

Column Renzo van Riemsdijk (Masterenzo):

Loudness, the myth, the saga, the story. Part 3

De loudness war begon midden jaren '90 en duurde tot ver in de huidige eeuw. Ongeveer anno nu in 2017 raken we steeds meer verlost van de onhebbelijke drang om muziek harder te laten klinken dan de concurrent.

Geluidskwaliteit mag als iets moois worden gezien en muziek mag weer muziek zijn in plaats van een door marketing gedreven instrument om mensenmassa's te bereiken.

Wel zijn we muziek anders gaan beleven en ervaren. Zo is de smartphone met oordoppen (of hele grote hoofdtelefoons met nóg grotere schelpen) niet meer uit het straatbeeld weg te denken.

Het einde van de loudness war komt -net als het begin ervan- door een combinatie van factoren. Veruit de belangrijkste factor is *loudness normalization*. Dit zorgt er voor dat alle songs van een playlist globaal even hard klinken.

Waarom zou je dan nog een nummer harder willen laten masteren? Sterker nog, hoe harder gemasterd, hoe meer de algoritmes van onder andere Spotify en iTunes ingrijpen om het volume te corrigeren (lees: verlagen) tot het level van de andere tracks.

Loudness normalization, door Apple in het Nederlands vertaald als geluidscontrole. Een dermate lullige en simplistische term die kant noch wal raakt en de volgende dag alweer vergeten is. Toch is het wel degelijk een van de belangrijkste vredestiters in oorlogstijd.

Een andere anti-loudness war-factor is de opleving van vinyl. Dit is heel simpel: vinyl kent duidelijke grenzen aangaande het volume. Nummers waar een limiter als een malle overheen is gegaan klinken -als ze al door de kwaliteitscontrole komen- belabberd op vinyl. Daarnaast worden de groeven van de plaat breder door het hoge volume (meer basfrequenties) waardoor de speelduur afneemt en de naald meer moeite heeft om de groef van de plaat te kunnen volgen.

Er zijn nog wel meer factoren die een rol spelen bij de beëindiging van de loudness war maar ik zal jullie niet lastig vallen met technische termen als LUFS, LKFS, EBU R128 etc.

Mocht je hier meer over willen weten, zoek in Google eens op '*loudness Camerer*' en je vindt een goed en duidelijk geschreven document wat ingaat op de technische aspecten van loudness (o.a. metering en normalization). Hoewel reeds geschreven in 2010 is het nog steeds actueel.

Daarnaast heeft Eelco Grimm, docent aan de HKU, een schitterend white paper geschreven met aanbevelingen voor *loudness normalization*, inclusief het belang van *album normalization* ten opzichte van *track normalization*. Kijk op www.music-loudness.com, daar vind je de paper.

De loudness war heeft ruim 20 jaar huisgehouden. Ongelooflijk als je er over nadenkt.

Gelukkig stemt het toekomstperspectief ons hippies positief: lossless (of zelfs Hi-Res) muziek streamen, zonder gedoe over hoe hard het liedje is en al dan niet met een mooi clippie erbij.

Het leven is mooi.

La vita è bella.

Renzo

Renzo (Masterenzo) is een Rotterdamse masteraar. Hij heeft onder meer gewerkt voor Gery Mendes (GMB), Charlie Dée en Phil Bee's Freedom. Nog meer info over mastering is te vinden op zijn [website](#).