

George Massenburg *Back to basic*

George Massenburg is ontwerper van *high-end*-audio-apparaat. Met zijn bedrijf GML ontwikkelde hij eq's, compressors en microfoonvoorversterkers. Daarnaast is hij onder meer producer van Toto en Aaron Neville, mixtechnicus van Kenny Loggins en opnametechnicus van Earth, Wind & Fire. Zo divers als hij is in de audiobranche, zijn ook zijn ideeën. Reden voor de firma Amptec, importeur van GML, om Massenburg naar Nederland te halen en in kleine kring zijn verhaal te laten doen. Interface doet verslag.

door Sander van der Heide > redactie@interface.nl



In het prachtige Studio FC Walvisch te Amsterdam zet audioudoelwit George Massenburg zijn filosofie over de toekomst van de muziekindustrie uiteen: 'We moeten onze businessmodellen bijstellen. De manier waarop we nu geld verdienen met muziek zal moeten veranderen. Zo is de game-industrie van groot belang geworden voor de muziekindustrie. Kijk maar naar een spel als *Guitar Hero 3*: de opbrengst daarvan zit al boven een miljard. Of naar *Grand Theft Auto 4*, dat met een investering van 45 miljoen dollar al binnen één week meer dan 400 miljoen dollar binnenhaalde. Dat zijn megabedragen.'

Doe-het-zelfmentaliteit

George Massenburg is van mening dat de luisteraar onderwezen moet worden. 'Men moet inzien dat een mp3 hetzelfde is als een thumbnail van een foto: je kunt een idee krijgen van hoe een foto eruit

ziet, maar de thumbnail geeft nooit de indruk en het detail van die foto zelf. De bandbreedte van onze internetverbindingen is enorm toegenomen, net als de schijfruimte, en toch werken we met dat gecomprimeerde bestandje. Overigens heeft mp3 als gratis download wel z'n effect bewezen. Radiohead bood zijn album gratis aan (of wat je zelf ervoor wilde geven) en kreeg zoveel *free publicity* dat een week na de release opeens grote aantallen van de cd werden verkocht. Acts als Trent Reznor en Coldplay deden hetzelfde, met hetzelfde effect: een sterke toename van de verkoop van cd's en kaartjes voor de liveoptredens. De mp3 introduceert de luisteraar tot het uiteindelijke product.'

'Momenteel kun je als artiest of band het beste zelf een cd uitbrengen in plaats van via een platenmaatschappij. Je zult alles zelf moeten regelen, promoten en betalen, maar alle revenuen komen dan ook bij jou terug. Na een optreden eigen cd's verkopen, is dan ook zeer rendabel.'

Geld dat wordt geïnvesteerd in muziek kun je niet meer in korte tijd terugverdienen. Het is een concept dat voor platenmaatschappijen moeilijk is te vatten – die willen immers meteen een hit en solide verkoop in plaats van een langetermijninvestering in een artiest (zoals vroeger vaker gebeurde). Het omvat eerder een investering voor dertig jaar dan voor drie weken. Zo loopt de show *Love van Cirque du Soleil* al ruim twee jaar lang, met zes shows per week en 2000 plaatsen maal 125 dollar per kaartje. Er zijn miljoenen in de voorstelling gepompt, maar de opbrengst zal dan ook meer dan een half miljard bedragen. De oude situatie van relatie artiest-producer-label zal moeten wijzigen. Zo ga ik zelf alleen nog maar een partnerschap aan met artiesten. Ik zoek echt naar een lang samenwerkingsverband.'

Opnemen 'in the box'

Ook over het opnameproces heeft Massenburg sterk omliggende ideeën. 'Ik neem alleen nog maar op met liveartiesten. Iedereen gaat in één ruimte, zodat je als technicus gelijk een idee krijgt hoe het moet klinken. Zo herinner ik het me ook van vroeger. De beste muziek komt toch van producties die in één keer op band stonden. Er zijn wat uitzonderingen, zoals de producties van Prince en *Bohemian*



"Ik wil een stel goede muzikanten met een goede song en neem alles direct op in the box – geen analoge console, geen analoge limiters, geen clicktrack"

Rhapsody van Queen. Uiteindelijk moeten wij ook overdubs doen – een cello neem je bijvoorbeeld niet zo makkelijk op vlak naast de drums. Maar het idee is dat je niet begint achter je computerscherm terwijl je luistert naar een repeterende drumsample en dan daar iets overheen probeert te maken. Ik wil een stel goede muzikanten met een goede song en neem alles direct op *in the box* – geen analoge console, geen analoge limiters, geen clicktrack. Dan krijg je niet van die MTV-onzin maar muziek. De interactie tussen de muzikanten geeft een bepaalde spanning die je achteraf niet meer kunt opwekken. Ik heb trouwens een hekel aan een clicktrack, en muzikanten ook. Ze kunnen er wel op spelen, maar je krijgt dan van die veilige *low risk*-muziek. Dat is gewoon niet leuk om naar te luisteren. Wat wel een risico is, is dat je niet meer zo makkelijk wat kunt overdoen. Dus moet alles in één keer goed opgenomen worden. Daarom neem ik de vocals altijd dubbel op, door twee microfoonvoorversterkers: één op 0dB en één 10dB zachter. Als je dan overstuurt, heb je altijd nog een schone kopie.'

'Door alles in één kamer op te nemen, krijg je er gelijk het allerbeste bij: akoestiek. Luister maar eens naar al die soundtracks van blockbustervolms – die klinken altijd te gek. Alle muzikanten samen in één grote, akoestisch goede ruimte. Er is een hele nieuwe generatie engineers en producers die niet eens weten hoe strijkers in een mooie ruimte klinken. Maar het is onze taak om ze het verschil te laten horen, dan pas kun je ze overtuigen. Niet door gewoon te zeggen: dit is goed. We hebben een hoop geld en tijd verspild aan het opnemen in kleine ruimtes, track na track, muzikant na muzikant. Het loont zich om de ruimte, de ambiance-microfoons, in surround op te nemen. Hierdoor kun je veel beter instrumenten lokaliseren dan alleen maar panning te gebruiken. Met een plug-in kun je dat nog niet namaken.'

Videoclip voor elke track

Om zijn verhaal kracht bij te zetten, krijgen we verschillende producties te horen (en zien) waarmee Massenburg bezig was. Alles in 96kHz/24-bit en zes kanalen surround en afgespeeld met Quicktime (Quicktime kan acht kanalen 96kHz/24-bits afspelen in Core Audio). Het videogedeelte bestond uit meercamera-opnamen die tijdens de sessie door

zijn assistenten waren gemaakt. George Massenburgs ervaring met regisseurs is namelijk zo slecht dat hij dat klusje liever aan zijn assistenten toevertrouwt. De muzikanten zijn dan niet onwettig, omdat de jongens toch steeds aanwezig zijn, en er geldt maar één regel: *Don't fuck up the music*. Zo heeft Massenburg dus voor elke track die hij opneemt meteen een videoclip. De afgelopen vier jaar werd alles wat hij doet zo opgenomen. Men begint met één syncklik (je weet wel, met zo'n klapbord) en verder loopt alles vrij. In *Final Cut Pro* leg je die videotracks op die klik gelijk, en audio wordt in *Pro Tools* weer sync gelegd (dat gaat surround momenteel niet zo lekker in *Final Cut*). Larry Johnson doet dat op dit moment ook bij Neil Young. Hij gebruikt een hoop camera's die vast op één plek tijdens opnamesessies vrij meelopen.

Apparaatuur

'Pro Tools is mijn mengtafel. Ik neem alles 96kHz, 24-bits rechtstreeks in de set op. Goede microfoons, goede voorversterkers, goede ad-convertors en je bent klaar. Ik zou graag op een hogere resolutie opnemen, 352kHz (8x 44,1kHz) of dsd (direct stream digital = one-bit delta sigma audio modulation), maar dat is nu niet mogelijk – althans niet voor popproducties. Ik gebruik drie HD-kaarten en met het aantal sporen en plug-ins die ik tijdens het mixen gebruik, zit ik al vol. Ik neem ook alles op en mix ook alles in surround en heb tevens een downmix naar stereo meelopen. Die kan ik af en toe even checken om te kijken of het werkt in stereo. Dat neemt ook veel processing in beslag. Veel van mijn plug-ins werken op een interne resolutie van 192kHz, maar dat gaat dan eigenlijk buiten *Pro Tools* om. Je hebt deze bandbreedte nodig om iets goed te bewerken. Veel plug-ins werken op een lagere samplefrequentie om processorkracht te besparen en daarom zijn de meeste plug-ins ook niet

zo goed. Bill Putnam maakt goede plug-ins, maar die gebruiken dan ook gelijk één processor per plug-in. Extern gebruik ik daarom af en toe wat analoge randapparatuur. De Manley Vamu voor compressie, en ook wel de Distressor. Maar het gaat altijd om de klank die ik zoek, niet omdat het analog is.'

Angstaanjagende studio

Bij de rondvraag aan het eind van deze masterclass kwamen nog wat interessante onderwerpen te berde, zoals Massenburgs microfoonkeuze. Alhoewel hij voor vocals veel uitprobeert, komt hij vaak weer terug op zijn eigen U67, die hij al 43 jaar gebruikt. Bij vragen over de akoestiek van zijn studio, vertelt Massenburg dat haast alles is gebaseerd op diffusie. Iedereen kan elkaar ook goed horen, waar je ook staat. Toch ziet het er wel een beetje vreemd uit. Zoals studio C van Blackbird studio (www.blackbirdstudio.com), die is gebaseerd op een lineaire sequens van een groot priemgetal, berekend door akoeticus Peter d'Antonio, 163.647. Er zijn 1.532 van deze diffusiepanelen, met in totaal 69 ton in gewicht en geen één is er gelijk. In-drukwekkend, maar tegelijk ook beangstigend. Kijk zelf maar, want luisteren zal helaas maar voor enkelen zijn weggelegd...

Conclusie

George Massenburgs boodschap is duidelijk: we moeten weer *back to basic*. Zij het wel met één groot verschil: mengtafels worden ook in *high end*-studio's vervangen door convertors en randapparatuur voor plug-ins. Want alles staat uiteraard in dienst om de sessie zo soepel mogelijk te laten verlopen. ■

Met dank aan de firma Amptec (www.amptec.nl) en Studio FC Walvisch (www.fcwalvisch.com).

