staat. In Ocean Way Studios kun je kiezen uit een aantal geluidsbronnen (drums, piano, strijkers, solozang, gitaar, koor, blazers) met ieder zo hun eigen karakter en plaats in de opnameruimte. Zang straalt geluid bijvoorbeeld vooral gericht naar voren af, terwijl een snaredrum dat veel meer rondom doet. De beschikbare microfoontypen en hun opstelling zijn aangepast aan het type geluidsbron, dus zo heb je keuze genoeg qua klank. Niets houdt je natuurlijk tegen de piano-opstelling voor zang te gebruiken of andersom. Een leuke toevoeging zijn twee gitaarspeakerkasten die je prima kunt gebruiken na een amp-simulator naar keuze.

## Conclusie

Is dit een vernieuwend product? Nee. Doet het alles wat het belooft? Ook niet echt, maar je moet wel heel naïef zijn om dat te verwachten. Is het bruikbaar? Zonder meer. Grootse galmen kan iedereen zonder moeite aanbrengen, maar het blijft vaak toch klinken als een platte productie met veel galm. Perspectief creëren is veel lastiger, helemaal als je niet werkt met echte opnamen of als je alleen een kleine ruimte tot je beschikking hebt. Het lijkt misschien wat beperkt om in een tijd van duizenden presets een vrij dure plug-in aan te schaffen die maar twee ruimtes simuleert, maar door het variëren in bron/opstelling, afstand en microfoonkeuze zijn de mogelijkheden enorm. Een favoriet is Drums 2, waarbij het drumstel in een hoek van de ruimte staat: je hebt direct het indrukwekkende gevoel van een grote opnameruimte. Het werkt snel en klinkt vaak overtuigend. Helemaal als je bronmateriaal nog breedte, diepte of überhaupt karakter mist. ■

### SPECIFICATIES

- werkt uitsluitend met UAD-2 DSP Accelerator Card of Apollo interface
- akoestische emulatie van Ocean Way Recording Studio A en B
- klankprofiel van 8 vintage microfoons
- realtime blend tussen 3 vintage mic pairs (Near/Mid/Far)

### INFO

- Prijs exct: \$349,- (alleen online verkrijgbaar)
- Distributie: Amptec BVBA, +32 112 81458
- Internet: www.amptec.be, www.uaudio.com

### HET OORDEEL

- +** klinkt overtuigend
- +** gebruiksvriendelijk
- +** veel bruikbare klanken
- niet daadwerkelijk stereo
- beperkte mic-modelling
- positie in stereobeeld niet 'echt' te wijzigen