

ERSCHEINUNGSDATUM: 15. SEPTEMBER 2026

Ein räumlicher Mix hört auf zu leben, sobald er das Studio verlässt. Ab heute nicht mehr.

saimox erscheint: ein räumliches Audioformat, in dem jeder Klang bis zum Ohr des Hörers ein eigenes Objekt bleibt. Die App zum Öffnen und Geniessen kostet nichts, für immer und für jeden — die Musik darin gehört weiter dem, der sie gemacht hat.

Crevillent, Spanien — 15. September 2026

Räumlicher Klang ist seit fünfzehn Jahren ein Premium-Segment. Für Labels bei Prioritätsveröffentlichungen, für Autohersteller in den Top-Modellen, und für den Hörer im teureren Streaming-Tarif. Wer nicht dazugehört, macht Stereo.

Das ändert sich heute. Desteba Productions veröffentlicht saimox: die macOS-Anwendung zum Bauen, das Format SMX zum Ausliefern und die Player zum Anhören. Das Format ist frei zu lesen, zu schreiben und zu verbreiten — das Unternehmen hält keine Patente darauf und erhebt keine Gebühr pro Gerät. Und es fragt nicht, wo gearbeitet wurde: Eine SMX-Datei faltet sich auf das, was beim Hörer tatsächlich steht: zwölf Lautsprecher, eine Soundbar oder ein Paar Kopfhörer.

WAS SICH HEUTE ÄNDERT

Bisher: Der räumliche Mix wird beim Export in ein festes Ergebnis gepresst. Genau einmal, und für eine Lautsprecheranordnung, die der Hörer wahrscheinlich gar nicht besitzt. Ab heute: Jeder Klang im Mix bleibt ein eigenes Objekt bis zum Abspiel-Gerät des Hörers. Zusammengelegt — auf zwei Kanäle für Kopfhörer oder die Boxen — wird erst genau dort.

Bisher: Wer eine räumliche Arbeit hören will, braucht spezielle Software. Also liefert der Produzent eine flache Fassung und erklärt seinem Kunden am Telefon, wo im Raum welcher Klang eigentlich gestanden hätte. Ab heute: Ein kostenloser Player, jede Plattform, kein Konto, kein Ablaufdatum. Für jeden. Ein Maler ruft den Käufer ja auch nicht an, um ihm die Pinselführung und die Farben zu erklären.

Bisher: Was in zehn Jahren an fertigen 3D-Produktionen zusammengekommen ist, liegt auf Festplatten und lässt sich nur dort wieder öffnen, wo es entstanden ist. Ein totes Archiv. Ab heute: Alte 5.1- und Atmos-Lieferdateien und Spurgruppen lassen sich zurückholen, und jeder einzelne Klang darin ist wieder frei beweglich. Lebendig. Aus dem Archiv wird Rohmaterial für Neues. Lebendiger denn je.

WARUM ES DAS GIBT

„Angefangen hat es damit, dass ich eine Bewegung in der Automation nicht kippen konnte“, sagt Gründer Stephan Bergmann, Toningenieur, Programmierer und Betreiber zweier Dolby Atmos Music Studios.

„Eines Nachmittags hatte ich also meinen Automations-Bogen quer durch den Raum, an dem ich eine Stunde gesessen hatte. Dann wollte ich ihn langsamer, und auf eine andere Achse gekippt. Die

Keyframes kopieren konnte ich, das kann jede DAW. Diese Bewegung in der Zeit strecken oder um X, Y oder Z drehen — das kann keine. Es gab nichts zu speichern, nur Punkte, die außerhalb ihres Arrangements nichts bedeuteten."

„Und das ist die kleine Fassung eines größeren Problems: 2026 bauen wir dreidimensionale Erlebnisse mit zweidimensionalen Werkzeugen."

FÜR WEN DAS GEBAUT IST

Für jemanden, der um zwei Uhr nachts in einem Schlafzimmer sitzt, keinen Raum mit zwölf Lautsprechern hat und auch keinen bekommen wird.

Für den, der einen Track fertig hat, ihn per Link verschickt — und die Person am anderen Ende hört zum ersten Mal, wie sich eine Stimme tatsächlich um und durch ihren Kopf bewegt. Auf dem Handy, das sie ohnehin in der Hand hält. Ohne etwas zu installieren, ohne ein Konto anzulegen, ohne einen Euro auszugeben. Einfach durch einen Klick.

Für die Künstlerin, die ihre eigene Platte noch nie räumlich gehört hat, weil ihr die Software dafür fehlte.

Für den Sounddesigner mit einer Festplatte voller Aufnahmen aus 20 Jahren, die auf einmal wieder Rohmaterial für ungeahnt Neues sind statt eines toten Archivs.

Und für alle, die schon einmal gedacht haben, dass räumlicher Klang ein Premium-Segment ist. Etwas für Prioritätsveröffentlichungen, Top-Modelle und den höheren Tarif.

WAS HEUTE ERSCHEINT

saimox Studio für macOS auf Apple Silicon importiert ADM-BWF, IAMF, IAB, Mehrkanal, Ambisonics, Mikrofonarrays, Spurgruppen und Stereo. Exportiert wird nach ADM-BWF, IAMF, SMXD (das saimox Distributions- und Streaming-Format), Mehrkanal-WAV von 1.0 Mono bis 9.1.6 einschließlich NHK 22.2 und Auro-3D, binaural, Ambisonics und IAB.

Gearbeitet wird in Welten, die in echten Metern vermessen sind. Dadurch ergeben sich Doppler-Effekt und Entfernungsdämpfung als physikalische Konsequenz statt als eingestellter Effekt. Mitgeliefert werden 156 Bewegungsmuster in 13 Gruppen, die sich alle in der Zeit strecken und um jede der drei Achsen drehen lassen. „Genau das, was mir an jenem Nachmittag gefehlt hat.“

Kostenlose Player gibt es ab heute für iOS, macOS und jeden aktuellen Browser, Android folgt. Ohne Konto, ohne Lizenz, ohne Ablaufdatum — und ständig erweitert.

WO DIE GRENZE LIEGT

Nicht im Format. Nur in der Maschine des Produzenten.

Ein mitgelieferter Systemtest misst, was sein Rechner tatsächlich trägt — nicht geschätzt, sondern in echten Schritten: Objekte werden von der Platte gelesen, dekodiert und über das reale Ausgabegerät wiedergegeben, bis die Maschine aufhört. Auf einem MacBook Pro mit 32 GB sind es 4.096 Objekte, auf einem Mac Studio mit 64 GB 8.192. Die Grenze ist der Arbeitsspeicher, rund 1.024 Objekte je 8 GB.

„Eine Deckelung, die ein Format festsetzt, kannst du nicht mit Geld aufbrechen“, sagt Bergmann.
„Mehr Arbeitsspeicher kann das schon. Und wie das geht, weiß jeder.“

WAS ES KOSTET

saimox Studio 149 €, bis 192 Objekte. saimox Pro 349 €, bis 512. saimox Enterprise ab 999 €, bis 1024 garantiert, und eine Stufe darüber ganz ohne Software- und Objektgrenze. Einmal gekauft, für die Hauptversion behalten. Kein Abo, keine Wartungspflicht. Vierzehn Tage voller Funktionsumfang zum Testen, ohne Konto und ohne Karte.

Für Studierende, Lehrende und gemeinnützige Einrichtungen gibt es eigene Konditionen — Anfrage mit Nachweis genügt.

Die günstigste Stufe von saimox trägt mehr Objekte, als der gesamten Branche über zehn Jahre hinweg zur Verfügung standen.

„Wer ein Format verkauft, verdient an jedem Gerät, das es abspielen können soll — ob dessen Besitzer es je benutzt oder nicht. Wer ein Werkzeug verkauft, verdient nur an denen, die es gut finden. Wir haben uns für das Zweite entschieden“, sagt der Gründer. „Ein Format, das reagieren soll, muss überall ankommen. Und eine Gebühr pro Gerät sorgt dafür, dass es genau das nicht tut.“

ÜBER DESTIBA PRODUCTIONS S.L.

Unabhängiges Unternehmen in Crevillent, Alicante, betreibt zwei Dolby Atmos Music Studios. Entwickelt daneben hashID, eine datensparsame Infrastruktur für digitale Identität. saimox ist seine Arbeit im räumlichen Klang.

Pressematerial ohne Formular und ohne Registrierung: saimox.com/press.html · press@saimox.com

Keine Sperrfrist. Frei verwendbar, ganz oder in Teilen.

saimox™ ist eine Marke von Stephan Bergmann, EU-Anmeldung 019407507.