

## De Sound Track

- ... is de combinatie van de stem, muziek en het overige geluid in audiovisuele producties. De kracht van de sound track, en hoe een sound track te ontwerpen, is het onderwerp van dit boek.
- ... geeft inzicht in de totstandkoming van een audiovisuele productie en de bijbehorende contexten zoals film, televisie en reclame. Het boek beschrijft de individuele ontwerpprocessen van de media componist en de sound designer, en de samenwerking met disciplines als montage en regie.
- ... combineert analyses en theorieën uit de wetenschap met 'de theorie van de praktijk'. Dit alles met als criterium: 'Kan ik hier iets mee als media componist of sound designer?'

HKU  
PRESS

[www.itfb.nl](http://www.itfb.nl)



9 789064 038884

Rens Machielse

de sound track

de

Rens Machielse

het ontwerpen van dialoog, muziek  
en overig geluid voor audiovisuele producties

s

o

u

n

d

t

r

a

c

k

Rens Machielse ontwerpt muziek en geluid voor audiovisuele en theatrale media. Hij heeft meer dan 200 producties op zijn naam staan, variërend van theatervoorstelling tot tv-commercial, van dramaserie tot documentaire. Hij was docent en directeur bij HKU Muziek en Technologie en is internationaal actief als gast-docent bij instituten als Zürcher Hochschule der Künste, University of Edinburgh, Vietnam National Academy of Music en Filmakademie Baden-Württemberg.

Rens Machielse is betrokken bij het HKU-onderzoek naar ontwerpprocessen, adviseert kunstopleidingen op het gebied van organisatie en curriculum en vervult een aantal bestuursfuncties bij o.a. de Stichting Gaudeamus Muziekweek.

de sound track

Stevie Wonder once said, when asked what he did for recreation other than playing music, 'Oh, I go to the movies a lot'. There was a slightly surprised gap, I'm sure, in the conversation. He said, 'No, no, I love the sound of films.' And I knew exactly what he meant, I mean, there is nothing like the sound of a film.<sup>1</sup>

Rens Machielse

# de sound track

het ontwerpen van dialoog, muziek  
en overig geluid voor audiovisuele producties

Lectoraat Performatieve Maakprocessen

de kunst van **HKU** nieuwe verbindingen  
nieuwe toepassingen

# inhoud

- voorwoord 6
- inleiding 10
  - introductie
  - ontwerpersperspectief
  - opzet boek



## basisprincipes audiovisuele producties 18

- **indeling** 18
- **narrativiteit** 19
  - opbouw van een verhaal
  - elementen in narrativiteit
- **visuele track** 23
  - montageproces
- **sound track** 25
  - production sound
  - foley
  - geluidseffecten en ambiances
  - muziek
- **de sound track in combinatie met de visuele track** 32
  - combinaties in technisch opzicht
  - perceptie
  - combinaties in ritmisch opzicht
  - combinaties in ruimtelijk opzicht
  - combinaties vanuit tijdsperspectief
  - betekenisgeving
    - emotionele codes
    - culturele codes
    - dramatische codes
    - narratieve eigenschappen van de
    - sound track
    - statisch – dynamisch
    - stabiel – instabiel
    - combinaties: dipoolmodel



## het ontwerpproces van een audiovisuele productie 64

- **inleiding** 64
- **fases** 65
- **algemene fase** 68
  - conceptvorming
  - scenario
  - soundboard
  - samenwerking
- **preproductiefase** 80
  - departments
  - sound en music departments
  - breakdown
- **productiefase** 93
- **postproductiefase** 93
  - componist en editor
  - sound designer en editor
  - sound designer en componist
  - sound designer, componist, editor en regisseur
  - temp mix
  - integratie dialoog, muziek en overig geluid
  - eindmixage
- **mogelijke verbeteringen** 123



## het ontwerpproces van de componist 128

- **inleiding** 128
- **ontwerpproces in algemene zin** 129
- **prepareren, zoeken en verzamelen** 131
- **bewegen, schetsen, afstand nemen en valideren** 131
  - schetsen
  - afstand nemen en valideren

- **uitwerken** 140
  - uitproberen
  - muzikale cellen
  - minimal music
  - Shepard tone
  - melodieën
  - spelen met tonaliteit
  - spelen met klank
  - spelen met ritme
  - spelen met stilte
  - spelen met tijd
  - spelen met clichés
  - uitwerken bij beeld
    - informatie en branding
  - de 'grote' compositie
- **vastzitten** 175
- **naar het einde toe** 177
  - voor- en nadelen van de mock-up
  - click track
  - stems



## het ontwerpproces van de sound designer 184

- **inleiding** 184
- **conceptontwikkeling** 186
- **werkwijze** 193
- **zoeken en verzamelen** 196
- **bewegen en schetsen** 197
- **materiaal creëren en bewerken** 200
  - geluidseffecten en ambiances
  - dialoog editing + ADR
  - foley
- **vastzitten** 217
- **naar het einde toe** 218
  - temp mixages en valideren
  - premixen
  - final mix



## contexten 230

- **inleiding** 230
- **entertainment** 231
  - fictie
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
  - andersoortige programma's
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
- **informatie** 242
  - reportage
  - documentaire
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
  - opdrachtfilm (informatief)
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
- **branding** 249
  - commercial
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
  - opdrachtfilm (branding)
    - ontwerpproces
    - financiële aspecten
- **ten slotte** 256
- **verantwoording** 262
- **noten** 264
- **selectieve bibliografie** 267
- **personenregister** 270

# voorwoord

Waarom een boek waarin specifiek aandacht wordt besteed aan de sound track? Voor wie deze vraag stelt is er de opdracht om de scène Omaha Beach<sup>2</sup> uit de film *Saving Private Ryan* van Steven Spielberg twee keer te bekijken: de eerste keer met het geluid uit, de tweede keer met het geluid aan. De eerste keer kun je nog afstandelijk kijken en denk je onder andere na over hoe ze dit allemaal in scène hebben gezet. De tweede keer word je in de scène gezogen, zit je midden in het geweld, word je er fysiek bijna onpasselijk van, ervaar je zelf de emoties van de hoofdpersoon en wil je op een gegeven moment eigenlijk niet meer kijken. Maar ook al kijk je weg, het gevoel blijft want geluid is onontkoombaar.

De sound track zorgt ervoor dat we *in* het verhaal, *in* het drama zitten. De sound track verbindt ons met de ervaringen en emoties van de personages en bepaalt onze emotionele focus. De sound track kan ons op onze angsten aanspreken en een fysieke reactie uitlokken. Stiltes kunnen dreigend of geruststellend zijn. Het geluid van een personage (stem, voetstappen) vertelt ons veel over het karakter van het personage.

---

<sup>2</sup> De scène Omaha Beach geeft een beeld van de landing van de geallieerden op Omaha Beach in Frankrijk, wat het begin was van het einde van de Tweede Wereldoorlog.

Het geluid kan een locatie veel groter maken dan het scherm, kan ons waarschuwen voor dreigend gevaar, kan onze nieuwsgierigheid opwekken en onze blik sturen. Onze oren hebben een directe verbinding met onze herinneringen en emoties. Denk aan het effect op onze emotionele toestand als we een favoriet nummer uit het verleden op de radio horen of als we een baby horen huilen.

De kracht van de sound track en hoe een sound track te ontwerpen is het onderwerp van dit boek. Dit alles gebaseerd op het integreren van praktische ervaring en theoretische kennis en op de medewerking van vele collega's en studenten met wie ik in de loop der jaren mocht spreken en samenwerken.



en toch begin je maar

op een goed moment

# inleiding

## introdactie

Dit boek richt zich op het ontwerpen van de *sound track* van een audiovisuele productie zoals een speelfilm, commercial of documentaire. Onder de *sound track* versta ik de complete audiotrack die is samengesteld uit de *stem* (dialogo plus eventueel een *voice-over*), *muziek* en *overig geluid* (zoals geluidseffecten en –atmosferen).<sup>3</sup> De *sound track* vormt dan samen met de *visuele track* (het beeld) de audiovisuele productie. Muziek en geluid voor games en andere vormen van interactieve audiovisuele producties bespreek ik niet in dit boek, omdat in dit soort producties de interactie met de gebruiker of speler vaak bepalend is voor de uiteindelijke *sound track*. Het ontwerpen van een *sound track* voor dergelijke interactieve producties is een heel ander verhaal en niet te vergelijken met de *sound track* voor een film, commercial of documentaire.

Als ik het precies definieer richt dit boek zich dus op 'lineaire liveaction audiovisuele producties'<sup>4</sup> en is het geschreven voor iedereen die met geluid en muziek in dit soort producties aan de slag wil. Het gaat dan met name om studenten en jonge professionals. Studenten in opleiding tot beroepen als media componist en *sound designer* en jonge professionals die hun eerste stappen zetten in dit werkveld. Het boek kan

---

<sup>3</sup> De indeling *stem*, *muziek* en *overig geluid* is de traditionele indeling in de filmindustrie. De *sound track* zoals ik die definieer wijkt dus af van de *soundtrack* zoals die met name in Amerika wordt gedefinieerd. Met die *soundtrack* wordt alleen de filmmuziek bedoeld.

<sup>4</sup> *Lineair* in tegenstelling tot *non-lineaire* producties waarbij de kijker/gebruiker het verloop in de tijd (mede) bepaalt. *Liveaction* om aan te geven dat er gebruik wordt gemaakt van menselijke acteurs (en dus niet van getekende of geanimeerde personages).

daarnaast dienen als naslagwerk voor diegenen die al werkzaam zijn op het gebied van muziek en geluid voor media, en is zeker ook bedoeld voor (aankomende) producenten, regisseurs en editors. Zij zullen vaak samenwerken met die componisten en sound designers en dan is een zekere mate van inzicht in hun manier van werken essentieel om tot een effectieve en efficiënte samenwerking te komen.

## **ontwerpersperspectief**

Zoals de titel al aangeeft, is het onderwerp het *ontwerpen* van de sound track. Wat betekent dat precies en waarom is het belangrijk om een dergelijk perspectief te gebruiken als je aan de slag wilt met muziek en geluid in audiovisuele media? Om een en ander te verduidelijken kijk ik eerst naar het verschil tussen *ontwerpen* en *vormgeven*, twee begrippen afkomstig uit de wereld van design.

Er zijn vele theorieën en zienswijzen met betrekking tot (dat verschil tussen) ontwerpen en vormgeven. Een algemeen geaccepteerd onderscheid is dat ontwerpen het gehele proces van concept tot eindproduct betreft, inclusief allerlei bijkomende aspecten zoals ergonomie, gebruikersonderzoek en prijsbepaling. Vormgeving is dan één stap binnen dat ontwerpproces. In het geval van product design, bijvoorbeeld, is zo'n stap het bepalen van de kenmerken van het uiteindelijke product: hoe ziet het eruit? Welke kleur, textuur en vorm heeft het? In een dergelijke benadering zal een ontwerper zich dus met het gehele ontwerpproces bezighouden terwijl een vormgever aan een specifiek onderdeel van dat proces werkt.

Dit boek is geschreven vanuit het ontwerpersperspectief. Dat betekent dat ik naar het gehele proces kijk van de totstandkoming van de sound track. Daarmee is dit boek onderscheidend want gangbaar in de bestaande literatuur is de benadering vanuit één discipline (bijvoorbeeld het componeren van filmmuziek), waarbij vaak gebruik wordt gemaakt van analyses van bestaand materiaal zoals filmmuziekpartituren. Een dergelijke benadering komt overeen met het zogenaamde vormgeversperspectief waarbij een vormgever dus iemand is die werkt aan een specifiek onderdeel van de sound track. Dit kan bijvoorbeeld de filmcomponist zijn die aan de hand van allerlei specificaties en randvoorwaarden de filmmuziek componeert.

Het ontwerpersperspectief houdt in dat er vanuit een breder en methodischer perspectief gekeken wordt naar het gehele ontwerpproces van de sound track. Het gaat dan niet alleen om de methodes en strategieën

die gehanteerd worden om uiteindelijk tot filmmuziek of sound design te komen. Het gaat ook om de samenwerkingen en andere vormen van interactie met de verschillende disciplines gedurende het gehele ontwerpproces, de inrichting en organisatie van dat ontwerpproces, de context waarin het ontwerpproces zich afspeelt, de rol van technologie in het geheel en – last but not least – de perceptie van het eindproduct door het beoogde publiek. Dit betekent niet dat er geen analyses van muziekpartituur of sound design te vinden zijn in dit boek maar dat, wanneer ze er zijn, ze vanuit bovenstaand perspectief ingezet worden.

Een belangrijke reden om vanuit een ontwerpersperspectief te kijken is het gegeven dat de grenzen tussen stem, muziek en overig geluid in een sound track steeds moeilijker te trekken zijn. In toenemende mate lopen deze drie categorieën in elkaar over en is het dus zinvol om de sound track als een geheel te beschouwen in plaats van bijvoorbeeld alleen een muzikaal perspectief te hanteren.

Een tweede reden om vanuit een ontwerpersperspectief te kijken is het gegeven dat de mogelijkheden voor interactie tussen disciplines als regie, montage, muziek en sound design door digitale technologie vrijwel oneindig geworden zijn. De montage van de visuele track gebeurt volledig digitaal en kan daardoor tot het laatste moment gewijzigd worden. Hetzelfde geldt voor de sound track en hierdoor kunnen de visuele track en de sound track elkaar in principe tot op het laatste moment beïnvloeden. Een reden te meer om vanuit een breder perspectief naar de sound track te kijken.

De laatste en belangrijkste reden voor het ontwerpersperspectief is het feit dat er bij het samenstellen van de uiteindelijke sound track echt sprake zal zijn van een ontwerp. Degene die verantwoordelijk is voor die samenstelling zal altijd uit moeten gaan van een idee, een concept oftewel een ontwerp voor de sound track aangezien dit de enige manier is om tot een sound track te komen die *betekenis* heeft.

## opzet boek

Voor het schrijven van dit boek heb ik gekeken naar analyses en theorieën vanuit de meer academische wereld,<sup>5</sup> die bruikbaar zijn voor de praktijk van de media componist en sound designer. Daarnaast is er de 'theorie van de praktijk': theorie die niet wetenschappelijk onderbouwd is maar voortkomt uit praktijkervaringen, en daarmee ook zinvol

---

<sup>5</sup> Vaak gaat het hier om analyses en theorieën van wetenschappers die onderzoek doen naar de rol van de sound track in audiovisuele producties maar zelf geen ervaring met de praktijk hebben.

is voor die praktijk. Dit boek is een combinatie van die twee invalshoeken met als criterium: 'Kan ik hier iets mee als media componist of sound designer?'

Het boek bestaat uit een vijftal hoofdstukken. Het eerste *hoofdstuk* behandelt een aantal meer theoretische basiskennmerken en -principes van de verschillende soorten audiovisuele producties en van de interactie tussen de visuele track en de sound track.

In het tweede *hoofdstuk* komt de praktijk aan de orde aan de hand van de verschillende fases in een speelfilmproductie, aangezien dit de meest complexe audiovisuele productie is waarin alle mogelijke aspecten van de sound track en de bijbehorende samenwerkingen aanwezig zijn. Indien relevant zal ik ook ingaan op specifieke verschillen tussen een speelfilm en bijvoorbeeld een documentaire of commercial. Verder zal er in dit hoofdstuk regelmatig verwezen worden naar de basiskennmerken en -principes uit het eerste hoofdstuk waarmee een verbinding wordt gelegd tussen theorie en praktijk.

Ook komen de belangrijkste disciplines aan de orde waarmee de media componist of sound designer in aanraking kan komen tijdens die verschillende fases. Het gaat dan met name om script/scenario<sup>6</sup> (de scriptwriter/scenarist), productie (de producent), regie (de regisseur) en montage (de editor).<sup>7</sup> Waar relevant zal ook de relatie met een eventuele opdrachtgever aan de orde komen. Afhankelijk van de situatie kan het gebeuren dat een discipline door meerdere personen wordt vertegenwoordigd. Zo kent productie vaak verschillende functies zoals de producent, de producer, de uitvoerend producent, etc. Scenario kent meestal één scenarist maar bij grotere dramaserieën is er vaak weer sprake van een team van schrijvers. Hetzelfde geldt voor montage en regie. In het geval van muziek is er vrijwel altijd sprake van één media componist die vervolgens wel weer met een team kan samenwerken waarin disciplines als orkestratie e.d. zijn vertegenwoordigd.

Sound design is in dat opzicht de meest problematische discipline aangezien de term op verschillende manieren geïnterpreteerd kan worden en allerlei 'activiteiten' onder sound design vallen. De sound designer kan degene zijn die alleen specifieke geluidseffecten en

---

<sup>6</sup> De begrippen *script* en *scenario* worden vaak door elkaar gebruikt. In de Nederlandse media-industrie wordt 'script' gebruikt voor de uitwerking van een *programma* dat in beeld wordt gebracht. 'Scenario' is een aanduiding voor een uitgewerkt verhaal met een scène-indeling zoals gebruikt wordt bij *gedramatiseerde producties* (te Nuijl 2011). In dit boek zal ik verder de term 'scenario' gebruiken.

<sup>7</sup> Afhankelijk van het type productie kan er ook overleg zijn met disciplines als graphic design en het camera department (zie hoofdstuk 2).

-atmosferen ontwerpt maar ook degene die het uiteindelijke auditieve totaalbeeld van een audiovisuele productie ontwerpt: die betekenisvolle sound track die samengesteld is uit muziek, dialoog, geluidseffecten en -atmosferen. In dit boek ga ik uit van een combinatie van bovenstaande invullingen: het ontwerpen van die verschillende 'onderdelen' maar ook het ontwerpen van de uiteindelijke sound track waarbij de sound designer in de eindmixage eventueel samenwerkt met een zogenaamde re-recording mixer.<sup>8</sup>

In het *derde en vierde hoofdstuk* komen respectievelijk de specifieke ontwerpprocessen van de componist en de sound designer aan bod en behandel ik methodes en strategieën van beide disciplines. Vragen als 'Hoe begin je? Hoe kom je op ideeën? Hoe kun je een idee uitwerken? Wat doe je als je vastzit?' komen in deze hoofdstukken aan de orde waarbij er weer regelmatig verbanden met het tweede hoofdstuk worden gelegd.

Klankmatige en muzikale voorbeelden uit de voorgaande hoofdstukken (waaronder het dipoolmodel uit hoofdstuk 1) zijn te vinden op de website van De Sound Track ([www.desoundtrack.nl](http://www.desoundtrack.nl)). In de toekomst zullen daar ook relevante toevoegingen en ontwikkelingen wat betreft de ontwerp-praktijk van media componisten en sound designers gepubliceerd worden.

In het *vijfde hoofdstuk* ga ik in op de mogelijke contexten waarin je kunt werken als media componist of sound designer, en de bijbehorende procesmatige, financiële en auteursrechtelijke aspecten. Ook hierbij leg ik verbanden met de praktijk uit het tweede hoofdstuk.

Of je nu componist of sound designer bent, aan te bevelen is om beide ontwerpprocessen door te nemen. Als sound designer krijg je zo meer inzicht in het specifieke proces van de media componist, en andersom. Als je het boek leest vanuit het perspectief van de producent, regisseur of editor levert het wellicht nieuwe mogelijkheden op voor het inzetten van, en het samenwerken met, die sound designer en media componist. De toon van het eerste hoofdstuk is wat afstandelijker omdat ik daar met name het 'product' (de sound track in combinatie met de visuele track) bespreek. Later in het boek hanteer ik een persoonlijker benadering omdat ik dan meer inga op het individuele ontwerpproces van de media componist en de sound designer.

---

<sup>8</sup> De *re-recording mixer* is degene die de eindmixage uitvoert. De term refereert aan het gegeven dat 'geluiden' die eerder al zijn opgenomen tijdens de eindmixage in feite, via een mengtafel, opnieuw opgenomen worden. Soms neemt de sound designer ook de eindmixage voor zijn rekening en is hij dus de re-recording mixer.

Ten slotte: overal waar in dit boek 'hij' staat kun je ook 'zij' lezen. De disciplines die de sound track tot stand brengen worden nog grotendeels ingevuld door de mannelijke helft van de bevolking. Ontwikkelingen op de bijbehorende opleidingen geven gelukkig hoop voor de toekomst, maar voor de leesbaarheid van dit boek heb ik de mannelijke vorm gekozen in plaats van iedere keer 'hij/zij' en 'zijn/haar' te schrijven.





beeld komt door  
de voordeur

The image features a background with a teal-to-white gradient. A white audio waveform graphic is overlaid on the background, with the top half of the waveform in white and the bottom half in a light blue color. The text "geluid komt door de achterdeur" is centered in the middle of the image in a light blue-grey font.

geluid komt door  
de achterdeur



# basisprincipe audiovisuele producties

## indeling

De intenties waarmee audiovisuele producties gemaakt worden, kunnen zeer verschillend zijn: veel producties zijn gericht op entertainment, er zijn er die louter willen informeren, sommige producties worden als autonoom kunstwerk gecreëerd en er zijn producties die zich richten op het neerzetten van een 'identiteit' ook wel geformuleerd als de 'branding' van een 'merk'. Dit leidt tot onderstaande indeling:

- *entertainment* met als voorkomende vormen de speelfilm, de televisiefilm, de korte film, de dramaserie en andersoortige programma's zoals de quiz, reality tv, talkshow, etc.
- *informatie* met als voorkomende vormen de documentaire, de reportage en de voorlichtings- en instructiefilm.
- *branding* met de commercial en de bedrijfsfilm in al haar variëteiten.

Bij deze indeling heb ik het autonome audiovisuele kunstwerk inclusief de videoclip buiten beschouwing gelaten. Dit omdat het daarin vaak om hele specifieke, persoonlijke en experimentele audiovisuele uitingen gaat. Wel is het belangrijk om te beseffen dat dit genre – en dan met name de videoclip – van groot belang is geweest voor de ontwikkeling van de audiovisuele productie wat betreft vorm en inhoud. Dankzij de nodige experimenten in dit genre is er in de audiovisuele wereld een groter vocabulaire ontstaan met nieuwe vormen van montage, de mogelijkheid om de chronologie los te laten<sup>9</sup> en combinaties van beeld en geluid die voorheen ondenkbaar waren.

---

<sup>9</sup> Denk bijvoorbeeld aan een film als *Pulp Fiction* van Quentin Tarantino waarin 'heen en weer' wordt gesprongen in de tijd.

Ter relativering van bovenstaande indeling is het goed om te bedenken dat er in werkelijkheid vaak sprake is van allerlei vormen van vermenigving. Entertainment wordt regelmatig ingezet om specifieke informatie te verduidelijken of toegankelijker te maken wat geleid heeft tot de term 'infotainment'. Bedrijven en organisaties laten regelmatig puur entertainende of informerende audiovisuele producties maken die tegelijkertijd bijdragen aan de branding van het bedrijf of de organisatie. Een andere mengvorm is het docudrama, een combinatie van documentaire en drama waarbij in een documentaire sommige scènes worden nagespeeld. Al met al is er dus eerder sprake van een doorlopend spectrum dan van bovenstaande strakke driedeling.

Vervolgens is er een grote variëteit aan platformen en kanalen waarop het publiek die verschillende audiovisuele producties kan zien en horen: streaming via internet op een smartphone, tablet of laptop, via televisie of in de bioscoop maar ook op (vak)beurzen, op billboards in de openbare ruimte, in musea, etc. Soms wordt een audiovisuele productie alleen voor een specifiek platform of kanaal ontworpen, wat als voordeel heeft dat er dan ook precieze technische specificaties zijn: een audiovisuele productie voor alleen smartphones heeft bijvoorbeeld geen surround mixage nodig. Vaak moet een audiovisuele productie in dat opzicht echter multifunctioneel zijn en bijvoorbeeld zowel in de bioscoop als op televisie en op een smartphone vertoond kunnen worden. Dit stelt de nodige eisen aan het ontwerpproces waar ik in de volgende hoofdstukken op terugkom.

## **narrativiteit**

Kijkend naar de onderliggende principes waarmee audiovisuele producties worden gemaakt, zien we dat er vrijwel altijd sprake is van een *narratief* oftewel 'een verhaal' of, in een nog eigentijdse term, 'storytelling'. Het 'verhalen vertellen' is een eeuwenoude behoefte en manier van de mensheid om de wereld te begrijpen. Het is de oudste vorm van kennisoverdracht. Al sinds het begin van de mensheid worden verhalen overgeleverd van generatie op generatie om kennis te behouden. De kracht van verhalen zit in het vermogen om uit te leggen en te onthouden. Uit neurologisch onderzoek blijkt dat we denken in narratieve structuren en ons feiten meestal herinneren in verhaalvorm. We zoeken dus naar verhalen om informatie te begrijpen waarbij die verhalen een coherent geheel vormen en daardoor gemakkelijker te onthouden zijn. Zelfs als de maker van een audiovisuele productie niet de intentie heeft om een verhaal te vertellen, zullen wij als publiek toch altijd de

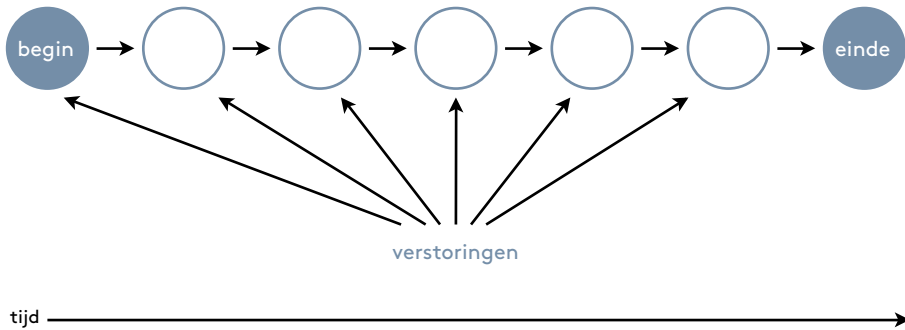
neiging hebben om op zoek te gaan naar het achterliggende ‘verhaal’. Dit gegeven is ook van belang is voor een media componist of sound designer.

## opbouw van een verhaal

Narrativiteit oftewel ‘het vertellen van een verhaal’ kent in audiovisuele producties als formele basisdefinitie de ‘representatie van een waarneembare ontwikkeling in de tijd: er vindt een overgang van de ene toestand naar een andere toestand plaats en die verandering wordt veroorzaakt door een – al dan niet nagelaten – handeling van iets of iemand’.<sup>10</sup> Visueel weergegeven en wat uitgebreider beschreven ziet dat er dan ongeveer zo uit: er is een stabiele begintoestand (1) waarin een verstoring optreedt (2) die veroorzaakt word door een – al dan niet nagelaten – handeling van iets of iemand. Die verstoring zet een ontwikkeling (3) in gang die zorgt voor een overgang van de stabiele begintoestand naar een stabiele eindtoestand (4) waarbij met ‘stabiel’ vooral gerefereerd wordt aan de emotionele toestand van de betrokken personages.



Een voorbeeld: in het begin van een film wordt een bestaande en stabiele situatie neergezet (‘we zien een gelukkig gezinnetje’). Al snel komt er een verstoring (‘de man wordt verleid door zijn secretaresse’) waardoor er allerlei ontwikkelingen plaatsvinden (‘de vrouw gaat scheiden, de secretaresse verlaat de man en neemt ontslag, het bedrijf van de man gaat failliet, de vrouw begint noodgedwongen een eigen bedrijf en wordt succesvol in zaken’) die uiteindelijk uitmonden in een nieuwe stabiele situatie (‘de man is dakloos, de vrouw heeft een succesvol bedrijf en een relatie met de voormalige secretaresse’). Die nieuwe stabiele situatie kan het einde van de film zijn, maar kan ook het einde van een scène zijn die vervolgens weer – door een handeling – wordt verstoord waardoor een nieuwe ontwikkeling start. Het plaatje van een film die op die manier is opgebouwd, ziet er als volgt uit:



Stabiele situaties in films duren in het algemeen relatief kort, want niets is zo saai voor de filmkijker als een stabiele situatie. In bovenstaand voorbeeld zal de beginsituatie ("we zien een gelukkig gezinnetje") dus kort duren en met name dienen ter introductie van de personages.

Ook in soapseries als *Goede Tijden, Slechte Tijden* is het basisprincipe van narrativiteit heel duidelijk terug te zien. In een dergelijke soap zijn er allerlei verhaallijnen die door elkaar heen lopen en zijn er altijd een aantal van die lijnen 'in ontwikkeling', waarbij de meest spannende ontwikkeling de slotscène van een aflevering vormt. Een aflevering komt niet tot een nieuwe stabiele 'eindtoestand'; op het hoogtepunt van de 'ontwikkeling' stopt de aflevering en is er dus sprake van de bekende 'cliffhanger'. Iedereen vraagt zich af: 'Hoe zal dit verder gaan?' en wil daarom de volgende aflevering zien. Die kent echter eenzelfde structuur waardoor de kijker dag na dag naar de soapserie blijft kijken.

## elementen in narrativiteit

Een belangrijk element in narrativiteit is dus *oorzaak en gevolg*: een handeling (of juist het ontbreken ervan) heeft een ontwikkeling tot gevolg die tot een nieuwe situatie leidt. Andere belangrijke elementen zijn *tijd* (de ontwikkeling van de ene situatie naar de andere situatie speelt zich af in een bepaalde volgorde in de tijd) en *ruimte* (waar speelt een en ander zich af?). Een laatste en niet te onderschatten element in narrativiteit is de *kijker zelf*. Waar vroeger de meeste films een duidelijk verloop hadden omdat alle scènes chronologisch met elkaar verbonden waren door het principe van 'oorzaak en gevolg', zijn er tegenwoordig veel films die slechts mondjesmaat informatie geven over het wie, hoe, wat en waarom. Deze ontwikkelingen zijn in gang gezet door regisseurs als David Lynch, Quentin Tarantino, etc., maar ook door de opkomst

van de videoclip en de reclame-industrie. Dit soort films daagt jou als kijker uit om zelf het (of een) verhaal te construeren, een uitdaging die de gemiddelde kijker altijd zal aangaan omdat we nu eenmaal willen begrijpen waar we nu precies naar zitten te kijken. De meeste films van David Lynch zijn multi-interpretabel en daarmee een mooi voorbeeld van het bovenstaande. Op het internet zijn dan ook allerlei persoonlijke interpretaties van zijn films te vinden.

Ten slotte zijn er verschillende manieren om bovenstaande elementen in te zetten bij het vertellen van een verhaal. Deze manieren hebben door de jaren heen geleid tot zogenaamde *genres* oftewel audiovisuele producties die in hun manier van vertellen specifieke overeenkomsten vertonen. Typische televisiegenres zijn bijvoorbeeld de al eerder genoemde soapserie, de situation comedy<sup>11</sup> en de politiserie, maar ook de quizshow, de talkshow en de actualiteitenrubriek. In film zijn er genres als de romantische komedie<sup>12</sup>, de thriller, de western, de horrorfilm, science fiction, etc. Verschillen tussen al die genres, en daarmee hun definiëringen, zijn vaak niet hard aan te geven en veranderen ook door de tijd heen. Zo bevatten de westerns van regisseur Sergio Leone in visueel opzicht nog steeds de kenmerkende elementen van 'de western' (een weids droog landschap, de eenzame cowboy, etc.) maar in auditief opzicht heeft componist Ennio Morricone de grenzen van 'de western' duidelijk verlegd door het gebruik van allerlei ongewone instrumenten en geluiden, zoals Siciliaanse folk instrumenten en de elektrische Fender gitaar.

Bij audiovisuele producties is het belangrijk te beseffen dat zowel het beeld (de visuele track) als het geluid (de sound track) elk afzonderlijk een verhaal kan vertellen. De 'zwijgende film' heeft laten zien dat het vertellen van een verhaal mogelijk is met alleen bewegend beeld. Dat het mogelijk is om een verhaal te vertellen door middel van alleen geluid is in het verleden al aangetoond door 'radio' en 'podcast'. Hoe beeld en geluid gecombineerd worden in een audiovisuele productie en wat daarin precies de rol kan zijn van de sound track komt uitgebreid ter sprake in de volgende paragrafen. In die paragrafen is een fictiefilm,<sup>13</sup> een speelfilm, het uitgangspunt omdat in speelfilms de grootste variëteit voorkomt qua combinatie van de visuele track met de sound track. Daar waar er essentiële verschillen zijn met bijvoorbeeld documentaire of commercial of tussen verschillende filmgenres zal ik die benoemen.

---

<sup>11</sup> Afgekort tot *sitcom*.

<sup>12</sup> Afgekort tot *romcom*.

<sup>13</sup> Met *fictie* wordt een verhaal aangeduid dat zich hoofdzakelijk in de fantasie van de auteur afspeelt. Dit in tegenstelling tot *non-fictie* die op de feitelijke werkelijkheid berust.

## visuele track

De visuele track bestaat in principe uit een verzameling losse shots die door de editor achter elkaar gezet zijn. Op zich is het al verbazingwekkend dat wij als kijker die losse shots accepteren en daarmee blijkbaar uit de voeten kunnen. Volgens Walter Murch, een Amerikaanse editor en sound designer en verantwoordelijk voor de montage en sound design van films als *Apocalypse Now*, *The Godfather*-serie en *The English Patient*, komt dit onder andere doordat onze fysieke manier van kijken al een (soort van) montage inhoudt:

Here's a wonderfully simple experiment which clearly shows that our visual cortex is also routinely editing our perceptions – while we are wide awake – without our ever being aware of it. Stand about eight to ten inches from a mirror and look at your left eye. Now look at your right eye, and then back at your left eye. Do this five or six times in quick succession. You will not notice any movement – your eyes will seem to be completely still. But this is in fact not the case, as an observant friend will immediately tell you: your eyes move quite a lot with each shift of focus.

The blurred swish during the movement of the eye is somehow snipped from our conscious awareness, and we are left with just the significant images before and after the movement. Not only do we not see the blurred movement, we are unaware that anything has been removed. And this is happening all the time: with every movement of our eyes, an invisible editor is at work, cutting out the bad bits before we can ever see them.<sup>14</sup>

## montageproces

Het basismateriaal voor de visuele track is het beeldmateriaal dat op de set<sup>15</sup> is gedraaid. De editor is verantwoordelijk voor het monteren van dit materiaal op een zodanige manier dat er een narratief ontstaat. Montage gaat dan ook over de basiselementen van narrativiteit: oorzaak en gevolg, tijd en ruimte. Door shots<sup>16</sup> in een bepaalde volgorde te monteren kun je bijvoorbeeld een in beeld getoonde handeling of actie een geheel andere

---

<sup>14</sup> Ondaatje 2002: 50

<sup>15</sup> Een *filmset* is een locatie of studio waar een filmcrew komt om opnames (beeld en geluid) te maken ten behoeve van een film.

<sup>16</sup> Een *shot* is één ononderbroken filmopname. Het is alles wat wordt opgenomen tussen het aan- en uitzetten van de camera. Van een shot worden in het algemeen meerdere opnames gemaakt (*takes*) zodat men later in de montage de beste *take* kan kiezen. Een *scène* is een combinatie van verschillende shots. Deze shots groeperen één handeling of gebeurtenis en zijn allemaal op dezelfde locatie en in dezelfde tijd opgenomen. Men spreekt van eenheid van tijd, plaats en handeling zoals in het klassieke Griekse theater. Een *sequentie* is dan een reeks scènes die een aparte verhalende eenheid vormen, meestal verbonden door eenheid van locatie of eenheid van tijd.



oorzaak geven. Je kunt ook de perceptie van tijd of ruimte veranderen door montage. Zo ziet in een van de laatste sequenties van de film *2001: A Space Odyssey* de hoofdpersoon Bowman zichzelf door middel van een aantal snelle *jump cuts*<sup>17</sup> veranderen van een man op middelbare leeftijd naar een oudere man en ten slotte naar een stervende man.

De basis voor het montage-proces zijn het individuele shot en de beslissingen met betrekking tot dit shot: 'Welk shot zal ik gebruiken? Welke take van dit shot zal ik gebruiken? Waar zal ik het beginnen? Waar zal ik het eindigen?' Een belangrijk basisidee is dat montage nooit de kijker in verwarring mag brengen (tenzij bedoeld): de montage moet de kijker altijd geïnformeerd en betrokken houden bij het verhaal. Zoals hierboven al aangegeven hoeft dat dus niet meer te betekenen dat alles keurig chronologisch verloopt en uitgelegd wordt. Wel blijft bovenstaand basisidee van toepassing: er moet een narratief ontstaan dat samengesteld is uit een montage van shots zonder dat die montage onnodige aandacht op zichzelf vestigt. Naast het verhaal zijn belangrijke uitgangspunten de emotie die je bij het publiek wilt oproepen door middel van de montage, en het *ritme* in de montage.

Het monteren van shots in een scène kan op verschillende manieren gebeuren, al naar gelang het talent en de ervaring van de editor in kwestie. Grofweg kun je het montageproces onderverdelen in een aantal fases: het uitzoeken van geschikte takes per shot, het monteren van shots tot een eerste *rough cut* op basis van het scenario, het fijnsnijden van die ruwe montage, het tempo bepalen, en eventueel hermonteren in een andere volgorde van shots tot er een zogenaamde *fine cut* is. Op het moment dat besloten wordt dat de montage definitief is, is er sprake van de *picture lock*: het beeld zit op slot. Omdat de montage volledig digitaal wordt gedaan kan er echter tot op het laatste moment worden ingegrepen, en is er eigenlijk geen sprake meer van opeenvolgende en duidelijk te onderscheiden fases. In de praktijk gaat het montageproces zo lang mogelijk door en probeert men bijvoorbeeld verschillende alternatieven uit voor een scène. Dit alles is natuurlijk afhankelijk van de beschikbare tijd en het beschikbare budget.

Een specifieke manier van monteren die de moeite waard is om nader te bestuderen is die van de al eerder genoemde Walter Murch. Murch zet – bij een eerste montage van een scène – het geluid uit, ook al gaat het om een dialogoscène. Hij wil zich niet laten afleiden door het 'ruwe' setge-

---

<sup>17</sup> Een *jump cut* is de montage van twee shots die hetzelfde onderwerp tonen maar verschillend zijn in tijd.

luid, dat vaak alleen nog maar dialoog is. Hij wil zich in eerste instantie laten leiden door wat hij ziet. Als hij op die manier een scène heeft gemonteerd, zet hij het geluid aan en wordt hij geconfronteerd met de dialoog. Soms komt die overeen met zijn ideeën, soms werkt het niet: dan heeft hij een take geselecteerd die visueel goed was maar auditief niet en moet hij de audio van een andere take onder het beeld zetten. En regelmatig ontstaan er interessante 'verrassingen': combinaties van beeld en geluid die hij zelf nooit had kunnen bedenken als hij van tevoren al het geluid had betrokken bij de montage van de visuele track.

Wat Murch hier in feite aangeeft is dat geluid de betekenis van een scène en de perceptie door het publiek in grote mate kan sturen en beïnvloeden. Zijn strategie is om een scène eerst puur op visuele inhoud te monteren en zich een imaginaire sound track voor te stellen. Daarna zet hij het geluid aan en kijkt hij welke 'verrassingen' zich voordoen, of ze bruikbaar zijn of zelfs een nieuw perspectief opleveren voor de scène als geheel. Murch gebruikt dus 'toeval' als onderdeel van zijn ontwerpmethodologie, een benadering die je ook terugziet in de manier waarop hij met muziek omgaat in film. Als een componist bij hem komt met zorgvuldig voor specifieke scènes gecomponeerde muziek zal Murch de verschillende composities op allerlei andere momenten in de film uitproberen, waarbij hij ook rustig de muziek verknipt, aan elkaar plakt, versnelt, vertraagt, omdraait, etc. Dit alles vanuit de visie dat niet geplande combinaties van beeld en muziek juist interessante en nieuwe perspectieven kunnen opleveren.

Een ander mogelijk belangrijk aspect van de totstandkoming van de uiteindelijke visuele track is digitale beeldbewerking en CGI,<sup>18</sup> een vorm van digitale beeldtechniek waarmee allerlei beelden gegenereerd kunnen worden. Enerzijds maken lang niet alle films gebruik van deze technieken, anderzijds kan het voorkomen dat een film echt afhankelijk is van deze technologie, bijvoorbeeld in het geval van surrealistische of science fiction-achtige werelden of historische locaties die te kostbaar zijn om in het geheel na te bouwen.

## sound track

De al eerder genoemde drie categorieën binnen de sound track zijn stem, muziek en overig geluid. Een aantal in de context van film belangrijke basiseigenschappen van die categorieën zijn *toonhoogte*, *luidheid*,

---

<sup>18</sup> CGI is de afkorting van computer-generated imagery. In de Nederlandse film *Publieke Werken* is bijvoorbeeld de Prins Hendrikkade uit het Amsterdam van 1888 volledig digitaal gecreëerd door middel van CGI.

*ritme* en *timbre*.<sup>19</sup> Dit zijn eigenschappen die objectief vastgesteld kunnen worden maar vaak subjectief worden beleefd en waargenomen en daarmee onderdeel zijn van de psychoakoestiek, de wetenschap die zich bezighoudt met hoe mensen geluid waarnemen. Deze eigenschappen zijn met name vanuit narratief oogpunt belangrijk omdat ze zich kunnen verhouden tot de basiselementen van narrativiteit: oorzaak en gevolg, tijd en ruimte. Afhankelijk van de waargenomen toonhoogte, luidheid en timbre en de combinatie van die drie kunnen wij, puur afgaande op onze perceptie van een geluid, bepalen of een ontploffing dichtbij of veraf is en of deze in de buitenlucht of in een kerk plaatsvindt. We kunnen ook bedenken, in het geval van een dialoog die gefluisterd wordt, dat de betrokken personages zich dicht bij elkaar bevinden. En als het timbre van een geluid ritmisch van karakter is, zoals de ronddraaiende watermolen in de openingscène van *Once Upon a Time in The West*, beïnvloedt dat geluid onze perceptie van tijd in die scène.

Een andere indeling van geluid op basis van eigenschappen is die van *stochastisch geluid versus incidenteel geluid*. Stochastisch geluid is continu, willekeurig van aard en in min of meer gelijke mate aanwezig, en levert daardoor vaak (een soort van) ruis op. Denk bijvoorbeeld aan het geluid van de vliegtuigmotoren tijdens een vlucht. Incidenteel geluid doet zich, zoals de naam al aangeeft, incidenteel voor. Een rinkelende telefoon bijvoorbeeld, of, om even bij het voorbeeld van de vlucht te blijven, een omroepbericht van de stewardess. Stochastisch geluid wordt al snel door ons brein genegeerd, omdat het statische karakter ervan ons niet het idee geeft dat er bedreigingen of ontwikkelingen zijn. We worden ons er pas weer bewust van als het stopt of als er snel genoeg een verandering optreedt. Incidenteel geluid daarentegen kan wel een bedreiging betekenen of een ontwikkeling inluiden. Dergelijk geluid dringt dus wel snel door tot ons bewustzijn. Dat stochastisch geluid niet snel tot ons bewustzijn doordringt wil overigens niet zeggen dat het ons niet beïnvloedt. Mensen die in de buurt van een drukke verkeersweg wonen slapen vaak onrustig en hebben regelmatig stressverschijnselen. Stochastisch geluid in de vorm van een geluids atmosfeer in de sound track kan dus ook onze perceptie van de film beïnvloeden al zullen we het geluid op zich misschien niet bewust ervaren.

---

<sup>19</sup> *Toonhoogte* is de ervaren hoogte van een toon, van een geluid. *Luidheid* is een grootte die op een objectieve manier het subjectief beleefde geluidsniveau weergeeft. *Ritme* is een specifieke herhaling in de tijd van muzikale accenten die een zeker patroon of regelmaat vertonen. *Timbre* is de vaak subjectief ervaren eigenschap van de klank van een geluid, stem of muziekinstrument, waarmee die geluiden, stemmen en muziekinstrumenten zich van elkaar onderscheiden.

Weer een ander onderscheid dat van belang is voor de sound track is dat tussen *voorgond-* en *achtergrondgeluid*. Geluid dat acuut van belang is voor de luisteraar noemen we *voorgondgeluid*. In de sound track is dat meestal de dialoog. Verderop in dit hoofdstuk zullen we ook andere voorbeelden zien waarin heel gericht, door een specifiek geluid in de sound track als *voorgondgeluid* te positioneren, de aandacht van het publiek gevestigd wordt op de bijbehorende handeling.

Gerelateerd aan *voorgond-* en *achtergrondgeluid* is *geluidsmasking*. Een luid geluid kan een zwakker geluid maskeren als ze in hetzelfde frequentiegebied liggen (*frequency masking*). Er kan ook sprake zijn van zogenaamde *temporal masking*, waarbij het dus gaat om geluiden die niet op hetzelfde moment te horen zijn:

A loud sound can mask a soft sound that does not occur at precisely the same moment. This seems clear from the example of, say, a gunshot covering up a soft sound for a time after the shot, and is called post or forward masking. A higher level masker (such as our gunshot) extends the time of masking further than a lower level one, as might be expected. One of the most astonishing findings of psychoacousticians that, at first glance, confounds a scientific mind is that temporal masking works in the other direction as well. What is amazing is that the same gunshot covers up sound momentarily even before the shot! This occurs because the louder sound is perceived more quickly by the brain than the softer one, and this is called premasking or backward masking. The extent of this effect is not very large, with most of its utility occurring within 10 msec. Nevertheless, sound editors use backward masking frequently to cover up discontinuities at edits. A sound editor will edit music "on the beat" by cutting just before a loud cymbal crash is to occur. The cymbal crash then covers up the fact that there may be a momentary discontinuity at the actual edit point, using premasking.<sup>20</sup>

## production sound

Wat de feitelijke *samenstelling* van de sound track betreft begint het allemaal met het auditieve materiaal dat, net als het visuele materiaal, op de set is opgenomen. Men noemt dit de *production sound*, waarbij het met name gaat om de stem, de *dialoog* die men zo goed mogelijk probeert vast te leggen tijdens de draaiperiode. De uiteindelijke dialoog in een film kan samengesteld zijn uit die oorspronkelijke opnames op de set,<sup>21</sup> maar het is ook mogelijk dat de dialogen ten dele of volledig

---

<sup>20</sup> Holman 2010: 29

<sup>21</sup> Dat zijn dan in principe de geluidsoptnames van de dialoog tijdens het draaien van het bijbehorende shot of het zijn zogenaamde *wild lines* of *wildjes*: geluidsoptnames van de dialoog zonder dat er beeld opgenomen wordt.

opnieuw zijn opgenomen tijdens de postproductie. Dit proces noemt men *ADR*, *nasynchronisatie* of *dubbing*.<sup>22</sup> Redenen hiervoor kunnen zijn dat de kwaliteit van de oorspronkelijke 'set dialoog' niet goed genoeg is of dat men van tevoren al heeft besloten de dialogen na te synchroniseren omdat er structureel te veel herrie is op de filmlocatie. De uiteindelijke dialoog kan ook een mengeling zijn van de oorspronkelijke set dialoog en ADR-dialoog. Niet iedereen is altijd even enthousiast over ADR. Voor sommige acteurs is het lastig om dezelfde emotie en intentie te leveren in een ADR-sessie als tijdens de dialoogopname op de set. Een dialoog gedurende een vechtsce ne zal tijdens de opnames lichamelijk zwaar zijn en ongetwijfeld hijgend klinken. Dezelfde dialoog met een koptelefoon op in een studiosetting kan snel ongeloofwaardig worden, omdat met name de fysieke omstandigheden totaal anders zijn.

Uitgangspunt is en blijft dat de stem, de dialoog, goed verstaanbaar moet zijn, al moet ook worden opgemerkt dat dit uitgangspunt de laatste decennia regelmatig 'opgerekt' wordt. De regisseur P.T. Anderson kiest er in zijn film *Punch-Drunk Love* bewust voor om de dialoog niet verstaanbaar te laten zijn op die momenten dat de inhoud van de dialoog niet van wezenlijk belang is voor het verhaal. De standaardbenadering is echter die van een goed verstaanbare dialoog. Dat betekent bijvoorbeeld dat in een sce ne met veel verkeerslawaai, datzelfde lawaai in luidheid en timbre minder aanwezig zal zijn op het moment dat er op het trottoir een dialoog plaatsvindt die van belang is voor het verhaal. Soms is het ook een inhoudelijke keuze, zoals in de sce ne 'Mystery Man'<sup>23</sup> uit de film *Lost Highway* van David Lynch, waarin de feestmuziek en het geroezemoes volledig worden weggedraaid als de dialoog begint en weer terugkomen op het moment dat de dialoog is afgelopen.

Een andere mogelijke toepassing van de stem in de sound track is de *voice-over*.<sup>24</sup> Een *voice-over* van het belangrijkste personage uit een film geeft ons de gelegenheid om echt in het hoofd van dat personage te kijken. Beroemde voorbeelden zijn de getroebleerde taxichauffeur en Vietnam-veteraan Travis Bickle in *Taxi Driver*, de psychotische Norman Bates in *Psycho* en Captain Willard in *Apocalypse Now*. Een andere toepassing van de *voice-over* is die van de verteller die niet een van

---

<sup>22</sup> ADR staat voor *Automated Dialog Replacement of Additional Dialog Recording*. De dialoog uit de film wordt in de studio tijdens postproductie opnieuw opgenomen, met de set dialoog als guide track: de acteurs en actrices horen hun oorspronkelijke set dialoog op hun koptelefoon, waarna zij opnieuw de dialoog inspreken terwijl ze het bijbehorende beeld zien op een monitor.

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qZowKONAvig>

<sup>24</sup> Niet-synchrone spraak toegepast op een eerder gefilmde sce ne wordt *voice-over* of *commentaarstem* genoemd.

de personages is. Deze verteller staat in feite los van het verhaal en functioneert als een objectieve bron van kennis die de nodige toelichting kan geven op dat wat we zien en horen. Dit type voice-over komt regelmatig voor in documentaires. Een variant hierop is de voice-over in commercials en andere reclame-uitingen, waar niet zozeer sprake is van een 'objectieve bron van kennis' maar waar de stem het 'product' juist aanprijst en dus een subjectieve positie inneemt. In alle gevallen zal een voice-over zeer aanwezig zijn in de eindmixage van de sound track.

De keuze van een voice-over acteur of actrice, de *voice acting*<sup>25</sup> en de manier waarop de stem wordt opgenomen zijn dan ook zeer bepalend voor de uiteindelijke werking en impact van de voice-over.<sup>26</sup>

Ander geluidsmateriaal dat op iedere locatie wordt opgenomen is de *set-noise* of *room tone*: het specifieke geluid van de locatie zelf.<sup>27</sup> Deze opnames worden in de postproductie gebruikt om *continuïteit* te creëren, bijvoorbeeld in een scène die samengesteld is uit verschillende shots gedraaid op één locatie, maar waarbij een deel van de dialoog vervangen is door ADR. De shots met ADR-dialoog worden dan voorzien van de bijbehorende set-noise waardoor ze, in auditief opzicht, matchen met voorafgaande en aansluitende shots (zie onderstaande visuele representatie). Als laatste is het mogelijk dat een locatie dusdanig specifieke geluiden kent dat die ook apart worden opgenomen (*production sound effects – pfx*) om eventueel te gebruiken in de postproductie.<sup>28</sup>



<sup>25</sup> *Voice acting* of *stemacteren* is de kunst van het uitbeelden van een personage, of het verstrekken van informatie aan een publiek of gebruiker, middels alleen de stem.

<sup>26</sup> Hier zien we regelmatig hoezeer de sound track onderschat wordt ten opzichte van de visuele track. Met name beginnende filmmakers kunnen het belang van de juiste keuze wat betreft de voice-over onderschatten en denken vaak 'dat iedereen dat wel kan'.

<sup>27</sup> Op elke locatie (in- en extern) zal de geluidsman na afloop van de opnames om stilte vragen om vervolgens gedurende een of meerdere minuten het geluid van de locatie op te nemen

<sup>28</sup> Denk hierbij bijvoorbeeld aan specifieke machines, allerlei elektronische apparatuur, kortom: alles wat een specifiek geluid maakt.

## foley

In de postproductie wordt aanvullend geluidsmateriaal gecreëerd. Een belangrijke discipline hierbij is *foley*.<sup>29</sup> Foley is het realtime opnemen van geluidseffecten synchroon aan beeld. Het gaat dan om alle geluiden die direct betrekking hebben op de bewegingen en handelingen van de acteurs, zoals voetstappen, het openen van deuren, het ruisen van kleding, vechten, etc. Deze geluiden worden door de foley artist<sup>30</sup> synchroon aan beeld nagemaakt. In het geval van die voetstappen bijvoorbeeld, moet het geluid overeenkomen met de fysiek, de persoonlijkheid en de gemoedstoestand van het personage in beeld. En natuurlijk moet het ritme van de voetstappen exact hetzelfde zijn als dat van de acteur. Daarbij is er wel de nodige ruimte om – binnen de eisen van synchroniciteit – de interpretatie van het personage door het publiek te sturen. Slepende voetstappen kunnen betekenen dat een personage aan het einde van zijn leven is gekomen. Hetzelfde personage kan ook bijna onhoorbaar lopen, wat weer een geheel andere interpretatie oplevert.

## geluidseffecten en ambiances

Naast alle foley geluid zullen er *geluidseffecten* ingezet worden die meer indirect of in het geheel niet het gevolg zijn van de bewegingen en handelingen van de acteurs, en die niet zo gemakkelijk met behulp van foley gecreëerd kunnen worden. Denk bijvoorbeeld aan ontploffingen en auto-achterevoelingen, maar ook aan wind en andere weersgeluiden. Vaak komen die geluidseffecten tot stand door eigen geluidseffecten<sup>31</sup> te gebruiken of die geluiden elektronisch te bewerken en/of te mengen met al bestaande geluidseffecten uit 'sound effects libraries'. Een laatste type geluid is de *ambience*,<sup>32</sup> een geluidsatmosfeer die tijdens de postproductie ontworpen wordt voor iedere scène, en die dus niet hetzelfde is als de set-noise die op de set wordt opgenomen. Ambiances zijn een vorm van stochastisch geluid en dringen zich dus niet direct op aan de kijker/luisteraar maar kruipen met name onder de huid.

---

<sup>29</sup> De discipline is vernoemd naar Jack Foley, een geluidstechnicus die als eerste realtime geluidseffecten voor film creëerde.

<sup>30</sup> Een ander veel gebruikt woord voor foley artist is *Gerauschmacher* (afkomstig uit de Duitse film- en televisie-industrie).

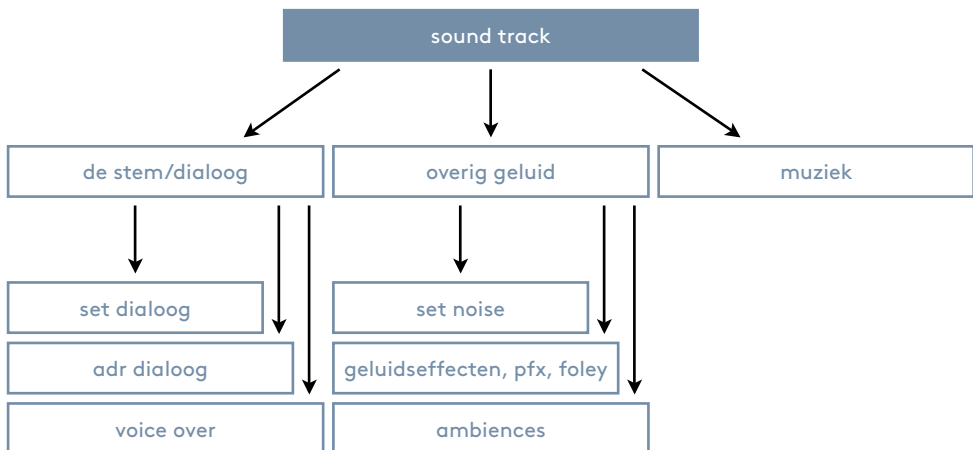
<sup>31</sup> De meeste sound designers ontwikkelen in de loop van hun carrière een eigen *sound effects library* door zelf opnames te maken van 'interessante' geluiden.

<sup>32</sup> Een andere, veel gebruikte, term voor ambience is *atmo* of *atmos* (de afkorting van atmosphere).

Een beroemd voorbeeld is de film *Eraserhead* van David Lynch, met de ambiances van sound designer Alan Splet die de film een vervreemdende en zelfs angstaanjagende sfeer geven.

## muziek

De derde categorie is *muziek*. Muziek komt overeen met de twee andere categorieën omdat die zich ook in de tijd beweegt en dus, net als 'de stem' en 'overig geluid', melodie en ritme in de sound track kan aanbren- gen. Muziek onderscheidt zich van de twee andere categorieën omdat er in muziek sprake kan zijn van een duidelijk herkenbare gelaagdheid en/of ritmische structuur waarmee textuur en/of structuur in de sound track wordt gebracht. Dit onderscheid raakt wel aan de grenzen tussen de drie categorieën die, zoals al aangegeven in de inleiding, in toenemende mate vervagen. Dit is met name het geval bij de grens tussen 'muziek' en 'overig geluid',<sup>33</sup> dus is het goed om een en ander te definiëren zodat we een duidelijker onderscheid kunnen maken. Een in dit opzicht bruikbare definitie van muziek is ooit geformuleerd door de componist Edgar Varèse: *music is organized sound*. Zodra we dus enige vorm van organisatie in de tijd en/of in gelaagdheid kunnen waarnemen, zullen we spreken van muziek. Hoe deze indeling in de praktijk werkt en zelfs gevolgen heeft in financiële zin komt ter sprake in hoofdstuk 4 en 5. Bovenstaande indeling van de sound track kunnen we als volgt visueel weergeven:



<sup>33</sup> Geluidseffecten zijn bijvoorbeeld regelmatig onderdeel van de filmmuziek zoals in de film *Atonement*.



## de sound track in combinatie met de visuele track

In de volgende alinea's komt een aantal verschillende aspecten van de combinatie van de sound track met de visuele track aan de orde. Belangrijk voor die combinatie zijn om te beginnen de verschillen tussen de sound track en de visuele track, in feite het verschil tussen 'horen' en 'kijken'. In een enkele blik zien we alles wat er voor ons is, maar we kunnen niet in die ene blik om ons heen kijken. Er bestaat geen 360°-blik, terwijl we wel continu in een 360°-veld horen. De al eerder genoemde Walter Murch beschrijft dat als volgt:

I think the image of the eyes facing forward and the ears facing sideways is metaphorically indicative of how we confront visual reality as opposed to aural reality. The visual seems to be direct and confrontational: you look at what's in front of you, and what's in front is seen and apprehended with a measure of intellect and emotion. And it's seen all at once, in a single grasp – let's call that the front door.

Sound tends to come in through the back door, or sometimes even sneak in through the windows or through the floorboards. Remember, the ears point out the side of your head and take in a 360-degree spherical field. And while you're busy answering the front door, sound is sneaking in through the back door. It's in the house as much as anyone who came in through the front door, but you're not as aware of it, and so its presence is more of a conditional presence – it tends to condition the things you are consciously aware of. The strange thing is that you take the emotional treatment that sound is giving, and you allow that to actually change how you see the image: you see a different image when it has been emotionally conditioned by the sound.<sup>34</sup>

Kort door de bocht gezegd komt het beeld dus binnen door de voordeur terwijl tegelijkertijd het geluid via de achterdeur naar binnen komt.<sup>35</sup> Dit verschil wordt verder toegelicht wordt in de paragraaf over betekenisgeving.

## combinaties in technisch opzicht

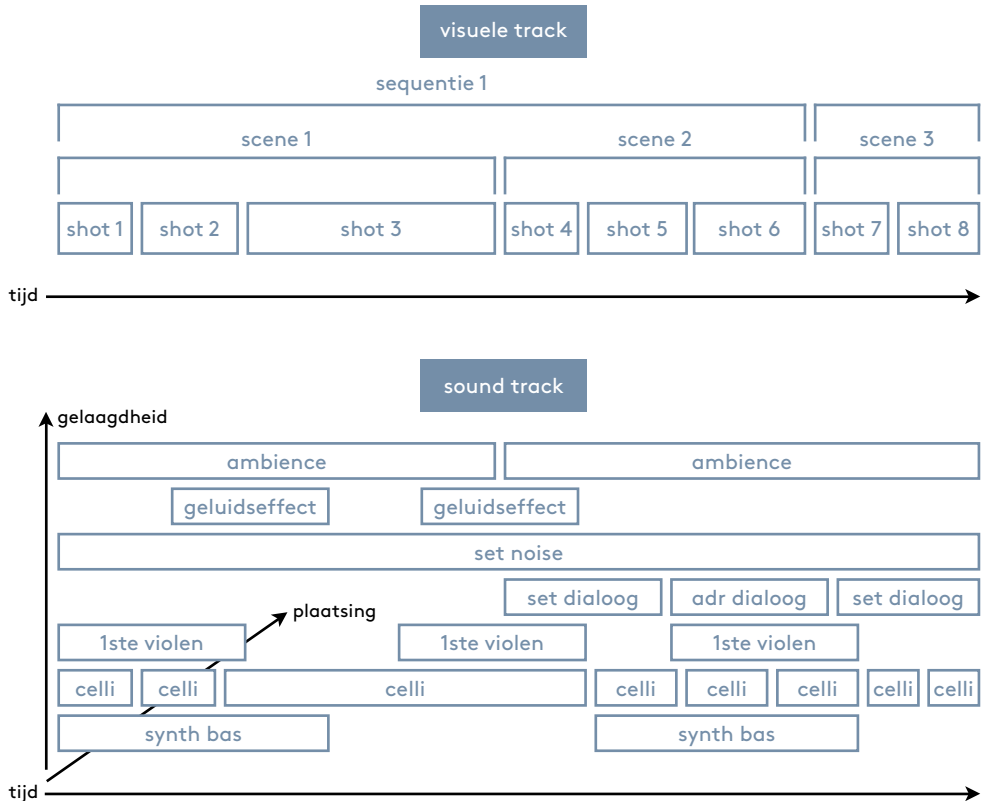
Vergelijken we de sound track met de visuele track qua samenstelling en totstandkoming in technische zin, dan zal het inmiddels duidelijk zijn dat de sound track in dat opzicht complexer is. Een belangrijk verschil is

---

<sup>34</sup> Kenny 2000: 6 - 8

<sup>35</sup> In fysieke zin zou 'zijdeuren' een beter woord zijn. We horen vooral stereo en dus opzij. 'Achter' is zeer slecht gedefinieerd in ons gehoor.

het verschil in dimensies. Waar de visuele track tot stand komt door de montage van individuele discontinue shots in de *tijd* dus in feite 1-dimensionaal is, is de uiteindelijke sound track 3-dimensionaal. Zie onderstaande visuele weergave van beide tracks.



Er is dus sprake van een geluidsmontage in de *tijd* maar ook in *gelaagtheid*: muziek, maar ook geluidseffecten en ambiances bestaan altijd uit verschillende lagen die op elkaar afgestemd worden. De derde dimensie wordt gevormd door de ruimte: de sound track is minimaal een 2.0 (stereo) track, vaak een 5.1 track. Nieuwe standaarden zoals *Dolby Atmos* maken bovendien een nog preciezere en uitgebreidere *plaatsing* van geluid in de ruimte mogelijk.

Een van de gevolgen van dit verschil in complexiteit openbaart zich regelmatig in de postproductiefase. Waar het voor de visuele track relatief eenvoudig is om tot op het laatste moment wijzigingen in de montage door te voeren met een paar muisklikken, kan een dergelijke wijziging al tot grote problemen leiden in de sound track.

Vaak moeten er dan allerlei geluiden opnieuw gemaakt, verlengd, ingekort en/of geremixed worden. Als er ook muziek in de desbetreffende scène zit, kan het gevolg zijn dat de gehele compositie herzien moet worden. Als de muziek uitgevoerd is door musici met akoestische instrumenten kan dit zelfs tot bijna onoplosbare situaties leiden, aangezien de muziekopnames dan al achter de rug zijn. Soms is een nieuwe muziekopname de enige (zeer kostbare) oplossing voor een dergelijke situatie.<sup>36</sup>

## perceptie

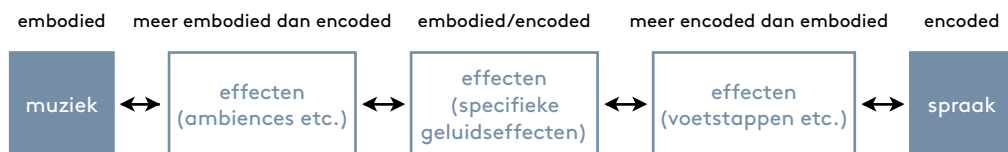
Bovenstaande visualisatie laat de grote gelaagdheid van de sound track zien, en de vraag rijst hoe die gelaagdheid met al die verschillende onderdelen zich verhoudt tot de perceptie van de sound track. Walter Murch heeft daarover een interessante theorie ontwikkeld o.a. naar aanleiding van zijn ervaringen met de mixage van de sound track van *Apocalypse Now*. Murch maakt een onderscheid tussen *encoded sound* en *embodied sound*, waarbij 'spraak' het meest duidelijke voorbeeld van encoded sound is en 'muziek' het meest duidelijke voorbeeld van embodied sound. Spraak, en daarmee taal, is in de basis een systeem gebaseerd op codes. Als we de (codes van de) taal niet kennen weten we ook niet wat er gezegd wordt en wordt er geen betekenis gecreëerd. Muziek is daarentegen niet afhankelijk van codes en wordt rechtstreeks ervaren door de luisteraar. We hoeven niet eerst een bepaalde muzikale code te leren of te begrijpen om geraakt te worden door muziek. We kunnen die twee zien als de uiteinden van een spectrum.

Natuurlijk is de werkelijkheid niet zo simpel als hier wordt voorgesteld. Ook al kennen we de taal niet, dan nog kunnen we vaak wel horen of iemand boos is door de manier waarop iemand iets zegt. En er is ook muziek die wij niet begrijpen en die ons dus ook niet raakt, aangezien we de onderliggende codes niet kennen. Denk bijvoorbeeld aan niet-Westerse muziek waarmee wij niet zijn opgegroeid.

Het 'overig geluid' in de sound track kan soms meer encoded zijn en soms meer embodied. Soms heeft een geluidseffect of *ambience* duidelijk muzikale kenmerken plus de bijbehorende betekenis en perceptie, en is dus meer embodied. Denk bijvoorbeeld aan de al eerder genoemde ambiances in de film *Eraserhead* van David Lynch. Aan de andere kant kunnen er ook heel neutrale voetstappen zijn die als codering slechts aangeven dat er iemand loopt. Het spectrum kan er dus als volgt uitzien:

---

<sup>36</sup> Regelmatig is hier nog onbegrip en gebrek aan kennis over bij de 'visuele disciplines', getuige het commentaar: 'Maak je maar niet ongerust, we hebben er slechts een halve seconde uitgehaald.'



Murch ontwikkelde vervolgens tijdens het werken aan de film *THX-1138* zijn "Law of Two-and-a-half". Hij moest de voetstappen maken van robots die in verschillende scènes in verschillende aantallen voorkwamen, en ontdekte dat als er slechts één robot was de synchroniciteit tussen het geluid en het beeld van de voetstappen moest kloppen. Bij twee robots was dit ook nog het geval, bij drie robots was die precieze synchroniciteit niet meer nodig... iedere vorm van synchroniciteit klopte:

Somehow, it seems that our minds can keep track of one person's footsteps, or even the footsteps of two people, but with three or more people our minds just give up – there are too many steps happening too quickly. As a result, each footstep is no longer evaluated individually, but rather the group of footsteps is evaluated as a single entity, like a musical chord. If the pace of the steps is roughly correct, and it seems as if they are on the right surface, this is apparently enough. In effect, the mind says "Yes, I see a group of people walking down a corridor and what I hear sounds like a group of people walking down a corridor."<sup>37</sup>

Die 'wet van twee-en-een-half' geldt dus voor eenzelfde type geluid, in dit geval voetstappen. Als we de verschillende types geluid (bijvoorbeeld encoded sound en embodied sound) mengen, kunnen we wel drie of meer verschillende geluiden onderscheiden. Dialoog en muziek kunnen prima samengaan, we kunnen nog verschillende types geluidseffecten toevoegen en dan is er in het algemeen nog geen probleem.

Why is this? Well, it probably has something to do with the areas of the brain in which this information is processed. It appears that Encoded sound (language) is dealt with mostly on the left side of the brain, and Embodied sound (music) is taken care of across the hall, on the right. There are exceptions, of course: for instance, it appears that the rhythmic elements of music are dealt with on the left, and the vowels of speech on the right. But generally speaking, the two departments seem to be able to operate simultaneously without getting in each other's way. What this means is that by dividing up the work they can deal with a total number of layers that would be impossible for either side individually.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Murch 1999: 22

<sup>38</sup> Murch 1999: 23

Hierop voortredenerend kunnen we – als we de geluidslagen in de sound track verspreiden over het spectrum met de uiteinden embodied sound vs. encoded sound – dus  $2 \times 2,5 = 5$  geluidslagen kwijt. Als de geluidslagen te veel in één gebied zitten, vallen we weer terug op die ‘wet van twee-en-een-half’. Als we bijvoorbeeld twee lagen goed verstaanbare dialoog willen, kunnen we beter andersoortige geluiden op een laag pitje zetten.

To highlight the differences in our perception of Encoded vs. Embodied sound, it is interesting to note the paradox that in almost all stereo films produced over the last twenty-five years the dialogue is always placed in the center no matter what the actual position of the actors on the screen: they could be on the far left, but their voices still come out of the center. And yet everyone (including us mixers) still believes the voices are ‘coming from’ the actors. This is a completely different treatment than is given sound effects of the “encoded/embodied” variety – car pass-bys, for instance – which are routinely (and almost obligatorily) moved around the screen with the action. And certainly different from “embodied” music, which is usually arranged so that it come out of all speakers in the theater (including the surrounds) simultaneously. “More embodied than encoded” sound effects (atmospheres, room tones) are also given a full stereo treatment. “More encoded than embodied” sound effects like footsteps, however, are usually placed in the center like dialogue, unless the filmmakers want to call special attention to the steps, and then they will be placed and moved along with the action. But in this case the actors almost always have no dialogue.

As a general rule, then, the “warmer” the sound, the more it tends to be given a full stereo (multitrack) treatment, whereas the “cooler” the sound, the more it tends to be monophonically placed in the center. And yet we seem to have no problem with this incongruity – just the opposite, in fact. The early experiments (in the 1950’s) which involved moving the dialogue around the screen were eventually abandoned as seeming “artificial.” Monophonic films have always been this way – that part is not new. What is new and peculiar, though, is that we are able to tolerate – even enjoy – the mixture of mono and stereo in the same film.

Why is this? I believe it has something to do with the way we decode language, and that when our brains are busy with Encoded sound, we willingly abandon any question of its origin to the visual, allowing the image to “steer” the source of the sound. When the sound is Embodied, however, and little linguistic decoding is going on, the location of the sound in space becomes increasingly important the less linguistic it is. In the terms of this

lecture, the “warmer” it is. The fact that we can process both Encoded mono and Embodied stereo simultaneously seems to clearly demonstrate some of the differences in the way our two hemispheres operate.<sup>39</sup>

Murch gebruikte zijn bevindingen onder andere in de mixage van *Apocalypse Now*, en dan specifiek in de bekende scène met de helikopteraanval waar in principe zes verschillende geluidslagen te onderscheiden waren:

1. dialoog
2. helikopters
3. muziek (*De Walkurenrit* van Wagner)
4. kleine wapens (AK47 en M16)
5. explosies
6. van alles wat (voetstappen, wind, vuur, etc.)

Tijdens de mixage ontdekte Murch dat het geheel leidde tot een (soort van) ruis die geen enkele betekenis meer creëerde. Bij toeval waren de bovenstaande geluidslagen relatief evenredig verspreid over het spectrum tussen encoded sound en embodied sound. Murch besloot maximaal 5 geluidslagen tegelijk te laten horen in de mix. Zodra hij vond dat een zesde geluidslaag belangrijk was in een (serie) shot(s) betekende dit dat hij een andere geluidslaag moest weglaten. In de shots met de jonge soldaat in de helikopter die angstig roept: “I’m not going, I’m not going!” was het belangrijk die dialoog te laten horen in combinatie met de chaos buiten de helikopter, dus maakte Murch de keuze om de muziek hier weg te laten. Door voor iedere sequentie de belangrijkste vijf lagen te kiezen, ontstond er duidelijkheid en daarmee betekenis. De intentie van de helikopteraanvalscène als geheel was om ons als publiek het gevoel te geven dat er van alles tegelijk aan de hand was en dat wij er middenin zitten. Murch bereikte dat dus door tussen shots voortdurend te wisselen qua auditief perspectief, waardoor we die enorme hectiek daadwerkelijk zelf ervaren terwijl we tegelijkertijd ‘alles’ blijven horen. Er is absoluut geen sprake van betekenisloze ruis in deze scène.

## **combinaties in ritmisch opzicht**

Zowel in de sound track als in de visuele track is ritme een belangrijke component. In de visuele track is er vaak sprake van een ritme met allerlei accenten veroorzaakt door de feitelijke handelingen van de personages in de film. Daarnaast zijn er camerabewegingen met een bepaald ritme. Daar bovenop komt dan nog de beeldmontage die ook weer een tempo en ritme kent. Een voorbeeld van het bovenstaande is een actiescène uit een historische ‘ridderfilm’ waarin gerend en gevochten wordt,

de camera voortdurend in beweging is en de montage ritmisch in een hoog tempo korte, qua perspectief afwisselende, shots verbindt.

Binnen de sound track is ritme van nature al aanwezig omdat ritme een kenmerkend element van geluid is. Het ritme in spraak, in dialogen, is een van de belangrijkste kenmerken van dit onderdeel van de sound track. Muziek heeft vrijwel altijd een ritmische component, maar ook geluidseffecten en ambiances hebben vaak een interne ritmische component. Daarnaast kunnen ze op een ritmische manier worden ingezet zoals bij voetstappen. Een voor de hand liggende benadering van bovengenoemde actiescène is om in ritmisch opzicht de sound track en visuele track op elkaar af te stemmen. De meest extreme variant daarvan is 'mickey mousing', waarbij alle fysieke handelingen in beeld volledig synchroon lopen met de filmmuziek en de geluidseffecten. Deze aanpak werkt vaak komisch en wordt daarom regelmatig gebruikt wordt in animatiefilms zoals de *Tom and Jerry*-cartoons.

Andere benaderingen zijn uiteraard ook mogelijk. Al het realistische geluid in bovengenoemde scène zou bijvoorbeeld in de achtergrond kunnen zijn, waarbij het belangrijkste onderdeel van de sound track een minimalistische compositie voor piano is. Of er klinkt in plaats van de piano een gedempt geluid dat je kunt associëren met 'dichtzittende oren' als gevolg van shellshock. In beide gevallen levert het een sound track op die in ritmisch opzicht volstrekt tegengesteld is aan de ritmie in de visuele track. Daarnaast leveren dergelijke combinaties een andere betekenis op voor de audiovisuele scène als geheel, iets waar ik in de paragrafen over 'betekenisgeving' verder op in zal gaan.

## combinaties in ruimtelijk opzicht

De ruimtelijke suggestie die van de visuele track kan uitgaan door bijvoorbeeld met scherptediepte<sup>40</sup> te werken kan, in principe, nog versterkt worden in 3D-films.<sup>41</sup> De ervaring leert echter dat lang niet alle filmstijlen en -genres zich lenen voor 3D. Bij een genre als 'actiefilm' heeft het gebruik van 3D in het algemeen een negatief effect. De snelle montage en het heen-en-weer springen qua perspectief in dergelijke films zijn niet geschikt om op deze manier 'beleefd' te worden. Onze ogen en hersenen houden het niet bij, met hoofdpijn als gevolg. Een film als *Gravity* is wel weer geschikt, omdat hier sprake is van een relatief rustige montage en 3D ook inhoudelijk een toegevoegde waarde heeft

---

<sup>40</sup> Kort door de bocht gezegd kun je met *scherptediepte* alles op een bepaalde afstand van de camera (het scherptevlak) scherp weergeven, terwijl alles wat verder weg ligt dan het scherptevlak steeds onscherper wordt, waardoor een extra ruimtelijke suggestie ontstaat.

<sup>41</sup> Een *3D-film* is een film waarin (schijnbare) diepte wordt gemaakt door stereoscopie.

voor een film die zich grotendeels in de ruimte afspeelt. De technologie voor 3D-films (stereoscopische camera's) is daarbij nog duur, dus worden er nog maar weinig films op die manier gedraaid. Wel is een zogenaamde 3D-conversie mogelijk. Het nadeel daarvan is dat films donkerder en minder scherp worden. Daarbij is niet iedereen gecharmeerd van het 3D-brilletje dat opgezet moet worden om 3D te kunnen ervaren.

De sound track heeft een ruimtelijke dimensie, aangezien geluid voortkomt uit een geluidsbron die zich in het algemeen 'ergens' bevindt in de film. Vanuit dat ruimtelijk perspectief is er allereerst het onderscheid tussen diëgetisch en non-diëgetisch geluid. *Diëgetisch geluid* is geluid dat een fysieke geluidsbron heeft in de film zelf en dus ook gehoord kan worden door de personages in de film. Denk bijvoorbeeld aan het geluid dat uit een radio komt in de film, de coverband die muziek maakt tijdens een huwelijksfeest in de film, etc. Het betekent dus niet noodzakelijkerwijs dat de geluidsbron ook zichtbaar moet zijn, de radio uit bovenstaand voorbeeld hoeft niet per se in beeld te komen. *Non-diëgetisch geluid* is geluid dat wel door het publiek gehoord wordt maar niet door de personages in de film. De meest voorkomende vorm van non-diëgetisch geluid is filmmuziek: muziek die in postproductie toegevoegd is aan de film en dus niet voorkomt in het filmverhaal zelf.

Er zijn in film allerlei toepassingen en combinaties van diëgetisch en non-diëgetisch geluid te vinden zoals in de film *Magnolia* van P.T. Anderson waarin de belangrijkste personages allemaal meezingen met de song *Wise Up* van Aimee Mann. Het instrumentale intro van de song begint al in de scène met verzorger Phil, maar het personage Claudia is in de daaropvolgende scène het eerste personage dat meezingt. In de scène met Phil is de muziek non-diëgetisch, maar je zou de muziek in de daaropvolgende scène met Claudia als diëgetisch kunnen beschouwen omdat zij in een voorafgaande scène al eerder naar een andere song van Aimee Mann heeft zitten luisteren. Vervolgens zingen andere personages in daaropvolgende scènes ook mee met de song. Alleen zitten zij allen op andere locaties en is er geen sprake van diëgetisch geluid: als de muziek in de scène van Claudia al diëgetisch is, kunnen de overige personages die muziek niet horen omdat zij zich op totaal andere locaties bevinden.

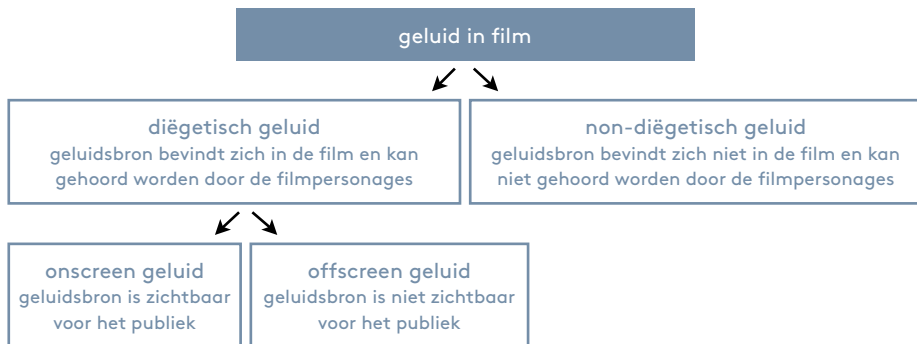
Een ander onderscheid is dat tussen onscreen en offscreen geluid. *Onscreen geluid* is geluid in de film waarvan de bron te zien is, bij *offscreen geluid* is dat dus niet het geval.

Een geluid kan in eerste instantie offscreen zijn en na verloop van tijd onscreen worden: een auto die we aan horen komen rijden maar nog



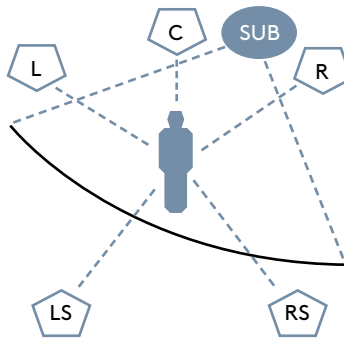
niet zien, en die pas na verloop van tijd in het shot voorbijrijdt. Offscreen geluid wordt vaak gebruikt om de beleving van een film te vergroten; om aan te geven dat er meer is dan we zien in het shot. Het kan de fantasie en verbeelding van de toeschouwer prikkelen om zelf invulling te geven aan de mogelijke bron(nen) van het geluid dat wel gehoord maar niet gezien wordt. Een mooi voorbeeld is te vinden in de film *The Silence of the Lambs*: daarin wordt een autopsie uitgevoerd waarbij de chirurg met een lancet de huid opensnijdt van een van de slachtoffers van de seriemoordenaar. We zien de handeling niet, maar het snijgeluid gaat door merg en been en prikkelt daarmee de fantasie van het publiek, waardoor de uiteindelijke perceptie vele malen sterker is.

Naast het stimuleren van de verbeelding van het publiek kan offscreen geluid scènes in financieel opzicht faciliteren: een geloofwaardige dialoog tussen een echtpaar in twee stoelen in een vliegtuig in de lucht kan relatief gemakkelijk gecreëerd worden door het juiste offscreen geluid toe te voegen (de typerende ‘vliegtuigruis’, gesprekken op de achtergrond van medepassagiers en het geluid van het karretje van de stewardess). Onderstaande visuele representatie geeft aan dat diëgetisch geluid onscreen of offscreen kan zijn. Non-diëgetisch geluid is daarentegen altijd offscreen.



Een laatste aspect van de ruimtelijke combinatie van visuele track en sound track is (de suggestie van) het *geluidsperspectief*. Het woord ‘suggestie’ is hier met opzet gebruikt omdat het refereert aan het gegeven dat het geluidsperspectief in film lang niet altijd realistisch is. Een dialoog in een scène die van een wijd shot naar een close-up shot gaat zal vrijwel niet veranderen wat betreft volume, timbre en toonhoogte. In beide shots moet de dialoog namelijk goed verstaanbaar blijven, terwijl dat in de ‘echte’ realiteit niet het geval zal zijn. Mocht er

enig verschil zijn in volume, timbre en toonhoogte dan zal dat minimaal zijn, omdat je anders te veel de beeldmontage (de overgang van een wijd shot naar een close-up) gaat 'voelen'.<sup>42</sup> Boven genoemde drie parameters (volume, timbre<sup>43</sup> en toonhoogte) zijn de belangrijkste parameters waarmee het geluidsperspectief veranderd kan worden. Een vierde parameter, *plaatsing* van het geluid, is met name van belang in de (thuis) bioscoop waar sprake is van meerkanaals geluid en waar men de diverse onderdelen van de sound track gericht kan toewijzen aan een of meerdere geluidskanalen, en geluid kan laten bewegen tussen die geluidskanalen.



Bovenstaande representatie van het meest gangbare geluidswaergave-systeem 5.1 in de (thuis)bioscoop laat de mogelijkheden qua plaatsing zien. Zoals eerder aangegeven zal de dialoog, als 'encoded sound', hoofdzakelijk uit het midden komen (de Center speaker). De 'more encoded than embodied' geluiden zoals voetstappen zullen ook meestal uit het midden komen, terwijl de 'more embodied than encoded' geluiden zoals ambiances juist meer over alle speakers verspreid worden. Voor muziek, als 'embodied sound', geldt dat laatste ook, waarbij het directe, droge deel meer stereo (Left & Right speakers) wordt geplaatst terwijl het indirecte, natte deel deels in de surround (Left Surround & Right Surround speakers) en deels stereo wordt geplaatst.<sup>44</sup> De subwoofer speaker(s) zijn er om specifieke geluiden in het (extremere) laag weer te geven.<sup>45</sup> Deze speakers worden meestal achter het projectiescherm gezet omdat deze lage frequenties niet richtingsgevoelig zijn en, ongeacht waar ze staan, de bioscoop of huiskamer zullen vullen.

<sup>42</sup> De verandering is meestal een net wat 'dunner' geluid in het wijd shot in vergelijking met het geluid in de close-up: er wordt wat 'laag' in het geluid weggefilterd.

<sup>43</sup> Het eventuele gebruik van galm, echo, etc. valt ook onder *timbre*.

<sup>44</sup> Onder het *directe, droge deel* verstaan we de losse muziekcues zonder enige ruimtelijke toevoeging zoals galm en echo. Die galm en echo zijn de bestanddelen van het *indirecte, natte deel* dat zowel in de Left & Right Surround speakers als in de Left & Right speakers wordt geplaatst. Op deze manier blijft het 'natte deel' ook hoorbaar in een eventuele stereo af luistering.

<sup>45</sup> Alles rond de 120 Hz en lager wordt naar de subwoofer(s) gestuurd.

## combinaties vanuit tijdsperspectief

Als het gaat om de *representatie* van tijd in een filmverhaal zal de sound track dat heel vaak op dezelfde manier doen als de visuele track. Geluid en beeld zijn dan *simultaan*: je ziet een van de personages een tekst uitspreken die je ook op dat moment hoort, je ziet en hoort een deur dichtgaan, etc. Er zijn echter ook andere combinaties mogelijk, zoals de *sound flashback*: we zien bijvoorbeeld een van de personages in beeld maar horen tegelijkertijd de tekst van een ander personage uit een eerdere scène, waardoor het personage dat we zien in een geheel ander daglicht komt te staan. Andersom kan ook: we horen bijvoorbeeld een personage een getuigenis afleggen in een rechtszaak terwijl we een *visuele flashback* (beelden van een eerdere gebeurtenis) zien. Bovenstaande voorbeelden zijn diëgetisch, er zijn vergelijkbare combinaties met non-diëgetisch geluid. *Simultaan non-diëgetisch geluid* is bijvoorbeeld een voice-over die precies beschrijft wat we tegelijkertijd zien. Geluid uit het verleden dat over hedendaagse beelden wordt gelegd is de non-diëgetische tegenhanger van de sound flashback. Denk bijvoorbeeld aan het geluid van een redevoering van de voormalige minister-president Joop den Uyl onder de beelden van stakende onderwijzers uit het heden. Ook binnen non-diëgetisch geluid kan het andersom: we horen de stem van de huidige minister-president Mark Rutte die een verhaal over het liberalisme vertelt terwijl we beelden zien van de eerste oprichtingsvergadering van de VVD.



Specifieke combinaties van de sound track en de visuele track kunnen ook de *perceptie* van tijd in een scène of film sterk beïnvloeden.<sup>46</sup> Het gaat dan met name om de muziek in de sound track, aangezien muziek altijd een herkenbare structuur van zichzelf heeft en daarmee een eigen manier van 'door de tijd heen gaan'. In een scène loopt iemand bijvoorbeeld in 20 seconden van punt A naar punt B. Als onder deze scène muziek staat die op moment A begint en keurig eindigt op moment B, kun je zeggen dat 'de tijd in de film', de *filmische tijd* (in dit voorbeeld dus 20 seconden), overeenkomt met de tijd in de muziek, de *muzikale tijd*.

<sup>46</sup> De voorbeelden zijn afkomstig uit het boek *Komponieren für Film und Fernsehen* van Norbert Jurgen Schneider. 1997: 168 - 169.

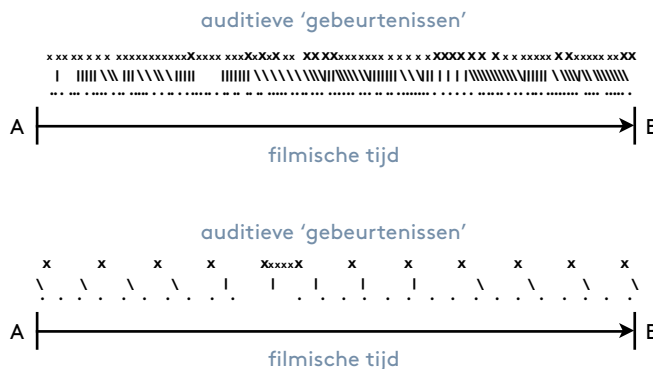
Versnellen we bovenstaande muziek enigszins of gebruiken we muziek die eerder eindigt dan moment B, dan ziet het plaatje er als volgt uit en ontstaat het gevoel dat de scène langer duurt. De muzikale tijd is immers al voorbij en de scène, de filmische tijd, loopt nog steeds door.



Vertragen we bovenstaande muziek of gebruiken we muziek die later eindigt dan moment B, dan ziet het plaatje er als volgt uit en ontstaat het gevoel dat de scène korter duurt. De muzikale tijd is nog niet voorbij terwijl de filmische tijd al gestopt is.



Een andere manier om de perceptie van tijd in film te beïnvloeden heeft te maken met de *informatiedichtheid* van de sound track. Als die heel veel informatie bevat, zoals muziek met een hoog tempo en veel korte nootjes en/of allerlei verschillende klanken, maar ook veel verschillende geluidseffecten, hebben wij als kijker veel informatie te verwerken waardoor het gevoel ontstaat dat de scène langer duurt. Dit in tegenstelling tot een sound track waarin duidelijk gestructureerde, langzame muziek en weinig geluidseffecten worden gebruikt. De informatiedichtheid ligt veel lager waardoor wij, als publiek, het gevoel krijgen dat de scène sneller verloopt. Een grafische weergave van beide situaties ziet er als volgt uit, en geeft een idee van het verschil in informatiedichtheid:



## betekenisgeving

Hoe komt nu de *betekenis* van een scène of film tot stand en wat is hierin de rol van de visuele track en van de sound track? Oorspronkelijk was het idee hierover dat de sound track op twee manieren kon functioneren ten opzichte van de visuele track: oftewel de inhoud van de sound track versterkte de inhoud van de visuele track (parallèlisme), oftewel de inhoud van de sound track was tegengesteld aan de inhoud van de visuele track (contrapunt). Het uitgangspunt hierbij was dat de visuele track allesbepalend was omdat ze een directe en duidelijke betekenis genereerde: de sound track kon hoogstens ondersteunen of tegenspreken. De visuele track is echter de afgelopen decennia in toenemende mate veranderd, zoals in de bovenstaande paragrafen rond narrativiteit al is beschreven. Scènes zijn lang niet altijd meer even duidelijk, vaak ligt een groot deel van de invulling en betekenisgeving van een film bij de kijker. Het zal duidelijk zijn dat de sound track daarin veel sturender en bepalender kan zijn dan alleen maar het volgen of tegenspreken van de visuele track, met andere woorden: hoe de visuele track geïnterpreteerd wordt kan in zeer grote mate bepaald worden door de sound track.

Een scène waarin een man en een vrouw elkaar op straat tegenkomen en een dialoog hebben waarin niet precies duidelijk wordt wat nu hun verhouding tot elkaar is, waarna ze allebei weer doorlopen, kan heel verschillende betekenissen krijgen door de sound track. Als al het overige straatgeluid wordt weggehaald en je hoort echt alleen de dialoog tussen de man en de vrouw, word je als het ware in hun relatie 'gezogen' en zul je het gevoel krijgen dat daar een essentieel gesprek wordt gevoerd. Dit in tegenstelling tot de situatie waarin het straatgeluid wel overeind blijft en de dialoog wel te volgen is maar eigenlijk onderdeel is van dat straatgeluid. In zo'n geval zal de scène aanvoelen als een redelijk onbelangrijk gesprek tussen twee bekenden die elkaar toevallig op straat tegenkomen. Muziek kan vervolgens in zo'n scène suggereren dat er sprake is van een ontluikende liefde, maar kan ook het idee geven dat er op de achtergrond een dreigende situatie speelt tussen die twee mensen.

In algemene zin zou je kunnen zeggen dat de visuele track *informatie* geeft, terwijl de sound track *betekenis* creëert. De visuele track uit bovenstaande scène geeft informatie over de feitelijke situatie: het gaat hier om een man en een vrouw die zich op een bepaald moment (overdag, 's avonds of 's nachts) op een bepaalde plek bevinden (straat, stad). Uit hun kleding kun je misschien ook opmaken uit welke sociale klasse de man en de vrouw afkomstig zijn, etc. De sound track geeft

vervolgens een specifieke betekenis aan de scène door in te zoomen op hun gesprek of door licht dreigende muziek onder de dialoog te plaatsen. De sound track versterkt in feite één betekenis van vele mogelijke betekenissen en genereert zo een specifieke betekenis voor deze scène. Andersom creëert de visuele track vaak een referentiekader voor de sound track. Een en hetzelfde stuk muziek kan verschillende emoties genereren, afhankelijk van de bijbehorende visuele track en de bijbehorende informatie die daaruit voortkomt.

## emotionele codes

De scheiding ‘visuele track = informatie, sound track = betekenis’ is relatief in die zin dat de visuele track natuurlijk ook betekenis kan genereren en dat de sound track ook informatie kan geven. In bovenstaand voorbeeld kunnen de man en de vrouw door de manier waarop ze elkaar aankijken al de nodige lading en daarmee betekenis aan de scène geven. Daarnaast kan de sound track door middel van geluid (het bekende Amsterdamse tramgetingel) en muziek (muziek van Johnny Jordaan en Tante Leen uit een naburige kroeg) aangeven dat de scène zich afspeelt in de Jordaan in Amsterdam. Het is echter wel relevant om te beseffen dat de visuele track een directe vorm van representatie is (“what you see is what you get”) en dus met name en in eerste instantie informatief is, terwijl de sound track een veel indirectere vorm van representatie is.<sup>47</sup> Wij zijn vervolgens continu bezig om datgene wat wij horen te interpreteren en daaraan betekenis te geven, waarin we weer afhankelijk zijn van onze achtergrond, cultuur en ervaringen. Als we bijvoorbeeld kijken naar *emotie*, dan kan de sound track een bepaalde emotie opwekken of een emotie die al voortkomt uit de visuele track versterken. De sound track kan dan twee kanten op werken: enerzijds geeft de sound track informatie over *hoe de personages in de film zich voelen*, anderzijds vertelt de sound track ons als publiek *hoe wij ons zouden moeten voelen* bij het kijken naar deze scène. Je zou kunnen spreken van een soort codes, in dit geval *emotionele codes*:<sup>48</sup> als wij onder bovenstaande scène geen echt straatgeluid ervaren en er muziek onder staat die wij associëren met romantiek, wordt ons ten eerste verteld dat de personages in kwestie verliefd op elkaar worden. Ten tweede zullen wij zelf – als we al langer in het verhaal zitten en dus meeleven met de personages – ook een bepaalde mate van emotie ervaren. Niet dat wij als publiek verliefd worden, maar we ervaren ongetwijfeld een goed en vrolijk gevoel als we die ene vrouw met wie we tot nu hebben meegeleefd verliefd zien worden op die leuke man.

---

<sup>47</sup> Denk aan de ‘voorkeur en achterkeur’ van Walter Murch.

<sup>48</sup> Frith 1996: 115-122

## culturele codes

Een ander type codes zou je *culturele codes*<sup>49</sup> kunnen noemen: de sound track kan duidelijk maken op welke *locatie* we zijn en in welke *tijd* en welk *milieu* het verhaal zich afspeelt, maar ook wat de *esthetiek*, de *look*, is van de film. Met de juiste muziek en het juiste geluid kun je heel snel duidelijk maken dat een bepaalde scène of film zich afspeelt in China, Nashville of Indonesië.<sup>50</sup> Of dat het verhaal zich afspeelt tijdens de Tweede Wereldoorlog.<sup>51</sup> Of dat de personages zich bewegen in een meer volks milieu waarin bijvoorbeeld sprake is van dichtbevolkte buurten.<sup>52</sup> Of dat het een film in het zogenaamde martialartsgenre is, met uitgebreide en complexe choreografieën voor de vechtscènes die ten dele in slow motion zijn.<sup>53</sup> Deze culturele codes refereren duidelijk aan bovengenoemde informatieve mogelijkheden van de sound track. Iedere film hanteert deze culturele codes met name in het begin van de film. Dan wordt duidelijk naar wat voor film we gaan kijken en wat de ‘afspraken’ zijn. Op die manier weten we heel snel dat we naar een western, Duitse krimi of een romcom kijken en wat we in principe kunnen verwachten wat betreft de visuele en auditieve stijl.

## dramatische codes

Een derde en laatste categorie codes zijn de zogenaamde *dramatische codes*,<sup>54</sup> oftewel de mogelijke werking van de sound track als het gaat om narrativiteit: het vertellen van het verhaal. De sound track kan het verloop van het verhaal structureren, het verhaal voortstuwen of juist pas op de plaats laten maken, etc. De categorie dramatische codes kent dan ook een relatief groot aantal uitwerkingen, waarvan een eerste continuïteit is.

Kijkend naar *continuïteit* in film, bestaat de visuele track zoals we al eerder hebben gezien in feite uit een montage van losse op zichzelf staande shots in de tijd. De continuïteit die de kijker ervaart bij het kijken naar een film en die van essentieel belang is voor het vertellen van een verhaal, komt voor het grootste deel voor rekening van de sound

<sup>49</sup> Frith 1996: 115-122

<sup>50</sup> Denk aan het gebruik van een pentatonische toonladder, countrymuziek of een gamelan ensemble, naast het gebruik van specifieke geluidseffecten en set-noise van die drie locaties.

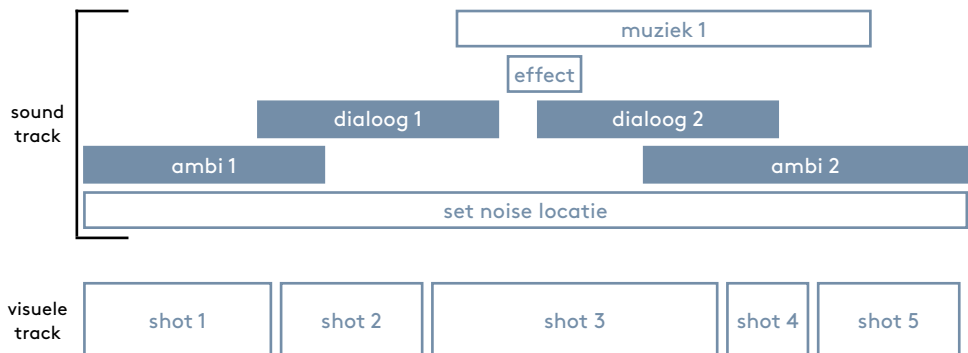
<sup>51</sup> Denk aan het geluid van specifieke bommenwerpers die tijdens de Tweede Wereldoorlog werden ingezet, of aan het geluid van het luchtalarm.

<sup>52</sup> Denk hierbij aan geluidsoverlast door burens of de hele dag muziek van André Hazes. Zie ook het ‘Jordaan-voorbeeld’ in de voorafgaande paragraaf.

<sup>53</sup> Denk aan de bekende ‘woosh-geluiden’ in vechtscènes in karate-films.

<sup>54</sup> Frith 1996: 115-122

track. Die zorgt ervoor dat de montage, het achter elkaar zetten van losse shots, niet 'gevoeld' wordt. De overgangen tussen die verschillende losse shots worden niet gevoeld omdat ze niet te horen zijn, aangezien de sound track in principe continu is en 'doorloopt' tijdens zo'n overgang. In feite worden de 'sound track-jes' van die opeenvolgende shots zodanig aangepast dat ze als één doorlopende sound track worden ervaren. Dit wordt in principe gedaan door de set-noise van de locatie waar de verschillende shots van de desbetreffende scène zijn opgenomen onder de gemonteerde shots te zetten. Daarnaast kunnen met name ambiances, muziek en dialoog hier een rol in spelen (zie bijvoorbeeld dialoog en ambi 1 en 2 in onderstaande visuele representatie).



Een ander aspect dat belangrijk is voor het verhaal, het narratief, is de *geloofwaardigheid* van de combinatie van de visuele track en de sound track. Als we een hond zien blaffen en we horen hondengeblaf synchroon met het beeld, zullen we die combinatie geloven en aanvaarden als 'realistisch'. Het zou echter ook kunnen dat, afhankelijk van het verhaal en de bijbehorende context zoals die zich tot dan toe hebben geopenbaard, er geen hondengeblaf klinkt maar een soort muisachtig gepiep. Willen we die combinatie 'geloven' dan is het belangrijk dat wij ons een hond in fysieke zin als mogelijke 'bron' van dat muisachtige gepiep kunnen voorstellen. Om dat te bewerkstelligen moeten de 'bewegingen', de golfvormen, in het geluid zo precies mogelijk overeenkomen met de fysieke 'bewegingen' van de hond tijdens het blaffen. Als dat niet het geval is zullen we afhaken als publiek. Vaak zal een combinatie als bovenstaande komisch werken omdat we een dergelijke combinatie niet verwachten, maar zolang er aan bovenstaande eis wordt voldaan zullen we het wel 'geloven'.



Mogelijke combinaties zoals hierboven beschreven zijn wel afhankelijk van het verhaal en de bijbehorende context. De context waarin het verhaal zich afspeelt bepaalt de realiteit en de bijbehorende grenzen van de film. In feite worden er – zoals we hierboven al constateerden – ‘afspraken’ gemaakt met het publiek, zoals: ‘In welk milieu, welke wereld en welke tijd speelt deze film zich af? Hoe klinken die wereld en die tijd?’ In de filmgeschiedenis zijn talloze voorbeelden te vinden van dergelijke genre-bevestigende afspraken die ons laten weten dat we nu naar die western, Duitse krimi of romcom gaan kijken. Tegelijkertijd kunnen die afspraken ook een heel ander perspectief geven op de wereld en de realiteit die zich in de film zullen ontvouwen.

De film *The Social Network* over de totstandkoming van Facebook is in dat opzicht een mooi voorbeeld. In eerste instantie had de film tijdelijk onder de beginsequentie standaard rockmuziek, die heel duidelijk het idee gaf dat het om een zogenaamde ‘teen film’<sup>55</sup> zou gaan. Door de uiteindelijke, definitieve muziek van Trent Reznor en Atticus Ross wordt in het begin met een eenzame piano een donkere sfeer neergezet, die alvast vooruitloopt op wat er verder komen gaat. Een totaal andere set van afspraken vergeleken met de rockmuziek die in eerste instantie werd gebruikt. In een film als *Stalker* van Andrej Tarkovski worden bovengaande ‘wetten’ wat betreft synchroniciteit helemaal losgelaten omdat ‘de Zone’, het gebied waar het grootste deel van de film zich afspeelt, een plek is waar niets is wat het lijkt te zijn. Dit heeft als gevolg dat de voorkomende combinaties van de visuele track en de sound track zich niet houden aan de reguliere filmwetten en ogenschijnlijk in tegenspraak met elkaar zijn. We zien en horen bijvoorbeeld iemand lopen met het camerastandpunt als point of view (aan de onderkant van het beeldkader zien we gras bewegen als gevolg van de voetstappen die we horen). Tegelijkertijd zien we een van de personages precies de richting van de camera op kijken maar blijkbaar niets zien, terwijl daar overduidelijk iemand loopt. Een combinatie van de visuele track en de sound track die een bevestiging is van de afspraak dat de Zone een gebied is waar niets is wat het lijkt te zijn.

Een heel ander voorbeeld is te vinden in *Playtime* van Jacques Tati, een film uit 1967 die alleen bestaat uit extreme totaalshots, geen dialogen, alleen geroezemoes in allerlei verschillende talen. In de openingsscène in de aankomsthal van een (nagebouwd) vliegveld zien we voortdurend mensen heen en weer lopen. Op een gegeven moment loopt er een personage in beeld met een handkoffertje waaraan een kartonnen

---

<sup>55</sup> Een teen film richt zich specifiek op zogenaamde teenagers en jongvolwassenen en vertelt dan ook altijd een verhaal dat interessant is voor die doelgroep. De locatie voor een dergelijke film is dan vaak een ‘high school’ of ‘college’ of ‘university’.

adresetiket hangt. Dit etiket wappert, door het snelle lopen van de eigenaar, heen en weer en veroorzaakt een wapperend geluid dat goed te horen is boven het geroezemoes uit. Blijkbaar moeten we dit personage even volgen, want alle aandacht wordt door dit specifieke geluid naar dit personage getrokken. In deze film geldt dus blijkbaar de afspraak dat we met een wijde en afstandelijke blik kijken, en ons laten sturen in dat kijken door de sound track. Dat er vervolgens niet-realistische combinaties van de visuele track en de sound track optreden (zoals het gewapper van een kartonnen etiketje in een extreem totaalshot met allerlei geroezemoes) past binnen die afspraak. Tegelijkertijd is het een voorbeeld van hoe – in dit geval – *sturend en betekenisgevend* de sound track kan zijn: alle aandacht is nu bij dat koffertje en de eigenaar. Als publiek beginnen we onze eigen narratieve fantasie in te zetten en bedenken we dat het personage blijkbaar een belangrijk iemand is die we moeten volgen.

## narratieve eigenschappen van de sound track

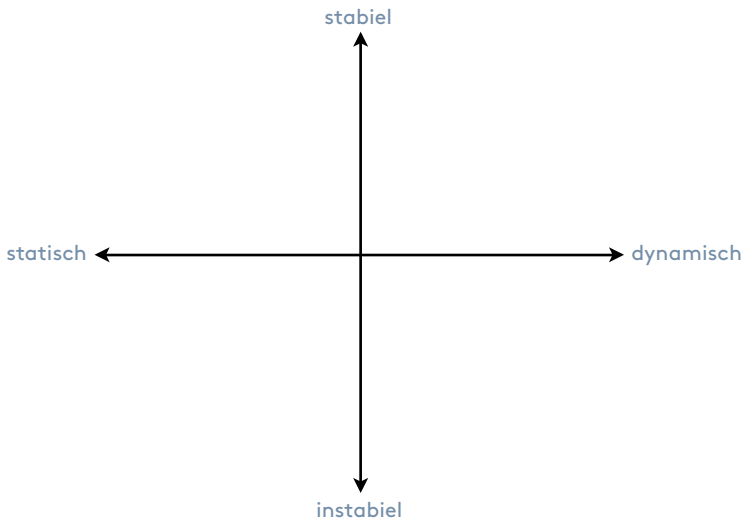
Het *structureren* van het verhaal, het narratief, door de sound track in combinatie met de visuele track heeft met name te maken met de narratieve eigenschappen van de sound track. Zoals we gezien hebben bij het definiëren van narrativiteit zijn er een aantal begrippen te onderscheiden: een *stabiele* situatie waarin een *verstoring* optreedt die aanleiding is voor een *ontwikkeling* die leidt tot een volgende (tijdelijke) stabiele situatie. Hierop voortredenerend kun je zeggen dat er, tijdens die ontwikkeling, vaak sprake is van een instabiele en onzekere situatie. Het is nog onduidelijk waar de ontwikkeling zal eindigen: zal de net gescheiden man toch een relatie krijgen met zijn secretaresse of wijst ze hem uiteindelijk af? We kunnen dus spreken van twee mogelijke situaties die voor kunnen komen – stabiel of instabiel – met allerlei mogelijke overgangen tussen die situaties. Er is sprake van een zogenaamde dipool met als uiteinden ‘stabiel’ en ‘instabiel’.

stabiel ←————→ instabiel

Een vergelijkbare tegenstelling en dipool is er voor bovengenoemde ontwikkeling: is er geen sprake van enige ontwikkeling en gebeurt er dus niets, dan is de situatie ‘statisch’ te noemen. Het tegenovergestelde van statisch is dynamisch: er is ontwikkeling, het narratief ontwikkelt zich in een bepaalde richting.

statisch ←————→ dynamisch

Beide dipolen zijn te combineren in onderstaand *dipoolmodel*.



Met behulp van bovenstaande representatie zou je dus grofweg het narratieve verloop van een audiovisuele productie kunnen weergeven. Een 'reguliere' film zal beginnen met een statische en stabiele situatie die al snel verstoord zal worden. Door die verstoring worden allerlei ontwikkelingen in gang gezet en is er dus een overgang van statisch naar dynamisch. Die ontwikkelingen kunnen weer stabiel of instabiel van karakter zijn. Uiteindelijk leidt de dynamiek weer tot een statische en stabiele situatie. Daarna zullen er opnieuw ontwikkelingen plaatsvinden of zal de film snel afgelopen zijn, want niets is saaiër dan zo'n statische en stabiele situatie. We kunnen op deze manier naar een film kijken op macroniveau, op het niveau van de film als geheel. We kunnen ook meer op microniveau kijken, op het niveau van bijvoorbeeld een sequentie: een aantal scènes die een aparte verhalende eenheid vormen.

## statisch – dynamisch

Uitgaande van bovenstaande dipolen en formuleringen zijn er duidelijke overeenkomsten met de sound track, bijvoorbeeld als we kijken naar de muziek binnen de sound track, en naar de *dipool* 'statisch – dynamisch'. Het is een gegeven dat muziek ook een ontwikkeling kan doormaken in de tijd. In die zin kan muziek dus ook 'dynamisch' zijn (en dus ook 'statisch'). Michel Chion, een bekende theoreticus op het gebied van de sound track in audiovisuele media, definieert in zijn boek *Audio-Vision* de term 'vectorized':

Sound vectorizes or dramatizes shots, orienting them towards a future, a goal, and creation of a feeling of imminence and expectation. The shot is going somewhere and it is oriented in time.<sup>56</sup>

‘Ontwikkeling’ in muziek kan dus gedefinieerd worden als muziek die een vector heeft, muziek die ‘ergens naartoe gaat in de tijd’. In het geval van muziek voortgebracht door akoestische instrumenten wordt er een ontwikkeling gecomponeerd in ritmisch, melodisch, harmonisch of instrumentaal opzicht of door combinaties hiervan. In het geval van elektro-akoestische muziek of puur elektronische muziek zal er vaak sprake zijn van ontwikkeling in klank, aangezien de hedendaagse klankwereld feitelijk oneindig is in haar mogelijkheden dankzij een grote variëteit aan klankontwerp- en klankbewerkingstechnieken.

Van deze ‘ontwikkeling’ zijn allerlei voorbeelden te vinden in het bestaande filmmuziekrepertoire. In films als *Dead Ringers* en *Silence of the Lambs* componeert Howard Shore voor de laatste scène muziek die absoluut ‘ergens naartoe gaat’. De muziek voor de ‘definitieve operatie’ in *Dead Ringers* ontwikkelt zich langs een dalende harmonische progressie. In *Silence of the Lambs* gebruikt Shore een vergelijkbare muzikale benadering die Jodie Foster (en het publiek) naar de ondergrondse wereld van de seriemoordenaar leidt. In beide voorbeelden is het duidelijk dat – vanuit narratief oogpunt – het verhaal zich in een laatste ‘overgang’ bevindt van de ene ‘situatie’ naar de laatste ‘situatie’ (die ons hopelijk wat rust en vrede zal geven).

De filmcomponist Bernhard Herrmann kan worden beschouwd als een vertegenwoordiger van het andere, ‘statische’ uiteinde van de dipool. In films als *Vertigo* en *Psycho* zijn hele muzieksequenties gebaseerd op enkele dissonante akkoorden die zich continu herhalen zonder de ontwikkeling naar de gebruikelijke ‘oplossing’: de grondtoon. Dit is inmiddels een bekend filmmuziekprincipe geworden dat op tonaliteit is gebaseerd. In beide films zijn overigens ook muzieksequenties te vinden die wel ‘dynamisch’ zijn en een ‘vector’ hebben. Als het hoofdpersonage Marion in *Psycho* de trap oploopt naar het huis van Norman Bates ‘verschuift’ het muzikale patroon naar een steeds hoger liggende toonhoogte met als gevolg een duidelijke muzikale vector die als het ware naar het huis ‘wijst’.

Een ander voorbeeld qua ‘statische’ muziek is te vinden in de muziekscore van Jon Brion voor de film *Magnolia*. De ‘bouwstenen’ van een van de langste filmmuzieksequenties in de geschiedenis (ruim 35 minuten) kunnen als statisch worden beschouwd. Niet vanwege het gebruik van

dissonante akkoorden in een tonaal systeem, maar vanwege het gebruik van een ostinato<sup>57</sup> gecombineerd met statische harmonie; een aantal akkoorden die als het ware in een kringetje blijven ronddraaien.

Als we beide voorbeelden (*Psycho* en *Magnolia*) in detail en vanuit narratief oogpunt bekijken is het duidelijk dat het verhaal zich in een bepaalde 'situatie' bevindt die nooit tot een einde lijkt te komen. Wanneer Marion op de vlucht is in *Psycho* omdat ze geld van haar baas heeft gestolen, kunnen we het grootste deel van Hermanns muziek onder deze sequentie beschrijven als statisch: het gaat nergens heen. Marion bevindt zich in een instabiele en statische situatie: ze is op de vlucht.

Bovengenoemde muzikale voorbeelden zijn gebaseerd op met name harmonische ontwikkelingen (of het ontbreken daarvan) in de muziek. Een ontwikkeling, een vector in de filmmuziek, kan echter ook bereikt worden door bijvoorbeeld een toe- of afname qua instrumentatie terwijl de harmoniek hetzelfde blijft. Of simpelweg door een toe- of afname qua volume (alle instrumenten gaan van *ppp* naar *fff*). Of door een toe- of afnemende ritmische complexiteit, het inzetten van Shepard tones,<sup>58</sup> etc.

Niet alleen de muziek in de sound track, maar ook het 'overig geluid' en 'de stem' kunnen bijdragen aan een vector. Een toenemende complexiteit qua spectrum in een ambience en/of serie geluidseffecten, een ontwikkeling qua pitch, qua volume, qua timbre en spectrum, qua verstaanbaarheid, qua dichtheid en volume van de totale eindmixage; dit zijn allemaal voorbeelden van mogelijkheden om een ontwikkeling in de sound track te genereren. Ook hier zijn talloze voorbeelden van te vinden in de filmgeschiedenis. In *Apocalypse Now* zit een scène waar Captain Willard met zijn crew 's nachts aankomt bij de Do Lung-brug in Vietnam, waar een volstrekt chaotische gevechtssituatie aan de gang is. De sound track werkt in deze scène naar een duidelijke climax toe (het neerschieten van een Vietcong-strijder door een Amerikaanse soldaat). Niet zozeer door één geluidseffect, maar door in de eindmixage geleidelijk alle muziek (diëgetische Jimi Hendrix-achtige muziek uit een transistorradio) en alle gevechtsgeluiden (automatische wapens, ontploffingen, etc.) uit te faden. Alleen het eenzame geroep van de Vietcong-strijder die ergens vastzit in het prikkeldraad blijft over, samen met de dialoog tussen Captain Willard en de soldaat die uiteindelijk de Vietcong-strijder neerschiet.

---

<sup>57</sup> Een *ostinato* is een kort muzikaal motief dat telkens herhaald wordt. Het *ostinato* als compositietechniek wordt in hoofdstuk 3 besproken.

<sup>58</sup> Meer informatie over *Shepard tones* in hoofdstuk 3.

In *The Godfather* zit een scène waarin Michael Corleone zijn eerste maffiamoord gaat plegen. Voorafgaand aan de fatale schoten zoomt de camera langzaam in op Michaels hoofd terwijl we een steeds harder piepende en schurende metrotrein horen. Zowel de visuele track als de sound track hebben in die scène een vector, ze werken toe naar een climax: de fatale schoten. De regisseur Francis Ford Coppola wilde per se geen muziek voor deze scène en sound designer Walter Murch kwam met de metrotrein als oplossing.

Naast het gegeven dat dit geluid een vector creëert, is dit laatste voorbeeld ook een illustratie van het feit dat geluid regelmatig 'beter' kan werken dan muziek. Het toepassen van muziek in deze scène had het publiek al te duidelijk geïnformeerd dat er iets zou gaan gebeuren. 'Geluid' heeft dan het voordeel dat het in vergelijking met muziek niet opvalt, omdat geluid in film door het publiek geaccepteerd wordt als 'echt' en 'realistisch'.<sup>59</sup> Daar waar muziek, en dan met name het begin en het einde van een cue, wel altijd wordt opgemerkt gebeurt dit bij geluid niet, zolang het geloofwaardig is. Dat vervolgens de grens van die geloofwaardigheid zeer rekbaar is, hebben we gezien in bijbehorende paragraaf. We zien dit ook weer bij bovenstaand voorbeeld. Het geluid en het volume van de schurende en piepende metrotrein is volstrekt niet realistisch, omdat de scène zich in een restaurant afspeelt. In testen met publiek blijkt dit totaal niet op te vallen.<sup>60</sup> Om dit te bereiken introduceerde Walter Murch het geluid al (maar dan niet zo piepend en schurend en op een lager volume) in de voorafgaande scène waarin Michael Corleone naar het toilet gaat om vanachter de stortbak een voor hem verstopt pistool te pakken. We zijn dus als publiek al 'geïnformeerd' over het geluid. Vervolgens geeft de visuele inzoom op het hoofd van Michael aan dat we 'in het hoofd' van Michael gaan, wat nog eens versterkt wordt door het toenemende schurende en piepende geluid van de metrotrein. In feite is het het parallel lopen van de vector in de sound track en de vector in de visuele track dat ervoor zorgt dat het publiek deze scène 'gelooft' en niet afhaakt.

Bovenstaande voorbeelden met betrekking tot de dipool 'statisch – dynamisch' in de sound track zijn allemaal ontleend aan film, dus aan fictie en daarmee vallend onder 'entertainment' zoals we dat in het begin van hoofdstuk 1 hebben gedefinieerd. Als we naar die dipool kijken bij informatieve audiovisuele producties zoals documentaire zien we

---

<sup>59</sup> Er bestaat nog steeds wel het idee bij het publiek dat een film tot stand komt door met een camera *het beeld* op te nemen en met een microfoon *het geluid*: die twee samengevoegd vormen de film.

<sup>60</sup> Een aantal achtereenvolgende jaren is deze 'test' gedaan bij studenten Sound Design en Compositie voor de Media die in geen enkel geval de scène ongeloofwaardig vonden.

dat 'dynamisch', oftewel een duidelijke ontwikkeling in de sound track, veel minder voorkomt. Een specifiek uitgangspunt bij documentaires is namelijk dat het publiek zelf zijn conclusies moet trekken. Het idee is dat de documentairemaker slechts registreert en vervolgens het geregistreerde laat zien aan het publiek. Er wordt weinig of niet gewerkt met ontwikkelingen in de sound track omdat dit al snel het gevoel bij het publiek opwekt dat men gemanipuleerd wordt. Uiteraard zijn er allerlei mengvormen tussen entertainment (fictie) en informatie, zoals docudrama, waarbij wel duidelijke dramatische ontwikkelingen door de sound track worden toegevoegd. Soms gaat dat ook mis. Zo is er door de Onderzoeksraad voor Veiligheid een reconstructiefilm gemaakt van de brand in het cellencomplex Schiphol-Oost in 2005. In de film werd dramatische Amerikaanse filmmuziek ingezet, waardoor het geheel als zeer manipulatief werd ervaren. Niet echt een vorm die je verwacht bij een wetenschappelijk onderbouwd onderzoek, maar één die je inmiddels wel steeds vaker tegenkomt.

In tegenstelling tot informatieve producties wordt er in branding wel degelijk gewerkt met de dipool 'statisch – dynamisch' omdat narrativiteit, het vertellen van een verhaal, in de meeste vormen van branding juist bewust wordt ingezet. Dit in verband met de werking van 'het verhaal' zoals we die kort geschetst hebben in het begin van dit hoofdstuk: we denken in narratieve structuren en herinneren feiten meestal in verhaal-vorm. En bij branding wil men niets liever dan dat die ene emotionerende commercial jou een goed gevoel geeft over het bijbehorende merk.

## stabiel – instabiel

Kijken we ook hier weer vanuit muzikaal perspectief naar de *dipool* 'stabiel – instabiel', dan is het een gegeven dat deze begrippen ook toepasbaar zijn op (de perceptie van) muziek. 'Stabiliteit' is een muzikaal begrip los van welke muzikale stijl of welk genre dan ook. De componist en dirigent Pierre Boulez zegt het als volgt in de documentaire *Het Geheim van Goede Noten*:

You have things, which have remained the same in the history of music. That's not tied to tonality but to much more general principles in perception. For instance, what's important is that you have stability. And then instability.<sup>61</sup>

Er is sprake van stabiliteit als de muziek in kwestie een *herkenbare* structuur heeft waardoor deze tot op zekere hoogte *voorspelbaar* wordt, en daarmee als stabiel zal overkomen op het publiek. Instabiliteit is het

tegenovergestelde: er is geen duidelijke muzikale structuur aanwezig en daarom is het niet te voorspellen wat er verderop in de muziek zal gebeuren. Ook hier zijn talloze voorbeelden van te vinden in het repertoire van filmmuziek. In allerlei actiefilms zitten scènes waarin zogenaamde *chase music*<sup>62</sup> wordt toegepast. Muziek die gekarakteriseerd wordt door continue maatwisselingen, vaak in combinatie met complexe syncopische accenten en/of polyritmiek. Deze muziek heeft daardoor geen herkenbare, laat staan voorspelbare, muzikale structuur en definiëren we dus als instabiel. Dat is ook precies de functie die de muziek in narratief opzicht moet hebben. Chase music wordt vaak ingezet bij achtervolgsscènes waarbij het maar de vraag is wat de afloop is. Chase music doet precies wat een dergelijke scène nodig heeft: de muziek vergroot de instabiliteit, die vaak toch al groot is door het toepassen van snelle afwisselende montage en veel actie in beeld. De muziek geeft geen houvast, zegt niet: 'het loopt goed af', maar bezorgt het publiek alleen maar nog meer onzekerheid over de afloop van de scène.

Een ander voorbeeld van instabiliteit is te vinden in de klankveldenmuziek van Ligeti en Penderecki, zoals die gebruikt werd door Stanley Kubrick in de film *The Shining*. De muziek van deze componisten zal door het algemene bioscooppubliek ervaren worden als instabiel, omdat er niet snel een herkenbare muzikale structuur te ontdekken valt in dit type muziek, dat meer gebaseerd is op complexe samenklanken en langzaam in de tijd verschuivende klankvelden. In ritmisch opzicht niet omdat er vaak geen duidelijke ritmiek aanwezig is, in klankmatig opzicht ook niet omdat er sprake is van allerlei ondefinieerbare vormen van samenklank. Daarbij worden er niet-gangbare speelwijzen ingezet, waardoor de klankbron ook moeilijk te herleiden is. Simpel gezegd: het bioscooppubliek hoort niet meer dat violen dit geluid voortbrengen en mist daardoor de connectie met een fysieke bron, de viool. Factoren als 'het niet weten waar dit geluid, deze klank vandaan komt' verhogen het gevoel van instabiliteit.

Weer een andere manier om instabiliteit te creëren in filmmuziek is het gebruik van extreme toonhoogtes. Iedereen kent de extreem hoge strijkersnoten of de lage drones<sup>63</sup> die ingezet worden als er gevaar dreigt: in dergelijke situaties zullen toonhoogtes die meer in het 'normale' hoorbare middengebied liggen stabielere overkomen dan die extremen. Of denk aan een symfonieorkest dat zo zacht mogelijk speelt (*ppp*:

---

<sup>62</sup> *Chase music* is dynamische, energieke en snelle instrumentale muziek die een gevoel van opwinding representeert.

<sup>63</sup> Een *drone* is een aanhoudende toon (of constant hoorbaar geluid) in een compositie.



pianissimo possible). Ook dit is een instabiele situatie, want iedereen weet wel ongeveer hoe een dergelijk orkest kan klinken op een normaal of hard geluidsniveau. Daarom zal iedereen een *ppp*-orkestklank als instabiel ervaren, omdat ze eigenlijk zitten te wachten op het moment dat het orkest 'losbarst'. Iets vergelijkbaars gebeurt bij muziek waarin sprake is van 'op zichzelf staande muzikale gebeurtenissen', zoals losse accenten of motieven die uit de lucht lijken te vallen omdat er geen muzikale structuur aanwezig is waaraan die 'gebeurtenissen' relateren. Deze muzikale vorm wordt vaak ingezet in suspense-scènes. Ook hier is sprake van instabiliteit; het publiek zit als het ware te wachten op de volgende niet te voorspellen muzikale gebeurtenis.

Als we weer breder kijken dan alleen het muzikale deel van de sound track en dus ook de stem en het overig geluid in overweging nemen, zien we dat ook op die gebieden instabiliteit gecreëerd kan worden. In de film *No Country for Old Men* is er bewust voor gekozen om suspense, dus instabiliteit, te creëren met geluid en niet met muziek. Sound designer Skip Lievsay:

The idea here was to remove the safety net that lets the audience feel like they know what's going to happen. I think it makes the movie much more suspenseful. You're not guided by the score and so you lose that comfort zone.<sup>64</sup>

Zelfs de stem kan een gevoel van instabiliteit creëren door bijvoorbeeld de meest onschuldige woorden op de grens van het hoorbare uit te spreken, waardoor er een gevoel van dreiging kan ontstaan.

Instabiliteit is een belangrijk element in narrativiteit en dus ook in de sound track. Het creëert onvoorspelbaarheid en schept daarmee tegelijkertijd verwachtingen over hoe het verhaal verder zal gaan. Het boek *Emotion and Meaning in Music* van Leonard Meyer betoogt dat de belangrijkste emotionele inhoud van muziek ontstaat door de 'choreografie van de verwachting' door de componist. Componisten kunnen onze verwachtingen dwarsbomen, soms een verwachte uitkomst vertragen en ons soms ook gewoon geven wat we verwachten. Het spelen met de verwachtingen van het publiek beslaat een groot deel van het werk van een filmcomponist en/of sound designer. Op die manier kunnen we suspense creëren, omdat de uitkomst van een instabiele situatie niet van te voren duidelijk is. Dit wordt natuurlijk toegepast in filmgenres als thrillers, maar ook vaak op subtielere wijze in meer regulier drama. Als er in bovenstaande scène waarin een man en vrouw

elkaar ontmoeten op straat licht dreigende muziek of een lage drone hoorbaar is, kan dit duiden op een naderend gevaar dat zich in de komende scènes waarschijnlijk zal openbaren. Als we kijken vanuit het perspectief van codes kan het zijn dat de twee personages zelf totaal niet op de hoogte zijn van dat naderende gevaar, maar wij als publiek dus wel. Het scheppen van verwachtingen kan ook gedaan worden door geluid (of muziek) dat bij een specifieke scène hoort al 'voor te trekken' in de daaraan voorafgaande scène. Je hoort dan in die scène bijvoorbeeld een dialoog die je in eerste instantie niet kunt plaatsen, maar die 'op zijn plek valt' als de bijbehorende scène begint.

Het andere uiteinde van de dipool, stabiliteit, refereert als we het vanuit muzikaal oogpunt benaderen aan herkenbare en daardoor voorspelbare muzikale structuren. Muziek die dus met name het publiek wil geruststellen en die we vaak kunnen horen in 'feel good movies' en 'romcoms'. Het gaat dan om bekende muzikale structuren zoals de A-A-B-A songstructuur, het gebruik van een reguliere vierkwartsmaat, etc. 'Stabiele' muziek wordt met name ingezet als het narratief moet beginnen, juist tot een (goed) einde is gekomen of als er even een relatief rustig en stabiel moment is in het verhaal. Kijken we weer naar de dialoog en het overig geluid, dan kan een rustig, egaal en realistisch geluidsbeeld zonder extreme wisselingen stabiliteit creëren.

## **combinaties: dipoolmodel**

In de combinatie van de twee dipolen, het *dipoolmodel*, zien we vier kwadranten die de volgende vier mogelijke 'situaties' in de sound track representeren:

1. *statisch en stabiel*. De sound track vertelt ons dat het verhaal zich in een stabiele situatie bevindt en dat er waarschijnlijk op korte termijn geen veranderingen zullen optreden. Denk bijvoorbeeld aan openingsscènes van films uit het romcomgenre. De muziek in die openingsscènes heeft een regelmatige, herkenbare en daardoor redelijk voorspelbare muzikale structuur. De muziek heeft ook geen duidelijke ontwikkeling of vector en stelt dus het publiek gerust. Hetzelfde geldt voor het overig geluid en de aanwezige dialogen. Tijd speelt hierbij een interessante rol: een dergelijke situatie kan niet te lang duren, want dan zal het publiek de situatie toch in toenemende mate instabiel gaan vinden ondanks dat de muziek stabiel van karakter is: "Het klopt niet dat er zo lang niets aan de hand is...er zal ongetwijfeld zo wel iets gebeuren."

2. *dynamisch en stabiel*. De sound track vertelt ons dat er een ontwikkeling gaande is maar dat deze ontwikkeling wel 'in control' is, want er is een duidelijk herkenbare en daardoor voorspelbare structuur aanwezig. Denk aan een epische scène waarin de held op weg is naar de top, maar wel een aantal moeilijkheden moet overwinnen. De sound track vertelt ons dat 'het er allemaal misschien lastig uitziet maar dat we erop kunnen vertrouwen dat alles uiteindelijk goed komt'. Als het de muziek in de sound track betreft, zal er bijvoorbeeld sprake zijn van een constante maatsoort en een (herhaling van een) bekende harmonische en/of ritmische structuur. Het verschil met de eerste categorie is wel dat de muziek zich duidelijk ergens naartoe ontwikkelt, een vector heeft. Een dergelijke ontwikkeling kan ook in de andere onderdelen van de sound track plaatsvinden, zoals geluidseffecten en ambiances.
3. *statisch en instabiel*. De sound track maakt (nog) geen ontwikkeling door, maar de situatie is instabiel dus er kan elk ogenblik wat gebeuren. Denk hierbij aan een suspense-scène voorafgaand aan een achtervolging: een dreigende lage (of hoge) toon met ongestructureerde muzikale gebeurtenissen en/of geluidseffecten. Ook hier speelt tijd een interessante rol. Hoe langer de muziek statisch blijft, des te instabieler wordt de situatie, want een statische situatie kan niet eeuwig doorgaan, en het publiek zal in toenemende mate een ontwikkeling gaan verwachten. .
4. *dynamisch en instabiel*. De sound track vertelt ons dat er een ontwikkeling gaande is, maar dat deze ontwikkeling in feite instabiel is; er is blijkaar geen houvast te vinden in deze ontwikkeling. Denk aan de eerder genoemde chase music, en dan aan een variant waarbij sprake is van een ontwikkeling. Voorbeelden hiervan zijn relatief zeldzaam, omdat er in de meeste chase music alleen sprake is van instabiliteit en niet zozeer van een ontwikkeling. Op zich is dat logisch, want om te kunnen constateren dat er een ontwikkeling in muziek plaatsvindt is er in het algemeen een duidelijke muzikale structuur nodig waar die ontwikkeling zich toe verhoudt. Bovengenoemde ontwikkeling in chase music zal dan ook meestal voorkomen in toe- of afnemende toonhoogtes en volumes van instrumenten. Af- en/of toenemingen die door het ontbreken van een herkenbare structuur dus niet echt structureel zijn maar meer incidenteel.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Een mooi voorbeeld hiervan is te vinden in een masterclass van de filmcomponist Harry Gregson-Williams: [https://www.youtube.com/watch?v=oYhxX1bUU\\_Q&t=219s](https://www.youtube.com/watch?v=oYhxX1bUU_Q&t=219s) (vanaf ongeveer 3'30").

Voorbeelden van de sound track in bovenstaande kwadranten zijn te vinden op de website van De Sound Track. Het dipoolmodel is allereerst bruikbaar bij de analyse van een bestaande film: hoe ziet het narratieve verloop van die film eruit en welke rol speelt de sound track daarin? Daarnaast kan het model ook gebruikt worden als een (soort van) kader bij het ontwerpen van de sound track: wat moet het publiek ervaren? Welke verwachtingen wil ik oproepen bij het publiek? Dit geldt op scèneniveau, maar ook op het niveau van de film als geheel. In die zin kan het dipoolmodel ook helpen om de afwikkeling van het filmverhaal te *structureren* en een concept voor de sound track te ontwikkelen. Niet alleen de sound track voor een specifieke scène kan als een 'compositie' worden gezien, maar ook die voor de film als geheel. In hoeverre deze benadering bruikbaar is in de praktijk zien we in de hoofdstukken 3 en 4, waar de individuele ontwerpprocessen van de componist en de sound designer aan de orde komen.

Ten slotte is het goed om te beseffen dat de drie codes (emotioneel, cultureel en dramatisch) in de praktijk in allerlei variaties, verhoudingen en vormen van vermenging en wederzijdse beïnvloeding voorkomen. Een dialoog tussen een man en een jongetje kan duidelijk maken dat we ons in het Schotse deel van het Verenigd Koninkrijk bevinden. Daarbij creëert het omgevingsgeluid een lieflijke en landelijke sfeer, met onder andere zingende merels. Gedurende de scène wordt het echter steeds stiller. De muziek is statisch en instabiel van karakter, wat hoogstwaarschijnlijk betekent dat er binnenkort een of andere vorm van onheil gaat plaatsvinden. Dit veroorzaakt een bepaalde spanning en een bepaald gevoel van angst bij het publiek, zeker als we ons betrokken voelen bij het jongetje door wat wij al met hem hebben meegemaakt in de voorafgaande scènes. Die muziek zorgt er ook voor dat wij bovengenoemde dialoog anders interpreteren: aangemoedigd door de muziek horen en ervaren wij de subtekst, de emotionele laag die onder de feitelijke tekst ligt en die aangeeft dat de man iets heel anders van plan is met het jongetje dan zijn letterlijke woorden zeggen. Tegelijkertijd stuwt de muziek het narratief voort, want de muziek is statisch en instabiel, wat of tot een ontwikkeling moet leiden (het jongetje rent weg en de man gaat erachteraan) of tot een stabiele situatie waarin de dreiging wegvalt en wij met een zucht van opluchting weer in onze bioscoopstoelen terugzakken.

In deze sound track is er dus sprake van een culturele code in de dialoog (de twee personages spreken Schots) die echter een dubbele lading krijgt door de muziek en het langzaam stiller worden van de omgeving, waardoor wij als publiek een mogelijke dreiging ervaren (emotionele code). Tegelijkertijd wordt het verhaal voortgestuwd (dramatische code) door de opbouwende spanning. Er moet iets gaan gebeuren: of het gaat echt fout, of de situatie keert zich ten goede

en  
de rust  
terug.

keert

The background is a soft, teal-colored gradient. Overlaid on this are several white, stylized wave patterns. These waves are composed of multiple parallel lines that create a mesh-like or woven appearance. The waves flow from the left side of the frame towards the right, with varying amplitudes and frequencies. The overall aesthetic is clean, modern, and evocative of sound or motion.

de sound track

The background features a teal-to-white gradient with three overlapping, white, grid-like structures that resemble stylized wings or sails. These structures are composed of curved lines that create a mesh pattern, and they are positioned to appear as if they are floating or moving through the space.

creëert betekenis





# het ontwerpproces van een audiovisuele productie

## inleiding

In dit hoofdstuk komt de praktijk aan de orde, waarbij ik regelmatig verbindingen zal leggen met de theorie uit hoofdstuk 1. Ik neem een speelfilmproductie als voorbeeld aangezien dit de meest complexe audiovisuele productie is, waarmee alle veelvoorkomende situaties aan bod komen. Een speelfilm is ook het meest duidelijke voorbeeld wat betreft narrativiteit, wat de focus is van dit boek. Waar relevant zal ik de verschillen met andersoortige audiovisuele producties zoals reclame en documentaire aangeven. Binnen de context van de speelfilm onderscheid ik een tweetal categorieën: de films die zich strak houden aan bepaalde *genres en formats* zoals de familiefilm en de romcom (plus de bijbehorende productie- en verdienmodellen) en de films met een eigen signatuur die meer als *auteurscinema* gekarakteriseerd kunnen worden.<sup>66</sup> Ik ga in dit hoofdstuk uit van auteurscinema omdat deze categorie in het algemeen een ontwerpproces hanteert met relatief veel ruimte en tijd voor experiment, uitwisseling van materiaal en overleg. Dit betekent een maximale betrokkenheid van de sound designer en componist. De andere categorie richt zich meer op het zo efficiënt mogelijk produceren van de film en werkt met een strak gepland ontwerpproces waar iedereen zijn bijdrage levert passend binnen het format.

In dit hoofdstuk bespreek ik de verschillende fases in het ontwerpen en produceren van een dergelijke speelfilm. Dit alles steeds vanuit

---

<sup>66</sup> Denk aan films zoals *Verliefd op Ibiza* en *Rokjesdag* versus de films van bijvoorbeeld Alex van Warmerdam, zoals *Abel* en *Schneider vs. Bax*.

het perspectief van de componist en sound designer, waarbij ook de verschillende samenwerkingsvormen met andere disciplines worden besproken. Zoals al aangegeven in de inleiding kan er sprake zijn van meerdere mensen, in die zin dat een componist bijvoorbeeld met een orkestrator of medecomponist samenwerkt en dat de sound designer met een dialogeeditor, foley artist of re-recording mixer samenwerkt. Zodra een dergelijke samenwerking van wezenlijk belang is zal dat worden benoemd, maar in principe ga ik uit van een componist en een sound designer die die eventuele teams vertegenwoordigen. Hetzelfde geldt dan voor de editor die het beeld monteert maar soms ook mede-editors heeft, de producent die verantwoordelijk is voor de gehele productie en de regisseur die soms ook deel uitmaakt van een groter team van regisseurs.<sup>67</sup>

## fases

Het ontwerpproces van een speelfilm kent, historisch gezien, een drietal fases: de preproductiefase, de productiefase en de postproductiefase.<sup>68</sup>



Deze driedeling is oorspronkelijk afkomstig uit het zgn. Hollywood studio-model, een model waarin het gehele proces vanaf het eerste idee voor een film tot en met de uiteindelijke distributie en vertoning in bioscopen is vastgelegd in elkaar opvolgende fases.

Onder de *preproductiefase* verstaat men alle voorbereidingen die nodig zijn voordat er 'gedraaid' kan worden. Denk hierbij aan de casting<sup>69</sup> van acteurs en actrices, het samenstellen van de crew,<sup>70</sup> het zoeken van locaties, repetities met acteurs en actrices en het ontwikkelen van

<sup>67</sup> In het geval van dramaseries met een groot aantal afleveringen wordt vaak met meerdere regisseurs gewerkt.

<sup>68</sup> Specifieke informatie over deze fases vanuit productioneel oogpunt is te vinden in een aantal boeken zoals *Handboek voor Productieiders* (Desiree te Nuijl) en *Films Produceren - Handboek voor professionals* (Carolien Croon & Stienette Bosklopper).

<sup>69</sup> Onder *casting* verstaat men het selecteren van acteurs en actrices voor specifieke rollen. De uiteindelijk gekozen acteurs en actrices vormen samen de cast van een audiovisuele productie.

<sup>70</sup> Onder de *crew* verstaat men de verzameling van mensen en disciplines die in gezamenlijkheid werken aan een audiovisuele productie. Er wordt onderscheid gemaakt tussen cast en crew. Voor de camera staat de cast, achter de camera werkt de crew die zorgt voor de opnames en de uiteindelijke afwerking die leidt tot het eindproduct: een film, documentaire, etc.

ideeën over de visuele en auditieve stijl van de film en de consequenties daarvan voor de benodigde technologie. In deze fase worden ook de zogenaamde *breakdown*<sup>71</sup> en bijbehorende productieplanning gemaakt.

Tijdens de *productiefase* wordt daadwerkelijk beeld en geluid opgenomen. Dit gebeurt op de set: een locatie of studio waar de crew aan de hand van de *breakdown* de benodigde scènes met de cast opneemt. In het algemeen zijn er tal van verschillende locaties nodig voor een speelfilm en ‘verhuizen’ cast en crew van locatie naar locatie tijdens de productiefase.

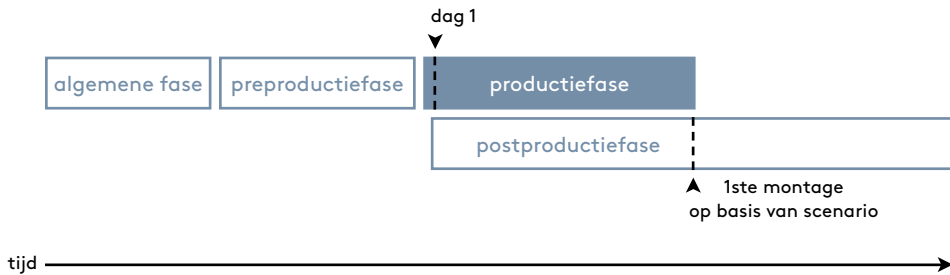
De *postproductiefase* begint gelijk na de laatste opnames van de productiefase. In deze laatste fase wordt al het opgenomen materiaal (beeld en geluid) gemonteerd, bewerkt en verwerkt tot de definitieve speelfilm. In deze fase zijn het met name de disciplines montage (editor), geluid (sound designer) en muziek (media componist) die in nauwe samenwerking met regie en productie de uiteindelijke speelfilm samenstellen.

Nog steeds zul je regelmatig deze drie fases op deze achtereenvolgende manier tegenkomen bij speelfilms en andere audiovisuele producties. Er is in veel gevallen wel een fase bijgekomen die voorafgaat aan de preproductiefase; men noemt dit ook wel de *algemene fase*, waarin feitelijk ‘onderzocht’ wordt of het idee voor een speelfilm haalbaar is. Er wordt onderzoek gedaan, er wordt gekeken naar mogelijke financiering, en er wordt op basis van onder andere dat onderzoek een scenario geschreven waarmee vervolgens financiering wordt aangevraagd. Bij een audiovisuele productie zoals een tv-commercial of bedrijfsfilm is er in het algemeen geen sprake van een regisseur of producent die een idee probeert te verwezenlijken, maar van een opdracht vanuit een bedrijf of maatschappelijke organisatie. Ook dan zal onderzoek nodig zijn, evenals een scenario dat produceerbaar is binnen het gestelde budget.

Naast het ontstaan van de algemene fase is er een ontwikkeling geweest in de postproductiefase. Die fase begint in veel gevallen al tijdens de productiefase. Deze ontwikkeling is mogelijk gemaakt door digitale technologie die in alle disciplines van de postproductie wordt ingezet. Dit betekent bijvoorbeeld dat bij dramaproducties zoals een speelfilm de editor na de eerste dag van de productiefase het opgenomen materiaal (beeld en geluid) van die dag al gaat monteren op basis van het scenario. Na afloop van de tweede opnamedag monteert de editor weer het materiaal van die dag, etc. Op die manier ligt er dus kort na afloop van de productiefase al een eerste ruwe versie van de gehele montage. Visueel weergegeven ziet een en ander er dan als volgt uit:

---

<sup>71</sup> In de *breakdown* wordt het *wie, wat, waar en hoe* per scène in detail uitgewerkt en vastgelegd.



Als we puur inhoudelijk naar de totstandkoming van een film kijken zien we een wat andere verdeling dan hierboven. Walter Murch definieert het als volgt:

The acting, the shooting, the editing, and the sound may all blend into one another, but in fact there are five stages in a film's life: the script stage; the preproduction stage, where you cast and choose locations; the shooting; the editing; and then the sound and music stage.<sup>72</sup>

In bovenstaande representatie zien we de productiefase ('shooting') vrijwel parallel lopen met de postproductiefase ('editing and the sound and music stage'). In tijd klopt dat, maar inhoudelijk zijn het gescheiden processen waarbij in de postproductiefase wordt gewerkt met het materiaal dat in de productiefase wordt gecreëerd, inclusief de bijbehorende problemen die tijdens de productiefase zijn ontstaan. Walter Murch over de problemen die in iedere fase ontstaan:

Every stage leaves a residue of unsolved problems for the next stage – partly because the particular dilemma you're facing cannot be solved in terms of the medium that you're working in right then. For instance, at the script stage there may be issues that have to be left undecided, so the actors can have a fruitful ambiguity to work with. It would be deadly if you did solve all the problems in the script – you do not want to be asking for the gods' help at every stage – because then everything would be a mechanical working out of an already established form. [...]

I think that even when the film is finished, there should be unsolved problems. Because there's another stage, beyond the finished film: when the audience views it. You want the audience to be co-conspirators in the creation of this work, just as much as the editor or the cameraman or the actors are. If by some chemistry you actually did remove all ambiguity in the final mix – even though it had been ambiguous up to the point – I think you would do the film a disservice.<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Ondaatje 2002: 104

<sup>73</sup> Ondaatje 2002: 104 - 105

Deze terechte constatering van Murch refereren ook aan de rol van de kijker zelf zoals die beschreven is in de paragraaf over narrativiteit, en leveren vanuit een *inhoudelijk perspectief* een wat andere representatie op.



Waar Murch nog een volgorde aangeeft in de postproductiefase (eerst 'editing' en dan de 'sound and music stage') is het met de huidige digitale technologie mogelijk om die processen veel meer gelijktijdig en geïntegreerd te laten verlopen, zoals we zullen zien in de paragraaf over de postproductiefase.

Waar bij fictie de postproductie al begint tijdens de productiefase is dat bij documentaire niet het geval. Er is geen voorschrijvend scenario dat houvast biedt voor een eerste montage maar slechts een plan, een concept dat bijvoorbeeld aangeeft wat het onderwerp is van de documentaire en op welke manier men dat in beeld wil brengen. Er wordt met name heel veel 'materiaal' gedraaid tijdens de productiefase. Pas als die fase is afgelopen gaan de regisseur en editor aan de slag met dat materiaal. Dat betekent veel kijken en kiezen, ruwe montages maken, uitproberen en discussiëren, zijwegen inslaan en al experimenterend tot de uiteindelijke vorm en structuur komen. Men zegt dan ook terecht dat een documentaire 'in de postproductie wordt gemaakt'. De documentaireregisseur Coco Schrijber over dit proces:

Voor de montage heb ik echt een plan, een concept voor beeld en geluid. Dat gaan we dan uitproberen. We praten en discussiëren veel. Ik verzamel ook vooraf veel geluid en muziek. We proberen samen dingen uit dus ik kan het niet alleen aan de editor overlaten.<sup>74</sup>

## algemene fase

In de algemene fase wordt op basis van een idee een eerste versie van het scenario ontwikkeld, waarmee een subsidieaanvraag wordt ingediend of waarmee de goedkeuring van een opdrachtgever verkregen moet worden. Het is dus nog niet zeker of de productie door kan gaan. Zodra dat wel het geval is gaat de algemene fase over in de preproductiefase.

In veel gevallen wordt de componist of sound designer nog niet betrokken bij de ontwikkeling van het scenario, terwijl dit mogelijk wel een meerwaarde kan hebben. De sound designers Herman Pieëte en Michel Schöpping over die mogelijke vroege betrokkenheid:

Als je geluid wilt gebruiken om het verhaal te vertellen, moet je dat vanaf het begin onderkennen en er al in de scenariofase over nadenken.<sup>75</sup>

Ik wil het liefste al in een heel vroeg stadium betrokken worden. Wat mij betreft kan dit zelfs voorafgaand aan het schrijven van het scenario. Ik kan dan mee ontwikkelen met het project en ook het schrijfproces beïnvloeden.<sup>76</sup>

## conceptvorming

Vroeg of laat is er namelijk altijd een concept nodig voor de film en daarmee ook voor de sound track: een algemeen idee over de functionaliteit, esthetiek, stijl en het genre van de sound track in combinatie met de visuele track. Zeker bij audiovisuele producties met een zekere lengte zoals een speelfilm, documentaire, etc., is het van belang om een overkoepelend concept te hebben, zodat de toeschouwer niet het idee krijgt dat er voortdurend ad hoc door de componist of sound designer op de visuele track is gereageerd, maar voelt dat er een visie is geweest. Een visie die ook zorgt voor een bepaalde mate van continuïteit en consistentie. Het is van belang om een dergelijk concept al in een vroege fase te ontwikkelen, in samenwerking met de regisseur. Een gezamenlijk ontwikkeld concept kan voorkomen dat er gaandeweg verschillende visies ontstaan die elkaar tegen kunnen gaan werken. Een dergelijke conceptontwikkeling kan dus al tijdens de scenariofase beginnen. Dit komt helaas echter zelden voor, aangezien dit vraagt om een team (productie, scenario, regie) dat hier het belang van inziet en dan ook bewust de input van de componist en sound designer zoekt voor het scenario. Randy Thom, sound designer van films als *The Revenant* en *Cast Away*, is iemand die hier duidelijk voor pleit:

Thinking about the role and function of sound and music in a narrative should already start during scriptwriting or at least very early on in the production process, when there's still time for sound ideas to percolate up and have an affect on creative ideas in all the other crafts. Because if that doesn't happen, and still today most often it does not happen, filmmakers really only begin to think about sound in serious terms during what's called post production. By that time decisions have been made and implemented in all

---

<sup>75</sup> Pieëte 2011

<sup>76</sup> Schöpping 2011

the other crafts, and this has made narrower and narrower the number of possibilities available to the sound people to participate in the storytelling. And so, finally, on each project sound finds itself in a creative straightjacket in which the only thing it can attempt to do is to decorate what already exists, decorate what's a fait accompli. As far as I know there are no great film sound tracks that have been done that way. Great sound design is not something that you apply cosmetically to an existing piece of work. The question is how to address that. How can you take sound seriously from the beginning? Even starting from the screenplay?<sup>77</sup>

Het ontwikkelen van een concept voor en de uiteindelijke implementatie van de sound track kan aan de hand van onderstaande vragen/perspectieven:

- *Conceptueel* – wat is het verhaal dat de film wil vertellen en wat is de mogelijke rol en functie van de sound track (denk bijvoorbeeld aan die culturele, emotionele en dramatische codes uit hoofdstuk 1) bij het vertellen van dit verhaal?
- *Dramaturgisch* – op welke momenten, in welke scènes en sequenties, vervult de sound track deze specifieke rollen en functies, en wat betekent dit concreet voor dialoog, muziek en overig geluid (denk bijvoorbeeld aan start- en stopmomenten van muziek, intensiteit/energie van muziek en overig geluid, etc.)?
- *Muzikaal of klankinhoudelijk* – welk(e) ensemble(s), instrument(en), klank(en), geluid(en) en/of muzikale genres en stijlen kunnen worden ingezet om het verhaal te vertellen?
- *Geluidstechnisch* – hoe verhouden de frequentiespectra van muziek, dialoog en overig geluid zich tot elkaar, oftewel: hoe voorkomen we dat ze elkaar in de weg zitten?

Dit zijn vragen die tijdens de verschillende fases van filmmaken van tijd tot tijd gesteld zullen worden. Door de componist, sound designer, editor en regisseur. Aan elkaar maar ook individueel, als 'interne' vraag.

## scenario

Als we wat dieper ingaan op het ontstaan van een scenario ( 'the screenplay' zoals Randy Thom het hierboven noemt) zien we een fasering met een aantal momenten waarin mogelijkheden liggen voor de input van de componist en de sound designer.

Het begint natuurlijk met een *idee*. Vaak is dat een anekdote, iets wat de regisseur of scenarioschrijver heeft meegemaakt, gehoord of gelezen. Het kan ook gebeuren dat een idee voortkomt uit muziek. Een treffend voorbeeld hiervan is het scenario van de film *Magnolia* van P.T. Anderson, dat gebaseerd is op songs van Aimee Mann:

I sat down to write an adaptation of Aimee Mann songs. Like one would adapt a book for the screen, I had the concept of adapting Aimee's songs into a screenplay [...] For instance, in my original motion picture screenplay, Claudia (played by Melora Walters, with a true sense of Aimee Mann insanity) says, "Now that I've met you, would you object to never seeing me again?" I must come clean. I did not write that line. Aimee Mann wrote that line as the opening of her song, "Deathly", and I wrote backwards from that line.<sup>78</sup>

Dat eerste idee moet vervolgens verder uitgedacht worden, omdat het vaak voor iets diepers of universelers staat: wat is de achterliggende thematiek? Als dat duidelijk is, geeft dat ook de mogelijkheid om het oorspronkelijke idee (die anekdote, die gebeurtenis uit de krant) aan te scherpen en het dramatisch potentieel ervan verder te ontwikkelen.

Een volgende stap is de zogenaamde *logline*: een beschrijving van het filmverhaal in maximaal drie zinnen. Enerzijds is zo'n logline van belang om 'de lezer' te overtuigen van de potentie van het verhaal, anderzijds dwingt het de scenarioschrijver om tot de essentie van het verhaal te komen. Zo'n logline moet dus prikkelend genoeg zijn voor de lezer om meer te willen weten. Tegelijkertijd moet de logline allerlei informatie bevatten: wie is het hoofdpersonage? Wat is het conflict? Etc. Deze vragen zijn in feite samen te vatten in een drietal woorden: *wie, wat en hoe?*

De daaropvolgende stap is in feite een uitgebreidere versie van de logline: de *synopsis*. De *synopsis* (maximaal een paar pagina's) beschrijft het verhaal in het kort: waar gaat het over, wie is de hoofdpersoon, waar speelt het zich af en in welke tijd? In een synopsis krijgen we dus al wat meer inzicht in de narratieve structuur en de emoties die in het verhaal een rol gaan spelen.

Vervolgens wordt er een *step outline*<sup>79</sup> gemaakt, waarin het verhaal in stapjes wordt beschreven. De scenarioschrijver deelt het verhaal in scènes op en beschrijft iedere scène in een paar zinnen. Op die manier

---

<sup>78</sup> Anderson 1999

<sup>79</sup> Ook wel *sequence outline* of *sequentiebeschrijving* genoemd.



krijgen we meer inzicht in de narratieve structuur van de film, en wordt het duidelijk(er) of er nog scènes ontbreken of dat bepaalde scènes overbodig zijn.

Weer een volgende stap is het *treatment*. In het *treatment* worden de scènes nog verder uitgewerkt en krijgen we meer inzicht in niet alleen de verhaalstructuur en emoties, maar ook in de esthetiek van de film: hoe ziet de film eruit? Hoe klinkt de film? Het *treatment* bevat nog geen *dialogen*. Als die toegevoegd worden aan het *treatment* en de scènes worden nog iets verder uitgewerkt spreken we van een *scenario*. Bij dialogen is er sprake van *tekst* en *subtekst*, waarbij tekst is wat een personage letterlijk zegt en subtekst wat het personage eigenlijk bedoelt. In een step outline en een *treatment* kunnen al eerste ideeën vanuit het auditieve perspectief meegenomen worden, die vervolgens in het scenario verder worden uitgewerkt. De aanwezigheid van veel POV-scènes,<sup>80</sup> bijvoorbeeld, biedt de mogelijkheid om die subjectieve wereld vorm te geven door middel van de sound track.

Als het scenario klaar is moet er nog een laatste stap genomen worden: van scenario naar zogenaamd *producible script*. Daartoe wordt eerst een *scènelijst* gemaakt: een overzicht van de scènes uit het *treatment* met hun inhoud, productionele eisen en geschatte timing. Op basis van een dergelijke scènelijst kan een (eerste) productieplanning en -begroting worden opgesteld door de producent. De uitkomsten hiervan geven een eerste indicatie van de haalbaarheid van de productie, en kunnen ook leiden tot een herziening van het scenario (bijvoorbeeld met minder buitenlandse locaties of een andere scèneopbouw). Daarnaast moeten er beslissingen genomen worden over geluid, muziek, drager,<sup>81</sup> production value,<sup>82</sup> etc. Al deze stappen en beslissingen leiden uiteindelijk tot een *producible script*: een scenario dat volledig is uitontwikkeld en dat geproduceerd kan worden binnen de beschikbare productietijd en het beschikbare budget.

In het geval van documentaire gaat men meestal niet verder dan een *treatment* (ook wel documentaireplan genoemd). Er zijn dus geen uitgewerkte dialogen, hoogstens een aanzet daartoe. Dit is op zich logisch voor een film die een beeld probeert te geven van een aspect uit de realiteit, zoals de politiek, maatschappij, geschiedenis of persoonlijke belevings-

---

<sup>80</sup> POV staat voor *point of view* en houdt in dat we in feite door de ogen en oren van een personage kijken en luistere,n en op die manier de subjectieve wereld van het personage ervaren.

<sup>81</sup> Wordt er gefilmd op 35 mm film? Welke camera(s) worden gebruikt? Etc.

<sup>82</sup> Bij *production value* gaat het om de vraag: 'Wat voegt de scène, zoals die nu staat beschreven in het scenario, toe aan het verhaal en hoe weegt dit op tegen de kosten en de productionele problematiek die de scène oplevert?'

wereld van de documentairemaker. Bij audiovisuele producties die gericht zijn op branding, zoals commercials, zal naast het scenario zeker sprake zijn van een uitgewerkt *storyboard*.<sup>83</sup> Dit is bedoeld om opdrachtgever en crew meer inzicht te geven in het beoogde eindproduct en daardoor meer zekerheid te creëren over de te maken commercial. Een begrijpelijke aanpak gezien het relatief hoge budget dat vaak gepaard gaat met dit soort producties. Een storyboard voor dit soort audiovisuele producties is bovendien gemakkelijk te maken, omdat het hier vrijwel altijd gaat om relatief korte producties (van vijftien seconden tot vijf minuten).

Storyboards voor speelfilms, dramaseries, etc., komen pas eventueel aan bod in de preproductiefase, dus als de productie al groen licht heeft gekregen. Wel wordt in pitches en subsidieaanvragen andersoortig visueel materiaal met het scenario meegestuurd: *moodboards*,<sup>84</sup> foto's van potentiële locaties, beoogde cast, etc. Naast het scenario (of treatment, in het geval van een documentaire) en eventueel een storyboard en/of moodboards wordt vaak een *regievisie* meegestuurd, waarin de regisseur een beeld geeft van de vormgeving van de film (stijl, camera-voering, acteerstijl, etc.). Ten slotte is er nog een specifieke variant van alle bovenstaande tekstuele en visuele representaties, namelijk wanneer het om een *dramaserie* gaat. We spreken dan van een *seriebijbel* waarin allerlei informatie wordt opgenomen om het idee voor de dramaserie over het voetlicht te brengen: logline, synopsis, toon, stijl, genre, lengte, beoogde doelgroep, beschrijving van de personages en hun onderlinge verhoudingen, achtergrondverhalen over de personages, een uitgewerkte aflevering en voorbeelddialogen. Dit alles naast de ook hier aanwezige visuele informatie zoals moodboards, foto's etc.

## soundboard

Uit bovenstaande alinea's wordt duidelijk dat er in deze fase met name tekstuele en visuele informatie en inhoud wordt beschreven en vastgelegd. Het auditieve aspect komt niet aan bod. Tot op zekere hoogte is dit begrijpelijk, aangezien het indienen van plannen bij potentiële subsidieverstrekkers of opdrachtgevers vaak nog schriftelijk moet, en er dus alleen maar ruimte is voor tekstuele en visuele inhoud.<sup>85</sup> Daar komt bij

---

<sup>83</sup> Een *storyboard* is een verzameling uitgetekende shots van scènes uit een filmscenario, zoals de regisseur ze voor ogen heeft. Ze zijn bedoeld om cast en crew te helpen een beeld te krijgen van hoe de scène eruit moet komen te zien.

<sup>84</sup> Een *moodboard* is een visualisatie van een concept, idee, gedachte of gevoel en kan, in het geval van film, een idee geven van de esthetiek van de film: wat voor soort beelden gaan we straks zien? Donkere geheimzinnige straten? Weidse landschappen? Veel extreme close-ups?

<sup>85</sup> Bij het Filmfonds moet men een aanvraag als digitale pdf online invullen en vervolgens als print opsturen.

dat het overgrote deel van de producenten, regisseurs en scenario-schrijvers (nog) niet beseft dat ook in deze fase 'auditieve inhoud' van belang is, naast het visuele en tekstuele deel.<sup>86</sup> Net zoals er storyboards en moodboards gemaakt worden, zou er ook een *soundboard* gemaakt kunnen worden waarin je impressies kunt horen die een richting qua sound track aangeven voor de te maken film. Denk aan specifieke stemmen en de manier waarop ze zijn opgenomen,<sup>87</sup> aan de ambiances van bepaalde locaties<sup>88</sup> in het scenario, aan voorbeelden van specifieke muziekstijlen en aan specifieke geluidseffecten.

Kijken we bijvoorbeeld naar onderstaande beginscène uit het scenario van de film *Punch-Drunk Love* van P. T. Anderson dan horen we achtereenvolgens:

- een telefoongesprek;
- vage geluiden van een slippende auto en geschreeuw;
- stilte;
- voetstappen door een pakhuis;
- het opendoen van de garagedeur van het pakhuis;
- het geluid van 'buiten';
- een optrekkende en slippende auto;
- een Jeep Cherokee die over de kop gaat, doorbuitelt, tot stilstand komt en weer wegrijdt;
- een Toyota die aan komt rijden, scheurend remt en tot stilstand komt, een zijdeur die wordt opengeschoven, het neerzetten van een harmonium, de zijdeur die weer wordt dicht gedaan en de Toyota die wegscheurt;
- stilte;
- een auto voorbij scheurt;
- stilte;
- teruglopende voetstappen.

INT. WAREHOUSE – EARLY MORNING

CAMERA (STEADICAM) holds on a man in a suit, sitting behind a desk, on the phone: BARRY EGAN (Adam Sandler)

BARRY

...yes I'm still on hold...

---

<sup>86</sup> Opmerkelijk aangezien het overgrote deel van de regisseurs wel aangeeft dat 'het geluid' 50% (of zelfs meer) van de film is.

<sup>87</sup> Bijvoorbeeld de voice-over van Captain Willard in *Apocalypse Now*.

<sup>88</sup> De ambiances in *Eraserhead* van David Lynch.

OPERATOR

And what was this?

BARRY

I'm looking at your advertisement for the airline promotion and giveaway?

OPERATOR

This is "Fly With Us?"

BARRY

It's hard to understand because it says in addition to but I can't exactly understand in addition to what because there's actually nothing to add it too...

OPERATOR

I think that's a type-o then, that would be a mistake.

BARRY

So, just to clarify, I'm sorry: Ten purchases of any of your Healthy Choice products equals five hundred miles and then with the coupon the same purchases would value one thousand miles --

OPERATOR

That's it.

BARRY

Do you realize that the monetary value of this promotion and the prize is potentially worth more than the purchases?

OPERATOR

I don't know...I mean: I don't know.

OC<sup>89</sup> DISTANT SOUND OF A CAR SKIDDING TO A STOP, SOME VAGUE, DISTANT SCREAMING IS HEARD...THEN SILENCE. Barry hears this, gets distracted, then back to the phone call;

BARRY

Can I call you back if I have any further questions...? Can I get your extension?

OPERATOR

It's extension 215 if you want to try me back.

---

<sup>89</sup> OC = off camera, dus offscreen.

BARRY

Ok. Thank you.

He hangs up the phone and walks through his warehouse. It's fairly non-descript place, boxing materials, etc. Products seem to be mainly silly novelties (pens that light up, key chains, novelty toilet plungers, etc).

He lifts a LOADING DOOR and LIGHT POURS INSIDE, WASHES OUT THE FRAME...he's silhouette...CAMERA follows him out...stays overexposed and over his shoulder as he looks down towards the street...

...his business is situated at the end of a common driveway, shared with a few other non-descript places and an Auto mechanic...distant SOUND of a car SPEEDING and SKIDDING...

...hold, then:

...a JEEP CHEROKEE comes FLIPPING into FRAME, far off at the mouth of the alley, on the street. The JEEP ends up landing RIGHT SIDE UP...HOLD...

...Barry flinches a little, stares...the JEEP sits idle for a moment...then it drives off...then: A speeding, small TOYOTA comes into view at the mouth of the alley, screeching to a halt. The passenger side door opens and a small, wooden HARMONIUM (like a portable organ) is placed on the ground. The TOYOTA speeds away...

...a moment or two later another NON-DESCRIPT CAR flies past very fast...

BEAT. Barry squints, looks at the small HARMONIUM sitting alone in the middle of the street.

He hesitates, looks around, holds, then walks back inside his warehouse.<sup>90</sup>

**Deze scène (evenals de gehele film) is duidelijk geschreven vanuit het visuele én auditieve perspectief en bevat een veelheid aan auditieve 'gebeurtenissen'. Een sound designer kan vanuit een dergelijke scène al verschillende ideeën en concepten ontwikkelen en uitproberen in samenwerking met de scenarioschrijver en regisseur. Een mogelijke representatie van die ideeën en concepten is zo'n soundboard: een audio file met mogelijke benaderingen van de scène. Juist het laten horen van een paar verschillende auditieve invullingen voor een ogenschijnlijk simpel iets als 'het geluid van buiten' aan een regisseur of scenarioschrijver kan**

heel veel opleveren voor de conceptvorming van de gehele film. Verschillende soorten voetstappen kunnen totaal verschillende personages opleveren, verschillende soorten stiltes kunnen rust geven, maar ook een licht dreigende sfeer creëren, etc. Er is helaas onder scenarioschrijvers en regisseurs nog weinig besef van de mogelijkheden om met geluid verschillende betekenissen te creëren voor een en dezelfde gebeurtenis. Maar al te vaak wordt nog gedacht dat het niet veel uitmaakt welke voetstappen je een personage meegeeft. Het laten horen van *verschillende* mogelijke auditieve invullingen van ‘voetstappen’ of ‘stilte’ aan een regisseur of scenarioschrijver kan voor het nodige inzicht zorgen over de kracht en mogelijkheden van geluid. Men ervaart dan namelijk zelf het *verschil in betekenis* dat optreedt bij het gebruik van een ander ‘voetstappen-geluid’ of een andere ‘stilte-atmosfeer’. Een dergelijk soundboard zal ongetwijfeld ook de discussie tussen de betrokken disciplines op gang brengen (“Nee... deze voetstappen klinken voor mij als voetstappen van iemand die oud en weinig energiek is... volgens mij is onze hoofdpersoon veel jonger en met name energiever”) en daardoor meer duidelijkheid geven over de ideeën en beelden die iedereen bij het scenario heeft.

## samenwerking

Een samenwerking tijdens het schrijven van het scenario tussen regisseur, scenarioschrijver, sound designer en componist kan dus de nodige verdieping in het scenario opleveren, omdat er verschillende perspectieven gehanteerd kunnen worden: tekstueel, visueel en auditief. Het gaat om het construeren van het verhaal, om de emotionele inhoud van dat verhaal en om de esthetiek van de film: hoe ziet de film eruit en hoe klinkt de film? Dit alles moet aansluiten op de achterliggende thematiek: wat willen we vertellen met deze film? Het inzetten van de ‘auditieve disciplines’ tijdens het ontwikkelen en schrijven van het scenario kan leiden tot een andere verhouding tussen tekstuele, visuele en auditieve inhoud. Een dialoog kan misschien anders geformuleerd worden als beeld en geluid al de nodige informatie en betekenis creëren. Daarnaast kan met name de sound designer in productioneel (planmatig en financieel) opzicht al de nodige bijdrage leveren door te adviseren over geluidsopnames op de set, het wel of niet inzetten van ADR, door problematische locaties qua geluid te herkennen, etc. Ten slotte levert de betrokkenheid van een sound designer in deze fase ook de nodige input voor de sound designer zelf op qua idee- en conceptvorming voor de uiteindelijke sound track. De sound designer Nicolas Becker zegt het volgende over dit proces:

Generally my process is to read the script, meet the director, find some artistic ideas, validate some of the ideas with the director, meet the producer, work on a budget to fit the expenses with the needs, create a team, organize some preproduction meetings with the picture department (picture editor, CGI, DOP)<sup>91</sup> but if needed also meet the 1st AD,<sup>92</sup> the set designer and the costume designer. These pre-production meetings enable me to see if there are any special opportunities for helping the process of the production sound as well as the post production sound. I then make a schedule starting right at the start of the shooting until the end of the sound deliveries. Then I have meetings with the team to organize the way we are going to share the work and meet the special consultants if needed; for example, scientists, musicians, software designers, etc.<sup>93</sup>

**Het is dus zaak om als sound designer en componist in een vroeg stadium betrokken te zijn bij de ontwikkeling van een scenario. Het probleem is echter dat een dergelijke beslissing bij de producent en/of regisseur ligt. Zij moeten vanaf het eerste idee het besef hebben dat naast visuele en tekstuele input ook auditieve input van belang is om tot een betekenisvol narratief te komen. In de meeste situaties zal een sound designer of componist niet op de hoogte zijn van de ontwikkeling van een idee tot een scenario, en is hij dus qua mogelijke betrokkenheid afhankelijk van de producent en/of regisseur (en/of mogelijk de scenario-schrijver). Als er al eerder is samengewerkt, is het een goede strategie om bij de desbetreffende producent en/of regisseur aan te dringen op een zo vroeg mogelijke samenwerking bij een eventuele nieuwe film. Regelmatig wordt een sound designer of componist echter pas tijdens de productie- of postproductiefase ingeschakeld. Het is niet gezegd dat dit per definitie tot slechte resultaten leidt, maar de kans op problemen zal wel groter zijn. De ruimte en tijd om te onderzoeken en te experimenteren is bij deze benadering minimaal en, zoals Randy Thom al aangaf, de sound track zal zich beperken tot het 'decoreren van wat al bedacht is'. De regisseur Paula van der Oest is zich terdege bewust van het belang van het vroeg betrekken van sound designer en componist bij het proces:**

Ik heb sterk de indruk dat als je mensen in grotere mate bij het proces betreft, je ook meer input en feedback van ze krijgt. Je kunt als regisseur alles alleen bedenken maar een film maken gaat ook over het beste uit andere mensen halen en het project naar een hoger niveau tillen. Omdat je als regisseur

---

<sup>91</sup> DoP = 'director of photography', een (soort van) cameraregisseur die verantwoordelijk is voor de visuele track.

<sup>92</sup> 1st AD is de 'first assistant director', iemand die heel veel regelt voor de regisseur en vaak ook de verbinding legt tussen de regisseur en de rest van de crew.

<sup>93</sup> Albrechtsen 2012

verantwoordelijk blijft voor de resultaten, kun je maar beter gebruikmaken van de input van anderen.<sup>94</sup>

Als het van tevoren al min of meer duidelijk is dat muziek een specifieke rol zal spelen, zal een componist wel door de producent of regisseur bij het schrijven van het scenario betrokken worden. Vaak zal het gaan om bijvoorbeeld een musicalfilm als *La La Land*, waarin muziek, in de vorm van songs, het narratief structureert en waarin die songs vorgeproduceerd moeten worden om ze tijdens de draaiperiode op de set te kunnen gebruiken. Bij een dergelijke film is het dus al snel een vereiste om een componist bij de scenariofase te betrekken, omdat het invoegen van songs in een scenario de expertise van een componist (en eventueel tekstschrijver)<sup>95</sup> vraagt.

Ook als het niet om een musicalfilm gaat, is het voor een componist verstandig om betrokken te zijn bij de scenariofase. Een componist kan dan al de eerste muzikale ideeën en concepten ontwikkelen, die bespreken met scenarioschrijver en regisseur en vervolgens omzetten in (eerste) muzikale schetsen. Die schetsen kunnen een eerste 'check' zijn of alle betrokkenen enigszins in dezelfde richting denken wat betreft de inhoud en vorm van de film, en in het bijzonder het muzikale deel van de sound track. De componist Gabriel Yared die muziek schreef voor o.a. *The English Patient*, over een dergelijke betrokkenheid van de componist:

I think composers should be involved from the very beginning of the project. There is no way you can help a film if you just devote three months to it. We should be involved in the preparation of the film and propose some themes, for example, during the shooting process. I think this is the only way to produce good music and a beautiful osmosis between the picture and the music, which is there to serve the picture. I can tell you how this worked with one of my well-known works in France, *Betty Blue*, a 1985 film by Jean-Jacques Beineix. This music was written eight months before the shooting. I talked with the director and we read the script together, exchanging ideas [...] All this work that was done before the shooting made me discover the music, which helped the film as it was shot. The cinematographer would act like a choreographer – listening to the music and shooting at the same time. Being on the picture very early in the process brings to the film and the director many ideas of how to shoot and direct [...] So, for many of the films that I did in France, I wrote the music before the shooting. Then I adapted the themes to fit the picture before delivering the actual score.<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup> van der Oest 2011

<sup>95</sup> In het geval dat de scenarioschrijver niet de songteksten schrijft.

<sup>96</sup> DesJardins 2006: 276 - 277



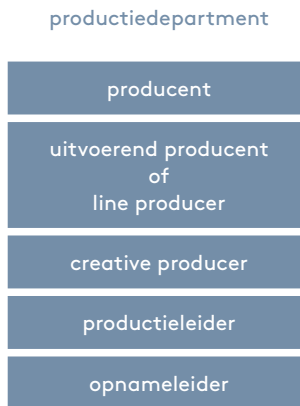
## preproductiefase

Als er goedkeuring is gegeven door de opdrachtgever en/of de benodigde financiering rond is, kan de preproductiefase starten. Het scenario is goedgekeurd en produceerbaar in planmatig en financieel opzicht, dus moet nu de benodigde organisatie opgezet worden door de producent. Die stelt meestal een uitvoerend producent (UP) aan die in naam van de producent het project verder leidt. Ook worden in deze fase de verschillende disciplines in verschillende departments georganiseerd:

- productiedepartment
- regiedepartment
- art department
- camera- en lichtdepartment
- sound department

## departments

In beeld gebracht zien de verschillende rollen en taken binnen de departments er in het algemeen zo uit:<sup>97</sup>



De *producent* is degene met wie het allemaal begint en die verantwoordelijk is voor de gehele productie. Hij kan zelf projecten initiëren maar kan ook gevraagd worden door omroepen, reclamebureaus en bedrijven om in opdracht een audiovisuele productie te produceren. Voor de

---

<sup>97</sup> De meeste departments hebben daarnaast vaak nog assistenten zoals de *runner* bij het productiedepartment (de assistent die alles en iedereen haalt en brengt), en zeer specifieke functies zoals de *data loader* in het camera- en lichtdepartment, die verantwoordelijk is voor het kopiëren van het materiaal dat wordt gedraaid.

daadwerkelijke uitvoering van een productie stelt hij (afhankelijk van het soort productie en grootte ervan) een *uitvoerend producent*<sup>98</sup> en/of *creative producer* aan. De uitvoerend producent stelt het 'skelet' van de productie samen. De daadwerkelijke uitvoering van de productie wordt door de *productieleider* gedaan. Voor series wordt vaak een creative producer aangesteld die zich concentreert op de inhoud en vorm (en de continuïteit daarvan).<sup>99</sup> De *opnameleider* is verantwoordelijk voor de gang van zaken op de set.

Afhankelijk van wanneer je als componist of sound designer bij de productie betrokken wordt, zul je met een of meerdere van bovenstaande leden van het productiedepartement te maken krijgen. In de algemene fase zul je vaak nog rechtstreeks met de producent werken, in latere fases zullen dat de uitvoerend producent of productieleider zijn. Daarbij kunnen financiën en/of contracten vaak onderwerp van gesprek zijn. Tijdens de opnames (als je bijvoorbeeld een keer een kijkje wilt nemen op de set) loopt het contact via de productieleider. En als je betrokken bent bij een dramaserie is de kans groot dat je met de creative producer inhoudelijke gesprekken zult voeren op basis van de seriebijbel waarin de inhoudelijke uitgangspunten van de serie zijn vastgelegd.



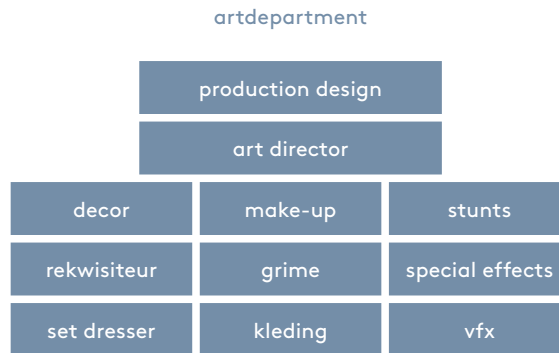
De *assistent-regisseur* is verantwoordelijk voor de planning vanuit het regiedepartement en voert de regie over een eventuele extra cameraploeg (second unit) die gelijktijdig ergens anders draait. Ook kan hij acteurs en figuranten meer inhoudelijk voorbereiden op hun rol. De *regie-assistent* is echt de rechterhand van de regisseur die alle 'shit' tijdens het draaien moet oplossen, zodat de regisseur zich kan focussen op beeld en spel. De *scriptcontinuïteit* of 'script' houdt tijdens het draaien de continuïteit van

<sup>98</sup> In Nederlandse producties wordt de term *uitvoerend producent* gebruikt. In internationale producties komt vaker de term *line producer* voor.

<sup>99</sup> In toenemende mate is tegenwoordig een zgn. *showrunner* verantwoordelijk voor een dramaserie: een showrunner heeft niet alleen de creatieve maar ook de organisatorische verantwoordelijkheid.

het beeld in de gaten (zit het haar van die acteur hetzelfde in alle takes voor een scène?), houdt de lengtes van alle takes bij en legt alles vast in continuïteitsrapporten.

Als componist of sound designer zul je het meest te maken hebben met de regisseur. In het geval van langlopende tv-series zoals soaps kan het ook zo zijn dat, met name tijdens de postproductiefase, een regie-assistent het aanspreekpunt is. Dit soort producties wordt zo efficiënt mogelijk aangepakt, en een beproefde methode is dan om met meerdere regie-assistenten te werken. Regie-assistent 1 doet de supervisie van de montage van de afleveringen die hij op de set (als assistent) heeft gedraaid. Tijdens deze montageperiode is dan regie-assistent 2 op de set om (als assistent) weer andere afleveringen te draaien, die hij gaat monteren als regie-assistent 1 weer op de set staat. In de preproductiefase zal een gesprek met de regisseur plaats moeten vinden om in meer algemene zin de stijl en aanpak van de serie te bespreken. Tijdens de productie- en postproductiefase zal dus eerder een regie-assistent het aanspreekpunt zijn.



Bovenstaande disciplines binnen het art department spreken voor zichzelf (vfx staat voor visual effects).<sup>100</sup> Als componist of sound designer zul je niet vaak hiermee te maken krijgen, tenzij er (bijvoorbeeld in het geval van een musicalfilm) muziek op de set afgedraaid of opgenomen moet worden. In een dergelijk geval kan de akoestiek van een set bepalend zijn en is er misschien overleg nodig met de decorafdeling om extra absorberend materiaal te gebruiken. Als er veel met zenders gewerkt gaat worden, moet misschien ook specifiek naar de kleding

<sup>100</sup> Er is hier geen sprake van een hiërarchisch overzicht: stunts en make-up vallen bijvoorbeeld niet onder de verantwoordelijkheid van de art director, en kleding meestal ook niet, maar deze disciplines werken wel samen met de art director.

worden gekeken (is er bijvoorbeeld sprake van ruisende kleding?). Vaak zal dit in overleg met het sound department gebeuren. Daarnaast kan de gehele vormgeving, de gehele 'look' van een film, de nodige inspiratie en inzichten opleveren voor de sound designer en componist.

camera- en lichtdepartment

D.O.P.	
focus puller	gaffer
camera assistent	best boy
grip	belichter

D.O.P. staat voor *Director of Photography*, het hoofd van het camera-department en verantwoordelijk voor 'het beeld'. De *focus puller* is verantwoordelijk voor de scherpte en diepte van de camera en zorgt voor de benodigde lenzen en filters. De *grip* is verantwoordelijk voor het bevestigen van de camera op de mogelijke 'apparaten', zoals een rails met een dolly of een crane,<sup>101</sup> een carmount (waarmee de camera op een auto geplaatst kan worden) of een helimount (waarmee een camera in de deur van een helikopter geplaatst kan worden). De *gaffer* is het hoofd van het lichtdepartment, die de lichtplannen maakt en samen met de D.O.P. het concept voor de beeld- en lichtvorming bespreekt. De *best boy* stelt het licht op, gebaseerd op de lichtplannen, en verzorgt de logistiek van de lichtapparatuur. De *belichters* worden aangestuurd door de best boy, zij zijn gezamenlijk dus verantwoordelijk voor het juiste licht op de set.

In principe heb je als componist of sound designer weinig te maken met het camera- en/of lichtdepartment, al kan de aanpak van met name het cameradepartement (kadrering, gebruik van lenzen, etc.) wel de nodige inzichten opleveren in het beeld en de 'look' van de film. Een mooi voorbeeld is de dramaserie *De 9 Dagen van de Gier*, waar de D.O.P. Danny van Elsen van tevoren aangaf een donkere grading<sup>102</sup> te willen gebruiken. Daardoor wisten de componisten en sound designers van Soundpalette al in een vroeg stadium hoe die grading de beelden waarmee ze werkten zou beïnvloeden.

<sup>101</sup> Een *dolly* is een verrijdbaar onderstel voor een camera, een *crane* is een soort van wip waardoor de camera omhoog en omlaag kan. Beiden kunnen horizontaal worden voortbewogen op een rails.

<sup>102</sup> *Grading of color grading* is het aanpassen van de kleurtonen en kleursterkte van de visuele track.

## sound department



De twee bovenste functies binnen het sound department zijn concreet actief tijdens de productiefase. De *geluidsman* is verantwoordelijk voor al het geluid dat tijdens de productiefase wordt opgenomen. Hij maakt de keuzes wat betreft de te gebruiken microfoons en aanverwante technologie, en zorgt ervoor dat al het opgenomen geluid plus de bijbehorende administratie bij de sound designer terechtkomt. De *boom operator* hanteert een lange stok (boom, ook wel 'hengel' genoemd in het Nederlands) met een richtmicrofoon, waarmee hij zo goed mogelijk de dialoog probeert op te nemen zonder dat de hengel in beeld komt. Naast de hengel worden er regelmatig zendmicrofoons gebruikt, bijvoorbeeld bij een totaalshot aangezien een hengel daar snel in beeld zal komen. Afhankelijk van de film worden op verschillende plekken op de set ook *steuntjes* geplaatst: niet zichtbare microfoons om relevante production sound (effects) mee op te nemen.

In de algemene fase en de preproductiefase zal de *sound designer* al actief (kunnen) zijn. En vanaf de postproductiefase schuiven er nog andere disciplines aan binnen het sound department. In de inleiding van dit boek heb ik al aangegeven dat we spreken over 'de sound designer' en 'de componist'. In de praktijk zal er regelmatig sprake zijn van teams rondom de sound designer en rondom de componist. In de komende alinea's beschrijf ik deze mogelijke teams vanuit de Neder-

landse praktijk. Deze laat zich begrijpelijkerwijs niet vergelijken met de Amerikaanse filmindustrie, die van oorsprong zeer gedifferentieerd is en voor bijna iedere handeling een aparte functie kent.<sup>103</sup> In de Nederlandse praktijk zal er bij een grotere en relatief complexe film sprake zijn van een sound department met de volgende functies (naast de hierboven genoemde functies die een rol spelen tijdens de productiefase):

- de *sound designer*, een functie die dus heel verschillend wordt ingevuld. In grote Amerikaanse producties is het meestal iemand die, bijvoorbeeld in opdracht van de supervising sound editor, specifieke geluidseffecten en ambiances creëert vanuit een artistieke en conceptuele visie. Een sound designer is in een dergelijke situatie verantwoordelijk voor een specifiek type geluidseffecten of ambiances. Een voorbeeld is een sound designer die alle explosies 'doet' in een film en op die manier, indien gewenst, een bepaalde ontwikkeling in het geluid van die explosies door de film heen kan creëren. In meer Europese producties (en in dit boek) wordt de term sound designer gebruikt voor degene die in creatief opzicht leidend is voor het geluid in de film. Dat kan betekenen dat hij het daadwerkelijke maken van geluidseffecten en ambiances, het editen van dialogen, het creëren van foley effecten, etc. uitbesteedt aan specifieke editors, maar hij kan er ook voor kiezen dit eventueel (ten dele) zelf te doen. De bottom line is dat hij vanuit een artistieke en conceptuele visie verantwoordelijk is voor het totale geluidsbeeld van de film.
- de *supervising sound editor*, een functie die vaak meer organisatorisch wordt ingevuld, maar die soms ook inhoudelijk creatief kan zijn. Meestal is de supervising sound editor het aanspreekpunt voor de regisseur en de producent als het gaat om het gehele sound design. In feite komt dit dus overeen met de functie van sound designer, zoals hierboven beschreven. Het is dan ook tekenend dat in veel internationale films de supervising sound editor als 'sound designer' in de begintitels staat en aan het einde van de film ook nog als 'supervising sound editor' wordt vermeld in de credits. In Nederland wordt deze meer organisatorische rol vaak vervuld door de sound designer, die daarmee zowel inhoudelijk als organisatorisch verantwoordelijk is.
- de *re-recording mixer*, ook wel dubbing mixer genoemd, die (alle premixen van) dialoog, muziek en overig geluid mixt tot de uiteindelijke sound track. Bij echt grote en complexe producties zijn er vaak drie re-recording mixers, overeenkomstig met de drie bovengenoemde onderdelen van de sound track. Bij kleinere producties zoals in de

---

<sup>103</sup> De aftiteling bij Amerikaanse films geeft een goed beeld van deze differentiatie: de verschillende departments kennen een enorme waslijst aan functies die vastgesteld zijn en beschermd worden door de vakbonden.

Nederlandse praktijk, wordt meestal volstaan met één re-recording mixer. Het is ook mogelijk dat de sound designer of de supervising sound editor de taak van de re-recording mixer op zich neemt.

Meestal is er echter sprake van een samenwerking tussen de sound designer die al het geluidsmateriaal voor de sound track heeft gecreëerd vanuit een bepaalde visie en concept (of daar leiding aan heeft gegeven), en de re-recording mixer die al dat geluidsmateriaal in de juiste verhouding brengt en de definitieve sound track creëert.

- de *dialogeditor*, een zeer specifieke functie die vaak onvermeld blijft als het werk goed gedaan is, maar gelijk kritiek krijgt als dat niet het geval is. De dialogeditor moet ervoor zorgen dat de dialoog naadloos doorloopt tijdens verschillende shots, dat de dialogen goed verstaanbaar zijn en dat ze het juiste fysieke en emotionele perspectief houden. Hij moet ook aangeven of er ADR nodig is of niet.
- de *ADR editor* (soms in combinatie met een ADR recordist en/of ADR mixer), die verantwoordelijk is voor het ADR-proces, inclusief het regisseren van de acteurs. Afhankelijk van de complexiteit van de ADR<sup>104</sup> worden bovengenoemde ADR-functies door één persoon vervuld of door meerdere personen, zoals dus de editor, de recordist, de mixer en mogelijk nog een ADR supervisor.
- de *foley artist* (vaak in combinatie met een foley mixer en foley editor), die realtime alle geluiden behorend bij het menselijk handelen creëert. Het gaat dan om de voetstappen, geruis van kleding, etc. Ook zal een foley artist regelmatig effecten creëren (of daar een bijdrage aan leveren) die niet gerelateerd zijn aan een van de personages. Denk aan geluiden van apparaten, machines, deuren, natuurgeluiden, etc.
- de *sound effects editor*, die vaak ook zelf geluidseffecten maakt en in die zin sound designer is, maar die met name geluidseffecten en ambiances uit libraries verzamelt en passend maakt bij het beeld, geluidsopnames bewerkt, etc.

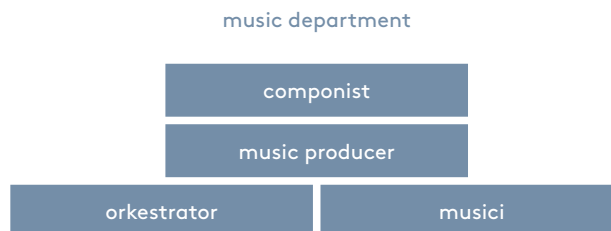
Het wel of niet aanwezig zijn van bovenstaande functies, en de precieze invulling ervan, varieert per productie, per land en per (film)cultuur. Vaak worden functies gecombineerd of is de invulling van een functie per film verschillend, afhankelijk van het genre: een thriller met veel actiescènes en achtervolgingen vraagt om een heel ander geluidsbeeld en daarmee een andere invulling van het geluidsontwerpproces dan een psychologisch drama met slechts twee acteurs. Daarnaast heeft digitale technologie het gemakkelijker heeft gemaakt voor 'geluidsmensen' om

<sup>104</sup> Gaat het om scènes met veel acteurs? Zijn er specifieke eisen, zoals acteurs die een dialoog hebben terwijl ze allerlei fysieke handelingen moeten verrichten, zoals hard rennen, van daken springen, etc.?

meerdere rollen te vervullen in het sound department. Een voorbeeld hiervan zien we in het fenomeen 'mixing in the box': het mixen van de sound track in dezelfde DAW waarmee alle geluids- en muziekmontages zijn gemaakt.<sup>105</sup>

In diezelfde (grote en complexe) Nederlandse film zal, als er muziek nodig is voor de film, het music department er als volgt uit kunnen zien:

- de *componist*, die de filmmuziek componeert en daarmee inhoudelijk maar ook in organisatorische en financiële zin eindverantwoordelijke is voor de filmmuziek. Daarnaast kan eventueel al bestaande muziek in de film worden gebruikt.
- de *orkestrator*, die, in het geval van akoestische instrumenten, de muzikale schetsen van de componist verder uitwerkt voor een specifieke muzikale bezetting zoals een symfonieorkest.
- de *music producer*, die alle organisatorische, financiële en auteursrechtelijke zaken met betrekking tot de filmmuziek afhandelt.
- de *musici* (naast de componist, die zelf vaak muziek inspeelt), die de muziek inspelen in een opnamestudio.



Daarnaast kan er nog sprake zijn van een dirigent, iemand die de partituren voorbereidt, iemand die alle musici contracteert, opname- en mixagetechnici, etc. Ook hier kunnen, net als in het sound department, functies gecombineerd of anders ingevuld worden, afhankelijk van het soort film, de stijl en het genre van de filmmuziek, het beschikbare budget, etc.

## sound en music departments

Het zal duidelijk zijn dat een goede communicatie binnen en tussen de sound en music departments van belang is, aangezien zij gezamenlijk verantwoordelijk zijn voor de sound track, Deze communicatie zal zowel inhoudelijk als technisch zal zijn. Inhoudelijke besprekingen binnen het

<sup>105</sup> DAW staat voor Digital Audio Workstation, bijvoorbeeld ProTools, Ableton Live, Cubase, Logic, etc.



sound department kunnen in deze fase bijvoorbeeld gaan over specifieke scènes, waarin de sound track naar verwachting een belangrijke rol gaat spelen. Dit kan er bijvoorbeeld toe leiden dat de sound designer al tijdens de preproductiefase een aantal specifieke geluidsopnames op een aantal locaties maakt, omdat het in deze fase al duidelijk is dat die specifieke geluiden nodig zullen zijn in de postproductie. Het is ook mogelijk dat het sound department die geluiden opneemt tijdens de draaiperiode, maar regelmatig ontbreekt daar de tijd voor omdat men dan met name gefocust is op het zo goed mogelijk opnemen van de dialoog. Voor het creëren van bijvoorbeeld een typisch Amsterdamse ambience kan het sound department na het draaien van een aantal scènes op de Dam in Amsterdam een paar minuten set-noise opnemen. Het nadeel van een dergelijke opname is dat er allerlei geluiden in zitten (het getingel van voorbijrijdende trams, een claxonnerende taxi, een straatmuzikant, etc.) die lastig te editen, te verschuiven of te verwijderen zijn. Een betere benadering is het maken van een geluidsopname van de Dam als het stil is, bijvoorbeeld 's ochtends vroeg, en daarna opnames maken van die specifieke auditieve gebeurtenissen zoals het getingel van die voorbijrijdende trams. Zo ontstaat een library met een 'basisambience' en met specifieke Amsterdamse geluiden die op elk moment kunnen worden toegevoegd, waarbij controle wordt gehouden over het niveau, de klankkleur, de tijdsduur, etc. Op die manier kan voorkomen worden dat bijvoorbeeld een tramtingel dwars door een dialoog heen gaat.

De technische afspraken binnen het sound department zullen vaak gaan over de manier waarop het setgeluid plus de bijbehorende administratie (geluidsrapporten) aangeleverd zal worden aan de sound designer. En als het bijvoorbeeld om een musicalfilm gaat zal er hoogstwaarschijnlijk muziek op de set gedraaid moeten worden waarop de cast playbackt. In een dergelijke situatie zal de componist voorafgaand aan de productiefase *mock ups*<sup>106</sup> componeren en produceren die de juiste timing hebben en qua totaalklank dicht bij het beoogde eindresultaat zitten. De juiste timing en klank is van belang omdat de acteurs van tevoren hun zangpartijen inzingen op basis van de mock-ups. Zij moeten de juiste muzikale context krijgen zodat hun zang passend is.<sup>107</sup> In de postproductiefase zal een definitieve versie geproduceerd worden met behulp van musici (als daar budget voor is), gebaseerd op de timing van de mock-up. Eventueel kan dan ook een zangpartij opnieuw opgenomen worden, zolang de timing maar blijft kloppen. Als dat problemen

<sup>106</sup> Een *mock-up* is een tijdelijke uitvoering van een (filmmuziek)compositie, gemaakt met behulp van samples.

<sup>107</sup> Het is niet verstandig om een echte metal song a la *Metallica* in te laten zingen op basis van een mock-up, gemaakt met akoestische gitaar-samples.

oplevert, kan een editor kijken of er creatief 'om het probleem heen' gemonteerd kan worden door, als de timing niet meer klopt, over te gaan naar een ander shot.

Het kan ook zijn dat er niet geplaybackt wordt en dat de acteurs live op de set zingen. In dat geval zal de componist een zogenaamde muziekband (de song minus de zang) moeten leveren, en zijn er behoorlijke technische voorbereidingen op de set nodig om goede opnames van die zang te kunnen maken. Mogelijk moet zelfs het totaal (zang plus het bijbehorende orkest of ensemble) live op de set worden opgenomen, een situatie die veel voorbereiding en communicatie vraagt van en tussen componist en sound department (en eventueel het art department, als er akoestische aanpassingen van de set nodig zijn).

Als er geen sprake is van een musical- of vergelijkbare film kan het nog steeds gebeuren dat een regisseur graag al 'de filmmuziek' op de set wil draaien tijdens de opnames. Bijvoorbeeld om een bepaalde sfeer en emotie te creëren ten behoeve van het acteren, of om het gewenste ritme in een scène aan te geven. Een dergelijke aanpak betekent automatisch dat er sprake zal zijn van ADR in de postproductie. Het betekent ook dat de componist al een aantal composities (op zijn minst) in de vorm van mock-ups af moet hebben, die tijdens de opnames afgespeeld worden. Bekende voorbeelden van een dergelijke aanpak zijn de muziek van Ennio Morricone voor de film *Once Upon a Time in The West* van Sergio Leone, en de muziek van Jon Brion voor de film *Punch-Drunk Love* van P.T. Anderson. Morricone en Leone hadden al bij een aantal films samengewerkt en Leone wilde heel graag de muziek van tevoren hebben, zodat hij die op de set kon draaien ten behoeve van de acteerprestaties. Bij *Once Upon a Time in The West* lukte dat voor het eerst, en de uitwerking daarvan is duidelijk zichtbaar: het tempo en ritme in het bewegen en acteren zijn overduidelijk beïnvloed door de op dat moment aanwezige muziek. De montage is ook duidelijk gestuurd door de muziek, met als gevolg dat *Once Upon a Time in the West* ook wel een filmische opera wordt genoemd. Een meer recent voorbeeld is de film *Punch-Drunk Love*. Voor de opnames vroeg P.T. Anderson om wat ritmische tracks die hij op de set zou kunnen gebruiken. Jon Brion produceerde een aantal loops met allerlei rare percussieve geluiden, die de regisseur inderdaad veelvuldig op de set liet afdraaien om met name de acteur Adam Sandler een opgefokt gevoel te geven: een gemoedstoestand passend bij het personage dat hij speelde.

Samenvattend heeft de sound designer of componist te maken met het productiedepartement voor het maken van met name financiële en organisatorische afspraken,<sup>108</sup> met het regiedepartement voor inhoudelijke besprekingen, eventueel met het camera- en lichtdepartment om meer inzicht te krijgen in de 'look' van de film en met de 'collega-departments' (het sound department en music department) voor zowel technische als inhoudelijke afspraken. Ten slotte is het belangrijk om te beseffen dat, in het geval van relatief simpele en/of lowbudgetproducties, functies vaak (noodgedwongen) gecombineerd worden.

## breakdown

Het scenario wordt in de preproductiefase verder uitgewerkt in de al eerder genoemde *breakdown*. Hierin wordt in feite het *wie, wat, waar* en *hoe* per scène in detail vastgelegd, zodat alle betrokkenen precies weten wanneer ze waar moeten zijn, en wat ze daar vervolgens moeten doen. Bij de *breakdown* kan de sound designer in samenwerking met het sound department een belangrijke rol spelen. In de scenariofase is, als het goed is, al gelet op mogelijke locaties en/of scènes die het lastig of onmogelijk maken om een goede dialoogopname te maken. In de preproductiefase worden de feitelijke locaties bepaald op voordracht van de *locatie-scout*.<sup>109</sup> In principe zal het sound department of de sound designer alle locaties bezoeken, om te kijken of er problemen kunnen ontstaan wat betreft het opnemen van dialoog. Dat kan leiden tot het afkeuren van de locatie, het akoestisch aanpassen van de locatie, of het besluit om slechts een *guide track*<sup>110</sup> op te nemen tijdens het draaien, en die in de postproductie te vervangen door middel van ADR. Een dergelijke beslissing moet in een zo vroeg mogelijk stadium genomen worden, omdat die de nodige consequenties kan hebben. In financieel opzicht: ADR kost extra geld (aan de andere kant kun je op de set volstaan met simpele en dus goedkopere geluidsapparatuur). In organisatorisch opzicht: de cast moet maar net beschikbaar zijn voor ADR-sessies na afloop van de draaiperiode. Ook in het geval van de eerder genoemde musicalfilm zijn er consequenties: voor die scènes waarvoor muziek gedraaid moet worden op de set, moet speciale geluidsapparatuur ingehuurd worden. In het geval van geluidsopnames van een orkest of ensemble zal er ook het nodige aan extra opnameapparatuur ingehuurd moeten worden.

---

<sup>108</sup> Dit type afspraken komt aan de orde in hoofdstuk 5.

<sup>109</sup> Iemand die de specifieke locaties zoekt voor een film.

<sup>110</sup> Een *guide track* is een dialoogopname op de set die als referentietrack dient voor de ADR-sessies in de postproductiefase.

Afhankelijk van de regisseur en de complexiteit van de film kan het ook gebeuren dat er van de gehele film of van een aantal relevante scènes een storyboard wordt gemaakt. Vaak gaat het dan om complexe scènes qua beeld en cameravoering, of om films die zich niet in de hedendaagse realiteit afspelen maar in het verleden of de toekomst. Een storyboard van de gehele film plus het scenario kunnen de sound designer en de componist de nodige informatie geven over de visuele inhoud van de film. Deze informatie kunnen zij weer gebruiken bij het creëren van de sound track.

Tijdens de preproductiefase zullen er, in het geval van een complexe productie, in principe wekelijks vergaderingen plaatsvinden met de heads van de departments, om de voortgang en mogelijke problemen te bespreken. In de praktijk is dat echter lastig, omdat die heads meestal nog druk zijn met andere producties. Regelmatig vergaderen is een must om ervoor te zorgen dat de verschillende departments goed op elkaar blijven aansluiten. Bij een eenvoudiger productie<sup>111</sup> volstaat men met een grote afsluitende vergadering die dan de *PPM* (pre-production meeting) wordt genoemd. Een PPM kan interessant zijn voor de sound designer en componist, omdat daar ook de stijl en de aanpak van de film ter sprake zullen komen.

Samenvattend kan de preproductiefase in het geval van producties op het gebied van entertainment, zoals een speelfilm of dramaserie, de nodige input en daarmee inspiratie opleveren voor de sound designer en componist, zoals regisseur Paula van der Oest aangeeft:

Meestal heb ik afzonderlijke besprekingen met de sound designer en de componist, hoewel ik de voorkeur geef aan een vergadering waar iedereen aanwezig is. Tijdens de film *Moonlight* hadden we die vergaderingen nog voor de shoot, inclusief muziek en montage. Perfect! En inspirerend voor iedereen.<sup>112</sup>

Daarbij kunnen de sound designer en de componist dus ook het nodige bijdragen aan de idee-, concept- en scenariovorming, als het gaat om de vraag 'Hoe klinkt deze film?' Een componist kan daarbij een specifieke bijdrage leveren als er al muziek nodig is tijdens de draaiperiode. Bij andere vormen van entertainment, zoals een quiz of praatprogramma, zal meestal sprake zijn van een door een componist ontworpen library

---

<sup>111</sup> Een internationale speelfilm van 100 minuten is in productioneel opzicht niet te vergelijken met een regionaal reclamespotje van 25 seconden

<sup>112</sup> van der Oest 2011

met muzikale leaders, bruggetjes, sferen en stingers,<sup>113</sup> eventueel aangevuld met geluidseffecten. Met een dergelijke library wordt het programma in kwestie voorzien van een auditieve identiteit. Ook dan is van belang dat de componist tijdig geïnformeerd wordt over de visuele stijl en inhoud van het programma.

In het geval van een documentaire zal de preproductiefase wat simpeler kunnen zijn, aangezien er in de meeste gevallen geen sprake is van acteurs. Daarbij is er vaak de voorkeur om met een zo klein mogelijke crew te werken, zodat men flexibel is en snel kan reageren op onverwachte ontwikkelingen tijdens de draaiperiode. Wat betreft het ontwerpen van de sound track is er weinig verschil zijn tussen een speelfilm en een documentaire tijdens de preproductiefase. Ook hier moet gekeken worden naar de (on)geschiktheid van de locaties. Ook hier wordt mogelijk een storyboard gemaakt om de stijl van de film duidelijk te maken aan alle betrokkenen. En ook hier moet een componist al bij de preproductie inhoudelijk betrokken worden indien muziek een rol speelt tijdens de draaiperiode. Een voorbeeld van de betrokkenheid van het sound department in een dergelijke productie is de documentaire *Het is een schone dag* geweest van Jos de Putter. Voorafgaand aan de opnames werd besloten om het geluid zowel met zendmicrofoons als met de traditionele 'hengel' op te nemen. Dit gaf de mogelijkheid om in de postproductie wijde shots qua beeld te combineren met de, met een zender opgenomen, amechtige ademhaling van de ouder wordende boer die de 'main character' van de documentaire was.

In het geval van branding, bijvoorbeeld een tv-commercial, is in het algemeen sprake van relatief korte audiovisuele producties, waardoor de preproductiefase ook relatief kort zal zijn. Uiteraard zijn er grote reclamecampagnes van wereldwijde merken die leiden tot tv-, bioscoop- of online commercials van beperkte lengte (25 tot 90 seconden), maar die wel een intensieve preproductie vragen. Dit kan bijvoorbeeld komen door een extreme hoeveelheid locaties verspreid over de wereld, complexe filmsets of een grote hoeveelheid (extreem korte) scènes. Bij branding kan de inzet en daarmee de betrokkenheid van geluid en muziek in de preproductiefase variëren van nul tot maximaal. 'Nul' als er bijvoorbeeld voor de sound track alleen een voice-over wordt ingezet die het product aanprijst, en die tijdens de postproductie geselecteerd en opgenomen wordt. 'Maximaal' als de reclamecampagne bijvoorbeeld gebaseerd is op een specifieke compositie, die tijdens de preproductiefase geproduceerd wordt om tijdens de draaiperiode als inspiratiebron en guide track te

---

<sup>113</sup> Een *stinger* is een 'muzikaal geluidseffect' dat vaak wordt gebruikt om een accent te leggen in een tv-programma of film.

dienen. Een beroemd voorbeeld daarvan uit de Nederlandse reclame-geschiedenis is de song *15 Miljoen Mensen* van de componisten Fluitsma & Van Tijn, met een tekst van reclamemaker Frank Pels, voor een reclamespot van de Postbank. Gebaseerd op die song werd allerlei beeldmateriaal gedraaid en gecombineerd met al bestaand beeldmateriaal, waarna de commercial en bijbehorende song een grote hit werden.

Terugkerend naar het voorbeeld van de speelfilm, zullen er tegen het einde van de preproductiefase nog een aantal laatste 'deliverables' opgeleverd worden, zoals het draaiboek, de opname-planning, en de call sheets.<sup>114</sup> Daarna kan de productiefase beginnen.

## productiefase

Tijdens de productiefase, de draaiperiode, worden de daadwerkelijke opnames gemaakt op locatie en/of in een studio. Wat geluid betreft ligt de focus op het zo goed mogelijk opnemen van de dialoog. Voor de sound designer en componist kan deze fase weer meer inzicht in de stijl van de film opleveren, bijvoorbeeld door de set te bezoeken en een idee te krijgen van de set dressing, acteerstijl en cameravoering. Mogelijk zijn er afspraken gemaakt door de sound designer en het sound department over specifieke geluiden van locaties. Als die opnames zijn gemaakt kan de sound designer er desgewenst al mee aan de slag. Een andere optie is dat de sound designer zelf geluidsoptnames maakt op bepaalde locaties. De componist kan, zoals aangegeven in bovenstaande paragrafen, betrokken zijn bij deze fase als zijn muziek een rol moet spelen tijdens de opnames.

## postproductiefase

Zoals we al gezien hebben in de inleiding van dit hoofdstuk komt het regelmatig voor dat na de eerste dag van de productiefase de postproductiefase al begint. De opnames (beeld en geluid) van die dag worden geüpload naar een beveiligde server, waarna de editor die files downloadt en met de montage begint aan de hand van het scenario en het eventuele storyboard. Tegelijkertijd kan de editor het opgenomen materiaal ook 'controleren': is zowel de beeld- als de geluidskwaliteit goed en zijn er geen 'fouten' gemaakt? Op deze manier werkend zal een paar dagen na het afronden van de productiefase een eerste versie van de montage klaar zijn.

---

<sup>114</sup> In het draaiboek worden alle gegevens per shot ingevuld op voorgedrukte draaiboekpagina's. Een call sheet bevat alle praktische gegevens voor een draaidag: draaitijden, contactgegevens van de crew, adressen van de locaties, wat er gefilmd gaat worden en met wie, en wat er verder allemaal nodig is.

Muziek en geluid kunnen de betekenis en de perceptie van een scène in allerlei opzichten en in extreme mate bepalen, zoals we gezien hebben in hoofdstuk 1. Niet alle editors zijn zich hiervan bewust (met name jonge en nog onervaren editors niet), wat kan leiden tot een beeldmontage die alleen gebaseerd is op beeldinhoud en die de mogelijkheden van de sound track niet in overweging heeft genomen. Het resultaat is bijvoorbeeld een montage die consequent te snel wegsnijdt uit shots, omdat er geen rekening is gehouden met de aandacht en betekenis die geluid en muziek in een scène kunnen creëren.<sup>115</sup> De meeste montage-software heeft echter ook allerlei audiofaciliteiten waardoor veel editors, mits ze zich bewust zijn van de invloed van de sound track, zelf met geluid en muziek gaan werken ter ondersteuning van hun beeldmontage. Er worden dan allerlei geluidseffecten en ambiances ingeladen vanuit bestaande libraries, en er wordt bestaande muziek ingezet als temp track.

## componist en editor

*Temp track* is een afkorting van *temporary track*, deze wordt dus in eerste instantie ingezet om de beeldmontage te ondersteunen. Tegelijkertijd wordt die 'tijdelijke muziek' vaak gebruikt om eerste montages van de film aan de producent, de opdrachtgever en een eventueel testpubliek te laten zien. Ook kunnen een editor en een regisseur, door te experimenteren met verschillende muziekcues als temp track, een concept voor de uiteindelijke filmmuziek ontwikkelen, en kan dit concept met behulp van de temp track gedemonstreerd worden aan de componist. Het werken met bestaande muziek als temp track heeft als voordeel dat er een enorm brede verzameling van bestaande muziek is en daarmee een enorm brede keuze. Daarnaast is die muziek 'af' en zijn er dus in dat opzicht geen onaangename 'verrassingen' mogelijk: what you hear is what you get. Dit laatste raakt aan het gegeven dat muziek voor veel regisseurs nog steeds een van de meest ongrijpbare onderdelen van film is. Door te werken met temp tracks krijgt een regisseur snel het idee dat hij wat dat betreft 'in control' is.

Er zit ook een duidelijke keerzijde aan temp track: vaak zal de temp track niet precies 'passen' bij het beeld, waardoor de combinatie niet voor de volle 100 % werkt. Als dat het geval is, kan het ook tegen de film werken, omdat er bijvoorbeeld een rare muzikale fade-out nodig

---

<sup>115</sup> Het is een bekend verschijnsel dat onervaren editors in hun montage vaak te snel naar een ander shot snijden. Op het moment dat er muziek en/of geluid (naast dat van de dialoog) wordt toegevoegd, merken ze dat de scène in kwestie eigenlijk langer kan duren, omdat de scène bijvoorbeeld een veel grotere lading of een geheel andere betekenis krijgt door de toevoeging van geluid en/of muziek.

is die de aandacht afleidt. Als de temp track wel goed werkt is er het gevaar dat men gehecht raakt aan de temp track,<sup>116</sup> en de componist uiteindelijk niks anders te doen staat dan een kopie van de temp track, een *sound-alike*, te componeren. Een ander gevaar van temp track is het creëren van onrealistische verwachtingen. Volledig orkestrale scores van componisten als John Williams of Howard Shore worden bijvoorbeeld als temp track gebruikt in de montage van een lowbudgetfilm, waar uiteindelijk een paar honderd euro beschikbaar is voor de componist. Ook al beschikt de componist in kwestie over uitgebreide orkestrale sample libraries, dan nog is het niet realistisch om met een dergelijk budget een orkestrale score te vragen. Het componeren van zo'n score is al zeer arbeidsintensief, maar met name het produceren met behulp van sample libraries vraagt veel tijd, omdat het editen van samples nog steeds tijdrovend is.

Een mogelijke oplossing voor bovenstaande problemen is het betrekken van de componist bij het selecteren van muziekclues als mogelijke temp track. Een componist heeft in principe een beter muzikaal inzicht en een bredere repertoirekennis dan de gemiddelde editor. Daarnaast kan hij putten uit zijn eigen in het verleden opgebouwde repertoire. Ongeacht de gekozen werkwijze is het van groot belang om goed te analyseren waarom de temp track precies 'werkt', om te voorkomen dat de componist een sound-alike moet gaan maken. Wat is nu de precieze werking van deze temp track bij deze scène? Welk aspect of welke aspecten in de muziek in combinatie met het beeld zorgen voor deze werking? Bij dit soort analyses kunnen analysemodellen zoals het dipoolmodel uit hoofdstuk 1 van pas komen. Ook de andere mogelijke functies van de sound track in relatie tot de visuele track kunnen van belang zijn. De uitkomst van zo'n analyse kan bijvoorbeeld zijn dat de muziek een herkenbare en voorspelbare structuur heeft, maar tegelijkertijd overduidelijk een ontwikkeling doormaakt, omdat de instrumentatie steeds uitgebreider en voller wordt waardoor je als publiek het gevoel krijgt dat je naar een climax in het verhaal toegaat. Een dergelijke analyse geeft de nodige compositorische vrijheid aan de componist, waardoor hij weg kan blijven van de sound-alike. De Amerikaanse filmcomponist Mark Isham ziet het maken van dit soort analyses als een van de noodzakelijke vaardigheden van een filmcomponist, maar erkent dat dit ook het nodige vraagt van de regisseur:

I think it is a skill to know what music does and be able to duplicate it in a different way. Of course, that is one of the big things a film composer has to do that most other musicians never have to think about. There is somewhat

---

<sup>116</sup> Men noemt dit ook wel *temp love*.



of an objective result from a piece of music used in a certain way, and that same objective result needs to occur with a different piece of music. To a certain degree, it's the responsibility of a director, too, to be willing to look at something newly and know whether the overall same objective result is being achieved, even with a different piece of music.<sup>117</sup>

Het is nog beter als de componist vanaf het begin van de postproductiefase met zijn eigen (eerste) muzikale ideeën en schetsen komt, en dus in feite zijn eigen temp track creëert. Dit kunnen natuurlijk ook de eventuele schetsen zijn die de componist in de scenariofase heeft gecomponeerd. Voorwaarde is wel dat die schetsen in productioneel opzicht tot op zekere hoogte zijn uitgewerkt. Een compositie met alleen piano die uiteindelijk een orkestrale compositie moet worden werkt niet, omdat dit te veel zal vragen van het muzikale voorstellingsvermogen van de editor en de regisseur. Daarnaast is het handig om de diverse lagen van een muzikale schets ook los aan te leveren. Een editor zal namelijk tijdens de montage van een scène de temp track of bovenstaande muzikale schetsen als 'materiaal' beschouwen en ze in stukken knippen, omdraaien, herhalen, versnellen, vertragen, combineren, etc.<sup>118</sup> Bij dergelijke bewerkingen is het handig om ook de verschillende lagen van de muziek te kunnen gebruiken. De editor Wouter Jansen zegt het volgende over deze werkwijze:

Zodra ik weet wie de componist is, probeer ik hem zo snel mogelijk te benaderen om het postproductieproces te bespreken [...] Ik wil zijn muziekschetsen zo snel mogelijk hebben om ze te gebruiken voor mijn montage zodat ik geen temp track hoeft te gebruiken [...] Ik informeer de componist wel van tevoren dat ik zijn schetsen zal 'misbruiken' door ze in stukken te knippen, om te draaien etc. Zodra ik die bewerkte schetsen dan in een scène gebruik, stuur ik de componist het resultaat zodat hij er weer verder aan kan werken. Op deze manier maak je allebei iets heel specifiek dat bij elkaar hoort [...] Ik wil niet anders meer werken.<sup>119</sup>

Het op allerlei manieren 'mishandelen' van de muziekcues door de editor kan de componist weer inspireren tot het maken van aanpassingen, of zelfs tot nieuwe composities. De componist Han Otten over de interactie tussen de editor en de componist:

---

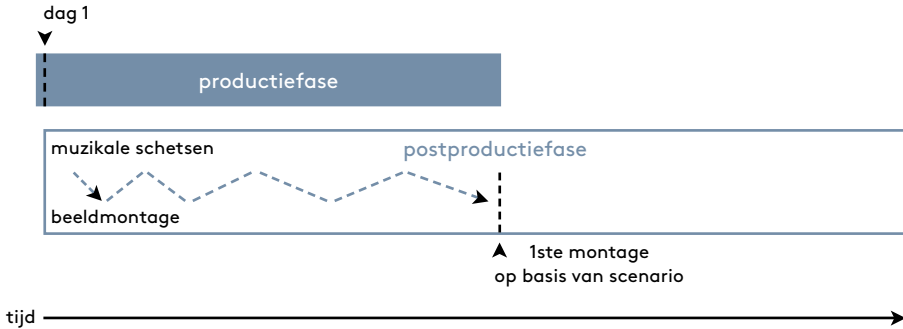
<sup>117</sup> DesJardins 2006: 138

<sup>118</sup> De montagesoftware die door editors wordt gebruikt biedt ook heel veel edit-mogelijkheden op het gebied van audio, waardoor editors die genoemde bewerkingen relatief gemakkelijk kunnen uitvoeren.

<sup>119</sup> Jansen 2011

Het klopt dat een editor met zeer interessante en verrassende ideeën en benaderingen kan komen wanneer ze experimenteren met je muziek. Ze zouden echter wel opgeleid moeten worden om dit op een juiste en muzikale manier te doen.<sup>120</sup>

Het gaat hierbij niet om eenrichtingsverkeer: de componist kan ook aan de editor om een aanpassing van de montage vragen, als dat bijvoorbeeld het inpassen van een specifieke muziekcue net even wat eenvoudiger maakt. Of als hij merkt dat zijn muziek de betekenis van een scène verandert, wat vervolgens weer vraagt om een andere montage qua beeld. Consequente toepassing van deze werkwijze leidt tot een continue interactie tussen editor en componist, die op deze manier al experimenterend en pingpongend tot scènes en uiteindelijk tot een eerste versie van de montage kunnen komen, inclusief een eerste versie van de muziek. Tijdens dit proces zal over het algemeen die beoogde eerste versie een steeds vastere vorm aannemen en kan de mate van interactie tussen editor en componist wat afnemen. De componist zal dan druk zijn met het verder uitwerken van zijn schetsen, de editor met het fijner ‘snijden’ van die eerste montage. Visueel weergegeven ziet dat er als volgt uit:



Een componist kan natuurlijk ook afzien van een dergelijke interactieve samenwerking en liever beginnen met componeren op basis van bijvoorbeeld die eerste versie. Het voordeel is dat de componist weinig tot geen betrokkenheid heeft met het daaraan voorafgaande proces en als relatieve buitenstaander met een frisse blik naar de film kan kijken, en nieuwe energie het proces in kan brengen. Een dergelijke benadering hoeft niet per se te betekenen dat de componist niet betrokken was bij de ontwikkeling van het oorspronkelijke idee en het scenario. Er is slechts de keuze gemaakt om niet te interacteren met de film tijdens de productiefase en het eerste deel van de postproductiefase, maar te reageren op

**datgene wat er tijdens die fases is gecreëerd. De BBC-presentator Neil Brand geeft aan dat de filmcomponist Hans Zimmer de voorkeur geeft aan deze manier van werken:**

He said when you first meet the director, you discuss the film – you’re both incredibly fired up about the film, because if you weren’t fired up by it you wouldn’t take the job. The director then goes off to make the film and when he comes back he’s a beaten man. He’s been through hell. And he (Zimmer) said, ‘My job is to remind him just how we felt about the project at the beginning.’ Hans is very much one of your six-week men,<sup>121</sup> but that struck me as an interesting idea, that the composer coming late to a project can revitalise it and can bring in a whole new energy that wasn’t there before. And after a year or two year’s work that may be no bad thing.<sup>122</sup>

**Er zijn uiteraard allerlei mengvormen mogelijk wat betreft het gebruik van temp track en het inzetten van muzikale schetsen van de componist, zoals de filmregisseur Martin Koolhoven aangeeft:**

Wij gebruikten temp track alleen voor de montage. We stuurden de componist eerste montages van specifieke scènes en sequenties zonder de temp track. Op basis van die informatie componeerde hij muzikaal materiaal in de vorm van thema’s en suites.<sup>123</sup>

**Het uitwisselen van ‘materiaal’ tussen editor en componist vanaf het begin van de postproductiefase biedt echter ontegenzeggelijk de meeste tijd en ruimte om mogelijk interessante combinaties van beeld en muziek te onderzoeken en te ontwikkelen. Op die manier worden de mogelijkheden van beide disciplines maximaal benut.**

## **sound designer en editor**

Een editor zal naast gebruik van temp track en/of muzikale schetsen ook gebruik willen maken van geluidseffecten en ambiances ten behoeve van de montage. Het setgeluid (de production sound) dat hij heeft gekregen bevat, als het goed is, alleen de dialoog. Ook in deze situatie zal de editor de neiging hebben om (te) snel weg te snijden naar een volgend shot, omdat er weinig of geen betekenis wordt gegenereerd door de sound track. Veel editors grijpen daarom naar sound effects libraries en knippen zelfs regelmatig stukken uit de sound tracks van andere films

---

<sup>121</sup> Deze opmerking betreft de meer ouderwetse situatie, waarin een filmcomponist in het algemeen zo’n zes weken de tijd kreeg om een score te componeren en produceren.

<sup>122</sup> Deutsch, Sider, Power 2014: 9

<sup>123</sup> Koolhoven 2011

**om hun gemonteerde scènes in auditief opzicht te vullen. De sound designer Erik Griekspoor over dit verschijnsel:**

In toenemende mate zetten editors zelf geluidseffecten en ambiances onder hun montage en kun je dus spreken van temp sound design. Vervolgens zijn ze maanden bezig met die montage en raken ze enorm gehecht aan die geluiden. Zodra wij dan aan de slag gaan en al hun geluid weghalen, denken ze "Wooh! Waar is mijn film?".<sup>124</sup>

**In analogie met de temp track bij de componist, is er bij de editor dus sprake van *temp sound design* en, zoals te lezen is in het citaat van Griekspoor, van temp love. Maar eveneens in analogie met de componist kan de sound designer ook vanaf het begin van de postproductie schetsen aanleveren in de vorm van (tijdelijke) geluidseffecten en ambiances. En er kan eenzelfde manier van interactieve samenwerking tussen editor en sound designer ontstaan.**

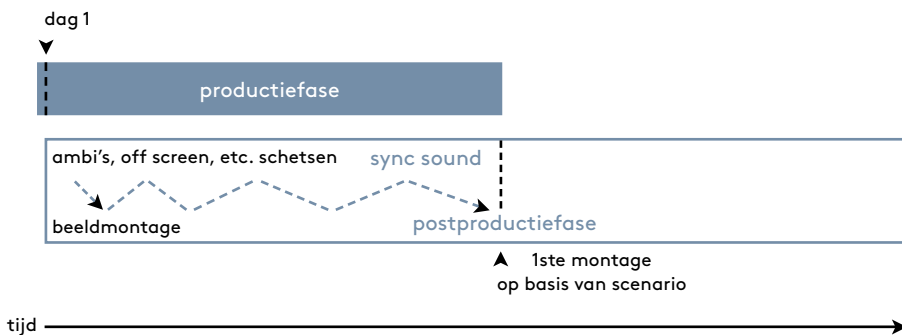
**Een mooi voorbeeld van interactie tussen de sound designer en de visuele track, in dit geval een visuele sequentie, is te vinden in de film *Contact*. Deze film bevat een beroemde scène, de zogenaamde wormholesequentie, waarin actrice Jodie Foster in de rol van astronome in een machine een reis maakt door een aantal wormgaten naar een ander deel van het heelal. Sound designer Randy Thom over de interactie tussen hem en het visual department met betrekking tot deze scène:**

This film is an example of the craft of sound influencing other crafts from an early stage. I had a chance to see some early experiments for the visual effects for that sequence. When I began to look at what the visual effects artists were doing with this wormhole sequence, I became a bit scared by it because there were hundreds of things flashing by at the same time, and none of these objects were brighter than any of the others. I knew it was going to be a problem for me because in order to get some sense of sonic movement I needed to be able to create a kind of artificial Doppler shift, where the pitch of an object changes as it flies by, like a car horn or a train horn passing you. You can't do a perceptible Doppler shift on twenty simultaneous sounds. So I meekly suggested to the director that maybe some of these objects flying by should be much brighter than others. Then, sonically, I can concentrate on and do Doppler shifts for those which would really enhance the feeling of movement. And, lucky for me, I think Bob Zemeckis was thinking exactly the same thing before I even said anything. I bring it up because it's an example of a suggestion coming from sound that affects the visual aspect of the movie. I think that should happen more

often because the central tragedy of movie sound is that sound is affected by all the other crafts, but has very few opportunities to affect them. Better to collaborate instead of being the caboose on the train, which we too often still are.<sup>125</sup>

Er is wel een verschil in de samenwerking tussen editor en sound designer, en die tussen editor en componist, in die zin dat geluidseffecten over het algemeen synchroon moeten lopen met het beeld, terwijl dat bij muziek, zeker in het begin van de montage, minder nauw luistert. Daar ligt een potentieel probleem, want het maken van bijvoorbeeld synchrone voetstappen kost tijd en geld, aangezien daar een foley artist voor ingehuurd moet worden. Een vergelijkbare situatie is die waarin de set dialoog vervangen moet worden met behulp van ADR. De betrokken acteurs/actrices moeten ingehuurd worden, evenals een geluidsstudio plus technicus. Beide sound design onderdelen (we noemen ze even 'sync sounds') komen dan ook pas in een latere fase aan de orde omdat er, zolang de montage nog in wording is, nog allerlei scènes geëdit of zelfs geschrapt kunnen worden.

Als het gaat om ambiances, offscreen geluid of geluidseffecten die niet echt 'hard sync' hoeven te zijn, is het natuurlijk wel goed mogelijk om in de beginfase van de montage met schetsen te werken. Er kan dan een interactieve samenwerking tussen editor en sound designer tot stand komen die vergelijkbaar is met die tussen editor en componist. Wat betreft die 'harde sync-geluiden' zal het altijd een afweging blijven: is het de moeite waard om foley en ADR al in een vroeg stadium in te zetten om een idee te krijgen of de scène in kwestie kan werken of niet? Dit alles in overweging nemend kan de samenwerking tussen editor en sound designer tot aan de eerste versie van de montage er als volgt uitzien:



## De sound designer Klas Dykhoff over een dergelijke vorm van samenwerken:

When I'm happy with a sketch I send it back to the editor. If they don't like it, I get to know that right away, so I can try something else. On the other hand, if they like it, it stays in the scène in the editor's computer, and editing continues with my sound in the scène. This will help both the picture editor to make crucial decisions concerning how long to keep a shot before cutting away, or if a line of dialogue is needed or not.<sup>126</sup>

De sound designer Michel Schöpping werkt ook graag parallel aan de beeldmontage, en levert materiaal aan bij de editor dat hij specifiek voor een scène of sequentie heeft gemaakt. Hij levert dat materiaal echter aan zonder verwijzing, zodat een editor er vervolgens vrij mee om kan gaan, wat weer tot onverwachte ideeën en combinaties kan leiden.

## sound designer en componist

In die eerste periode van de postproductiefase zal er ook een samenwerking tussen componist en sound designer tot stand moeten komen, zodat men niet aan het einde van de postproductiefase tot de ontdekking komt dat muziek en sound design elkaar gigantisch in de weg zitten. Neil Brand vertelt welke visie de al eerder geciteerde Randy Thom hierop heeft:

Randy said that what tends to happen is that the director goes to the composer and says, you have one hundred percent of the storytelling in the sound at this point, off you go. And the composer goes, well thank you, that's wonderful. Then the director goes to the sound designer and says you have one hundred per cent of the storytelling in this film, off you go. And the sound designer says, thank you that's wonderful. And the two of them come back bringing what they have to the mix and the result is horrific, because they haven't discussed anything. Now Michael Giacchino said he dealt completely with Randy Thom continuously through the work he was doing with Pixar, Carter Burwell said the same working with Skip Lievsay—he and Skip were totally working together. He would actually say: "Are you going to take it or shall I?" Which is how it should be.<sup>127</sup>

De samenwerking tussen sound designer en componist kan, in analogie met bovenstaande visuele representaties, bestaan uit het uitwisselen van schetsen, waardoor in feite een samenwerkende driehoek ontstaat

---

<sup>126</sup> Dykhoff 2016: 58

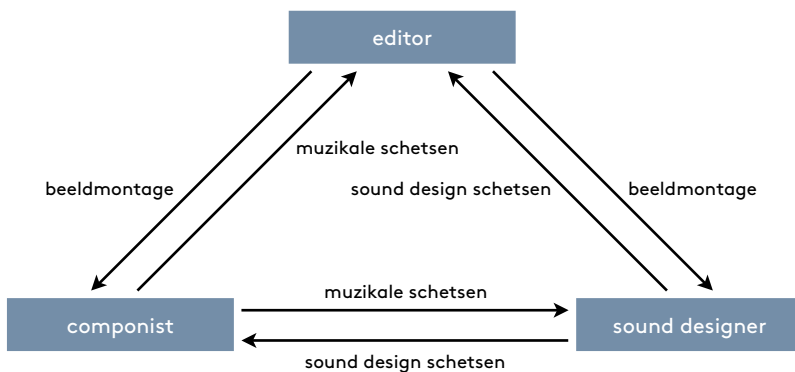
<sup>127</sup> Deutsch, Sider, Power 2014: 8 - 9

van editor, sound designer en componist. Ook zullen de vier eerder beschreven vragen/perspectieven met betrekking tot idee- en conceptvorming rond de sound track regelmatig een rol spelen. De regisseur speelt in deze fase nog geen rol aangezien die nog op de set is. Het is belangrijk om te beseffen dat de editor in dat opzicht een toonaangevende rol heeft in de totstandkoming van de visuele track. Naast de montage bepaalt hij in deze fase voor ieder shot welke take er gebruikt wordt. Natuurlijk heeft de regisseur later altijd de mogelijkheid om andere takes te bekijken en daar een keuze uit te maken. Het zal echter duidelijk zijn dat de editor met zijn eerste versie van de montage de richting uitzet van de film en daarmee zeer bepalend is voor het verdere verloop van de postproductiefase. Componist Han Otten, editor Wouter Jansen en regisseur Martin Koolhoven benoemen de rol en positie van de editor als volgt:

De editor is 'de spin in het web'.<sup>128</sup>

De essentie van de film komt tot stand in de edit room. Het tempo en de inhoud van het verhaal worden hier gecreëerd.<sup>129</sup>

Ik heb meegemaakt dat een regisseur op een andere manier ging draaien vanwege de eerste montages die hij van de editor kreeg tijdens de shoot. De editor was ook betrokken bij alle onderdelen na de shoot: de muziek, de grading, etc.<sup>130</sup>



<sup>128</sup> Otten 2011

<sup>129</sup> Jansen 2011

<sup>130</sup> Koolhoven 2011

## sound designer, componist, editor en regisseur

Na de productiefase gaat ook de regisseur deel uitmaken van de postproductie. De belangrijkste rol van de regisseur is als referentiekader voor de film als geheel aangezien hij, als een van de weinigen, van het begin tot en met het einde daarbij betrokken is. De regisseur onderscheidt zich ook van de andere disciplines in de postproductiefase doordat hij zelf geen concreet materiaal creëert. Daardoor kan hij ook met enige afstand naar het ontwerpen en creëren van het auditieve en visuele materiaal kijken. Walter Murch beschrijft de houding van de regisseur Francis Ford Coppola in dat opzicht:

In the broad sweep of the creative process, I would say that Francis is a reactive participant, and that he is fairly impatient with the minutiae – the back and forth aspects of both editing and sound. Like directors such as John Huston, he prefers to sit in the theatre and see the totality of it, then react to the totality rather than to get involved in the specific issues of ‘Should that be 2 dB louder in the left back?’ He never, never goes in that direction.<sup>131</sup>

**Vanuit deze positie kan de regisseur de juiste beslissingen nemen. Als regisseur is hij verantwoordelijk voor het eindresultaat en zal hij zich minder bemoeien met allerlei details. Ook het inrichten en organiseren van het proces, zoals de samenwerking tussen de betrokken disciplines in de postproductie, is vaak een zaak van die disciplines zelf, en van een eventuele postproductie-supervisor.<sup>132</sup>**

**Concreet wordt de samenwerking tussen de drie disciplines dus uitgebreid met een vierde discipline, de regisseur, die uiteindelijk de beslissingen neemt. Walter Murch definieert het als volgt:**

A talented director lays out opportunities that can be seized by other people – by other heads of departments, and by the actors, who are in effect heads of their own departments. This is the real function of a director, I believe. And then to protect that communal vision by accepting or rejecting certain contributions. The director is ultimately the immune system of the film.<sup>133</sup>

---

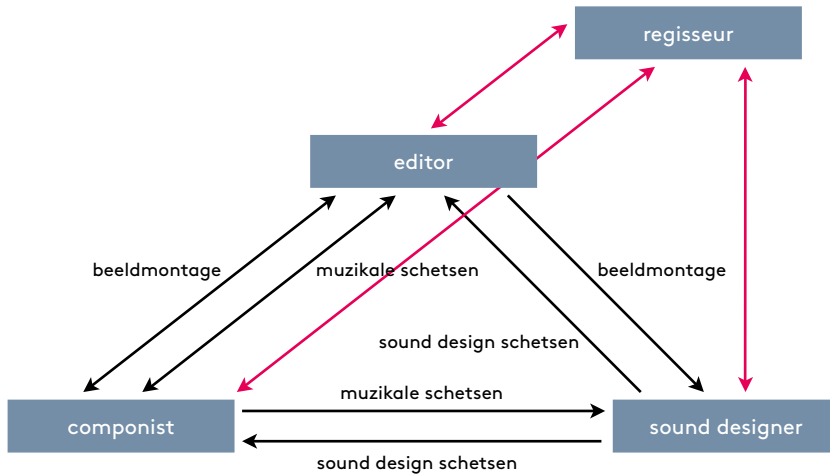
<sup>131</sup> Horner, Murch: 11

<sup>132</sup> Een *postproductie-supervisor* wordt vaak ingezet bij audiovisuele producties die met name in de postproductiefase complex zijn, omdat er bijvoorbeeld sprake is van complexe CGI (Computer Generated Images). De functie is vooral organiserend en ondersteunend, en niet zozeer creatief.

<sup>133</sup> Ondaatje 2002: 28



Zie onderstaande representatie waarin de rode pijlen staan voor de communicatie tussen de regisseur en de andere disciplines.



In de praktijk zal de regisseur vooral met de editor samenwerken om uiteindelijk tot de definitieve montage te komen. Dit is begrijpelijk, aangezien het monteren van de visuele track in principe simpel is en de regisseur actief kan participeren ("Kun je die twee shots eens verwisselen? Misschien werkt het dan beter", etc.). In die samenwerking kan de editor ook een specifieke positie innemen ten opzichte van de regisseur. Josef Valusiak, editor, over de samenwerking tussen regisseur en editor en die specifieke positie:

Editing is the basic principle of filmmaking and we could talk for a long time about the creative force function of the shot-by-shot shooting. Sometimes the director edits his film by himself and I know of some good ones made in this way. But the educated editor brings new, fresh eyes to the film process, he is not influenced by the stress of the shooting or by the plans and purposes as the director is. Basically the editor can see what really is in the material, not what was supposed to be there, so that he can find new variants and possibilities that the director who is fixed in his imaginings cannot see. Also the editor comes with his specific experiences, skills, talent, sensibility for image and sound expression, for the rhythm and tempo, combination and association thinking, etc. And when the director and editor are close in their intellectual, creative and also personal side, and they are also close to the subject matter of the film then their participation in the result is not just added but multiplied.<sup>134</sup>

In het tweede deel van de postproductie (dus vanaf het moment dat de regisseur is gearriveerd) zullen de componist en sound designer meer communiceren en interacteren met de regisseur en editor, waarbij de regisseur, zoals gezegd, de eindbeslissingen neemt. In dit proces zullen de vier vragen/perspectieven weer leidend zijn. Een voorbeeld van een dergelijk ontwerpproces en de bijbehorende interactie is te vinden in de totstandkoming van de film *Barton Fink*, van de Coen Brothers, zoals de componist Carter Burwell die beschrijft:

And the important thing to me about Barton Fink is the way that the score and the sound design work together. Joel and Ethan thought that maybe there was no place for music in the movie, that maybe it would be entirely sound effects, but when they heard the theme that I had for Barton, they liked it. And Skip Lievsay, the sound designer – or ‘supervising sound effects editor’ – and I decided that we would spot the film together. And it really is, still, for me, the best example of how that can work. The sound effects are incredibly important, and they’re also non-naturalistic.[...]. And I chose instruments and tried to write a score that would work with most of the significant sound effects.[...] And we would go through this, scène by scène. Skip would say, ‘Well, I’ve got a mosquito here’, and I’d say, ‘Well, OK, I’ll give you the high frequencies, but I’d like to do something down below’. Or he’d say, ‘Well, I’m kind of interested in having a banging sound here’, I’d say, ‘Well, great, I won’t do any percussion, but I’ll do some low bed of dissonant trombones’. And I’d say, ‘Well, I’ve got a piano melody that happens here’, and he’d say, ‘OK, well, I’ll take the low frequencies’.<sup>135</sup>

Wanneer we het bovenstaande citaat analyseren aan de hand van de vier vragen/perspectieven, komen we tot de volgende constatering die betreft de verschillende samenwerkingen:

- Op conceptueel niveau tussen componist en regisseur: “Joel and Ethan thought that maybe there was no place for music in the movie, that maybe it would be entirely sound effects”;
- Op muzikaal niveau tussen componist en regisseur, met consequenties voor de conceptuele benadering. Het eerste idee was om geen muziek te gebruiken, maar nadat ze wat muzikale schetsen hadden gehoord werd het concept aangepast: “But when they heard the theme that I had for Barton, they liked it”;
- Op geluidstechnisch niveau tussen componist en sound designer, met consequenties voor de muzikale benadering: “Or he’d say, ‘Well, I’m kind of interested in having a banging sound here’, I’d say, ‘Well, great, I won’t do any percussion, but I’ll do some low bed of dissonant trombones”;

- Op conceptueel en dramaturgisch niveau tussen componist en sound designer, met consequenties voor de muziek en de geluidstechnische benadering: "The sound effects are incredibly important, and they're also non-naturalistic [...] And I chose instruments and tried to write a score that would work with most of the significant of the sound effects".

Wat betreft de interactie en samenwerking tussen de regisseur en de componist, hebben we al een aantal methodes besproken (temp track, muzikale schetsen ten behoeve van de montage, combinaties van methodes). De essentie, ongeacht de methode, is dat ze gezamenlijk moeten bepalen wat de rol van muziek in het filmverhaal zou kunnen zijn; ze moeten een gesprek voeren vanuit het conceptuele en dramaturgische perspectief. Als het goed is, is dit al eerder gebeurd, bijvoorbeeld tijdens de totstandkoming van het scenario. Nu zal het gesprek weer gevoerd moeten worden, dit keer op basis van concreet materiaal: de eerste versie van de montage. De componist Elmer Bernstein zegt het volgende hierover:

I spot a film strictly as a dramatist. I'm not thinking of music at all when I spot a film. I look at the scène and say, Should this scène have music? Why should it have music? If it does have music, what is the music supposed to be doing?<sup>136</sup>

Dit is duidelijk een benadering vanuit het conceptuele en dramaturgische perspectief. De uitkomsten van de interactie tussen regisseur en componist zullen door de componist vertaald moeten worden naar muziek. Componisten kunnen echter de neiging hebben zich terug te trekken in hun compositieproces en pas weer 'boven water te komen' als de muziek af is. Op zich een begrijpelijke neiging, omdat er vaak sprake is van strakke deadlines en de interactie met een regisseur tijd kost; tijd die een componist ook zou kunnen besteden aan het componeren van muziek. Daarbij komt nog dat componisten, volgens de onderzoekers Phalip en Edmonds, in het algemeen niet getraind worden in communicatie over hun werk met andere disciplines:

Film scoring requires a wide set of skills. It requires not only understanding music, the picture, and its correlations to music, but also being open-minded and developing social skills to handle creative communication with people from diverse backgrounds. To this day, there is no school or institution teaching these social skills, apart maybe from some obvious recommendations based on common sense.<sup>137</sup>

<sup>136</sup> Davis 1999: 261

<sup>137</sup> Phalip en Edmonds 2007

Om tot de juiste beslissingen te komen wat betreft de muziek in een film is het essentieel dat de componist de regisseur bij zijn compositieproces betreft. Door de regisseur bijvoorbeeld verschillende muzikale mogelijkheden voor een specifieke scène te laten horen, krijgt die regisseur fundamenteel inzicht in de mogelijke werking van muziek in film, omdat hij zelf de verschillende combinaties van beeld en muziek kan ervaren. Als de componist voor die scène zelf een keuze maakt uit de verschillende muzikale mogelijkheden, en die keuze vervolgens aan de regisseur presenteert, zal dat veel sneller weerstand oproepen omdat de regisseur dan geen idee heeft hoe mogelijke andere muziek bij de scène in kwestie zou werken. Dit betekent niet dat er voor iedere muziekcue er een dergelijk overleg tussen regisseur en componist moet plaatsvinden, maar het is wel een zeer vruchtbare manier van werken voor bijvoorbeeld een aantal sleutelscènes in een film. Vruchtbaar, omdat het de regisseur inzicht geeft in de werking van muziek in film, omdat de regisseur het gevoel krijgt dat er wat te kiezen valt en omdat de componist de regisseur medeverantwoordelijk maakt voor de uiteindelijke muzikale keuzes.

De interactie en samenwerking tussen de regisseur en de sound designer is deels vergelijkbaar met die tussen de regisseur en de componist. Ook hier zal in eerste instantie op conceptueel en dramaturgisch niveau gesproken moeten worden. En voor een aantal sleutelscènes kan de sound designer eenzelfde benadering gebruiken als de componist. Er zijn echter een aantal verschillen te constateren. Een sound designer zal nog regelmatig door een regisseur benaderd worden vanuit een facilitair en/of technologisch perspectief. Gary Rydstrom, sound designer van films als *Saving Private Ryan* en *Titanic*, zegt hier het volgende over:

The main attitude people have to change is that sound is a technical part. People think of it as negative cutting, it's the technical step at the end where you put the door slams, the cat meow, and the traffic in – then you have a finished film. [...] It matters what it sounds like. It matters if it's emotionally correct for the moment. You should use whatever's right. Your first responsibility is to the emotional and dramatic elements of the film. Secondly, you make sure there are no glitches and technically it's as pristine as you can make it. People think you're a sound designer if you make weird and wonderful sounds. Ben Burtt is a sound designer because he made laser swords and Tie Fighters, but that's not really it – that's sound creation. He was a sound designer because he was involved at the very beginning in discussions about the philosophy of the sound track. [...] Everyone thinks that a sound designer is only needed for science fiction or bizarre films,

when it should be seen as more akin to a production designer. A sound designer follows through all the different sound crafts and gives it a common philosophy and a common goal.<sup>138</sup>

Een dergelijke facilitaire benadering is tot op zekere hoogte begrijpelijk, want een regisseur kan natuurlijk simpelweg het standpunt hebben dat 'een deur die dichtgaat het geluid van een dichtgaande deur moet krijgen'. Ook hier kan de sound designer echter het verschil in betekenis tussen verschillende dichtgaande deuren duidelijk maken, door die verschillende geluiden te laten horen binnen een en dezelfde scène. Door dit zelf te ervaren zal een regisseur beseffen dat geluid in grote mate de betekenis van een scène kan bepalen, en er in die zin geen sprake is van een puur facilitair en/of technologisch perspectief. Van belang is dan wel dat de sound designer zich op de juiste manier positioneert en zich niet alleen als facilitator opstelt. Uiteindelijk moet het gesprek tussen de regisseur en de sound designer gaan over vragen als: 'Wat is het verhaal dat we willen vertellen, en hoe kunnen we geluid gebruiken om dat verhaal te vertellen?'. Gary Rydstrom in hetzelfde interview hierover:

If the sound person talks to a director about the sounds that are going to be in a scène, you often end up pointing out obvious things like a door close and a car horn, but it's more important to talk about what the director is trying to say and what they're trying to withhold from the audience. In *Single White Female* there are moments when it suddenly dawns on the audience that the Jennifer Jason Leigh character is nuts. So then you can try some very subtle things with the sound. [...] At all times the sound is just supporting what the rest of the film is trying to do. We're not showing off or adding things for the sake of a neat sound – it should all be enslaved to the dramatic moment.<sup>139</sup>

Een illustratief voorbeeld van betekenisgeving door geluid (in dit geval dialoog) en de consequenties daarvan voor de muziek is te vinden in de film *The Mosquito Coast*. De oorspronkelijke setopnames van de stem van Harrison Ford tijdens de sterfscène voldeden niet: er was te veel storend geluid. Harrison Ford deed vervolgens een ADR-sessie, die echter niet de gewenste intensiteit en emotie opleverde vergeleken met de setopnames:

It really never worked for Peter [Peter Weir, the director of the film]. So he felt in order to make the scène stronger he had to have music, and that in order

---

<sup>138</sup> LoBrutto 1994: 245 - 246

<sup>139</sup> LoBrutto 1994: 230

to have music in reel eleven to lead up to it he had to have music in reel ten during the storm sequence.<sup>140</sup>

**Vervolgens probeerde de sound designer Mark Berger, in een laatste poging, een definitieve versie te maken door woorden en delen van zinnen uit verschillende takes van de setopnames te combineren:**

He [Peter Weir] was completely blown away: the entire end of the movie changed, because we had managed to preserve so much of the original intensity of Harrison's performance. Having achieved this clean, intense, non-distracting version of the end death scene meant to Peter that now the movie finally came together, that is was working, that you could finally get into Harrison and concentrate on the subtleties of his performance. He had thought that we would have to do it in ADR and if you do it in ADR you lose ninety percent of what the original performance was about. So having achieved this then we said, "Well, we can lose the music in reel eleven now, when they're drifting down the stream, because it's so quiet and his performance is so powerful that we don't need it. And taking out the music in reel eleven we don't have to have the music in the storm because it's not adding anything." So this one change at the end had its repercussions and echoed back all the way through the film.<sup>141</sup>

## **temp mix**

Een ander verschil in de interactie en samenwerking tussen de regisseur en de sound designer, en die tussen de regisseur en de componist, wordt veroorzaakt door het verschil in 'producten' die de sound designer en de componist opleveren. Waar de componist in feite slechts één eindproduct oplevert, namelijk de filmmuziek, levert de sound designer een grote variëteit aan eindproducten, zoals de verschillende dialogen, ambiances, etc. die pas tijdens de eindmixage hun definitieve vorm, inhoud en onderlinge verhouding krijgen. Dit maakt het lastiger voor de sound designer om even verschillende alternatieven voor een scène qua sound design aan een regisseur te laten horen. Natuurlijk kan dat als het gaat om de keuze tussen de mogelijke opties voor een specifiek en bepalend geluid, maar in het overgrote deel van de gevallen zal het gaan om het totale geluidsbeeld van een scène. In feite moeten daarvoor verschillende *temp mixages*<sup>142</sup> beluisterd worden, waarin alle

---

<sup>140</sup> Pasquariello 1996: 123

<sup>141</sup> Pasquariello 1996: 124 - 125

<sup>142</sup> Een *temp mixage* of *temp mix* is een tussentijdse mixage van de sound track, die het nodige inzicht kan opleveren in de beoogde werking van de sound track, mogelijke problemen, etc. In een latere fase van de postproductie kan een temp mix ook ingezet worden voor test screenings: een vertoning van de film voor een proefpubliek, om te kijken hoe de film ervaren wordt.

mogelijke geluidselementen (inclusief muziek) zijn meegenomen. Ook hier speelt vaak hetzelfde als bij de componist: het maken en beluisteren van die temp mixages kost tijd die de sound designer anders zou kunnen gebruiken om door te werken. Aan de andere kant levert het maken en beluisteren van temp mixages zoveel inzichten op conceptueel en dramaturgisch niveau, dat het de moeite waard is om op deze manier te werken. Niet alleen voor de sound designer en de regisseur, maar voor alle betrokken disciplines. Het ervaren van een temp mix kan de componist inzicht geven in het niveau waarop zijn muziek straks waarschijnlijk in de mix komt te staan en welke geluiden nog meer van betekenis zijn in de desbetreffende scène. Het gebeurt maar al te vaak dat een componist tijdens zijn ontwerpproces alleen de set recordings (de opgenomen dialoog) als geluid heeft, en pas tijdens de eindmixage alle ambiances, foley en geluidseffecten hoort. Het gevolg is regelmatig dat de muziek moet verdwijnen, met de verzuchting van de componist, zoals Han Otten die beschrijft:

Als ik eerder had geweten dat deze geluidseffecten en ambiances in deze scène aanwezig zouden zijn, en dat ze op deze manier zouden worden gemixt, dan had ik andere muziek gecomponeerd.<sup>143</sup>

Een voorbeeld is een scène waarin een personage in een kamer heen en weer loopt. De setopname zal zoveel mogelijk alleen de dialoog bevatten. Maar de scène kan, door middel van geluid, veel betekenis genereren met betrekking tot dat personage. Door middel van foley kunnen bijvoorbeeld specifieke voetstappen gecreëerd worden, die het idee geven dat het personage in kwestie aan het einde van zijn leven is. Als die voetstappen duidelijk te horen zijn in de mix zal er ook sprake zijn van een zekere ritmiek. Maar als de componist, oorspronkelijk uitgaande van alleen de dialoog, muziek met een duidelijke ritmische inhoud heeft gecomponeerd, kunnen die twee elkaar volledig in de weg zitten.

Ook een indicatie van het niveau waarop de muziek straks waarschijnlijk in de eindmixage komt te staan, is belangrijke informatie voor de componist. Als dat een laag geluidsniveau is, zullen de lage frequenties in zijn muziek wegvallen vergeleken met de midden- en hogere frequenties. Als hij dit weet, kan de componist daar rekening mee houden in zijn compositie en muziekmixage.

De editor kan door een temp mix bij te wonen zelf ervaren dat hij de montage eventueel nog moet bijstellen, vanwege de betekenis die door de (tijdelijke) sound track wordt gegenereerd. In principe zal dat alleen

nog maar gebeuren naar aanleiding van temp mixages die voorafgaand aan de picture lock plaatsvinden. Editen in de visuele track na de picture lock zal niet snel gebeuren, ook omdat een dergelijke edit vaak weer vergaande consequenties voor de sound track heeft. Editor Wouter Jansen hierover:

Wanneer alle onderdelen (beeld, geluid, muziek) bij elkaar komen, merk je dat bijna alles op de een of andere manier weer geëdit moet worden. Het is iets dat je ook zou willen doen met de montage van de beelden maar in de meeste gevallen is daar geen tijd meer voor. Bovendien kan het opnieuw monteren van de beelden weer grote gevolgen hebben voor de audiocomponenten en dan zou het nog meer tijd vergen.<sup>144</sup>

De regisseur krijgt door middel van een temp mix inzicht in hoeverre de scène 'werkt' en in overeenstemming is met het verhaal dat hij met de film wil vertellen. Het werken met temp mixages voor bijvoorbeeld een sleutel-scène moet zo snel mogelijk worden uitgebreid naar een temp mix voor de gehele film, en in de juiste ruimtelijke setting, wat vaak een surround setting (minimaal 5.1) zal zijn. De sound designer Michel Schöpping:

Ik werk zo snel mogelijk in surround, omdat ruimte een belangrijke dimensie in film is.<sup>145</sup>

Een dergelijke werkwijze heeft ook als voordeel dat er voor alle betrokken disciplines meer inzicht ontstaat in de richting en het concept van de film, en de manier waarop het verhaal verteld gaat worden. Als die richting en het concept onduidelijk zijn, en bijvoorbeeld pas tijdens de eindmixage tot stand komen, zal met name de sound designer de neiging hebben om 'alles te willen coveren' qua geluid. Het zal niet voor het eerst zijn dat een regisseur tijdens de eindmixage vraagt: 'Waar [...] het geluid van die hond [is]?', terwijl de sound designer het idee had dat die hond helemaal niet belangrijk was. Richard Anderson, supervising sound editor van films als *Being John Malkovich* en *Dante's Peak*, over het ontbreken van een duidelijk concept, met als gevolg dat alles in beeld 'geluid' krijgt:

Q: When you are preparing the sound track for the final mix, do you cover everything in the film even if there is going to be music?

A: Yes, pretty much. There was a scène in *The Color Purple* where Mr., (Danny Glover's character name) is stalking the young sister, who later goes off to

---

<sup>144</sup> Jansen 2011

<sup>145</sup> Schöpping 2011



Africa. He's riding a horse while she's walking on a parallel road through the woods, and they're looking at each other through the trees. I figured, "Nobody's talking, this is a musical scène if there ever was one." Well, for some reason Spielberg decided that he didn't want to use the music. We had pre-dubbed the sequence with fewer effects in it, relying on a layer of music. All of a sudden we were "naked", and we had to make it a lot more dense and threatening. So we went back and redid that scène. I had to add more things like a chattering squirrel, birds that sounded ominous and scary, and sounds that normally the music would have completely covered up. Also we redubbed Mr.'s horse to make the cuts more extreme, so that when you're close to him versus close to the little girl, the change in the sound difference was much greater and more dynamic. If there was music over it, we could have had less fluctuation because the music would be the main thing and the effects would be kind of an undercurrent. So much as possible we try to cover everything because you never know.<sup>146</sup>

**Het werken met temp mixages waarbij alle disciplines betrokken zijn, heeft daarnaast als voordeel dat die disciplines gelijk met elkaar kunnen interacteren. Maar al te vaak wordt, vanwege tijdsdruk en/of te weinig budget, nog afgezien van een dergelijke vorm van interactie en worden mogelijke problemen verschoven naar de eindmixage, waar alsnog de ellende zichtbaar en hoorbaar wordt. Walter Murch geeft echter aan dat het noodzakelijk is:**

That we now do much more preliminary mixing, what's called temp mixing. This is so we can preview the film earlier than we ever would have thought of doing before.[...] The result is that there are generally fewer surprises in the final mix.<sup>147</sup>

**De Nederlandse sound designer Herman Pieëte bevestigt dit met zijn werkwijze:**

Voordat er iets wordt gemixt, doe ik viewings totdat we kunnen zeggen: "OK, alle benodigde elementen zijn er... met deze elementen kunnen we het verhaal vertellen".<sup>148</sup>

---

<sup>146</sup> LoBrutto 1994: 171

<sup>147</sup> Ondaatje 2002: 104 - 105

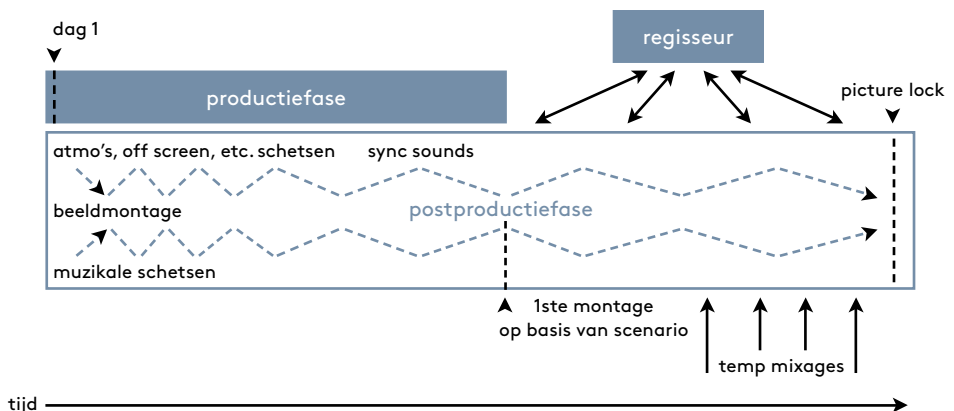
<sup>148</sup> Pieëte 2011

## integratie dialoog, muziek en overig geluid

Een goede samenwerking tussen de sound designer en de componist is ook noodzakelijk omdat de grens tussen muziek en sound design in film in toenemende mate aan het vervagen is. De onderzoeker Kassabian over deze toenemende integratie van dialoog, muziek en overig geluid in de sound track:

The evaporating segregation of sound, noise and music has had a pronounced effect on film sound editing and scoring practices. For example, Daniel Falck (n.d.) has argued that speech in *The Thin Red Line* (Terrence Malick, 1998; music by Hans Zimmer) is often deprivileged and/or mumbled; it can be thought of, after Michel Chion (1994), as 'emanation speech...a line of contour of a speaking body...in the same way as a silhouette is a line of contour of a visual body'. Falck makes the case that music, speech and sound in *The Thin Red Line* are leveled out and used together to create a world not dependent a priori on the images. His observation is one among many examples of the dissolving boundaries among kinds of sounds in which I am interested.<sup>149</sup>

Zoals hierboven al aangegeven zal de regisseur, als de productiefase afgelopen is, gaan participeren in de postproductiefase. Er zal, als het goed is, nog steeds gepingpong worden met materiaal tussen de editor, de componist en de sound designer, met de regisseur als centrale figuur die uiteindelijk beslist. Dit proces gaat in principe door tot er een picture lock is. Na die picture lock is er nog tijd om de muziek en de sound design definitief te maken en kan er een eindmixage plaatsvinden. Het proces tot aan die eindmixage (die we in de volgende paragrafen behandelen) ziet er als volgt uit:



Na de picture lock kunnen de 'ingrediënten' voor de sound track definitief gemaakt worden en kan de eindmixage plaatsvinden. Dat definitief maken betekent met name het maken van premixen: het mixen van meerdere tracks (soms honderden) tot een aantal tracks dat gemakkelijker te hanteren is in de eindmixage. Het materiaal voor deze premixen en daarmee voor de eindmixage bestaat in principe uit:

- *dialog tracks*: ieder personage heeft in principe een eigen dialog-track, die weer uit verschillende tracks kan bestaan (setopname, ADR). Ook kan het handig zijn om delen van de dialog die plaatsvinden op een specifieke locatie met een specifieke akoestiek weer op een aparte track te zetten, met een equalizing die specifiek voor die locatie is.
- *foley tracks*: deze zijn in het algemeen gerangschikt op het 'soort geluid', zoals voetstappen, deuren, etc., en in het geval van bijvoorbeeld voetstappen ook per personage. Daarnaast zijn de foley geluiden op zichzelf vaak een combinatie (dus een premix) van verschillende geluiden. Indien nodig kunnen die premixen ook aangepast worden in de eindmixage.
- *ambience tracks*: dit zijn de meer continue geluidslagen die vaak uit meerdere tracks zijn opgebouwd (waaronder de set-noise) en die iedere scène van een specifieke context voorzien.
- *geluidseffecten tracks*: dit zijn de meer specifieke geluidseffecten die bij elkaar een groot aantal tracks kunnen vormen. Denk aan ontplofingen, schoten, auto- achtervolgingen, geluiden van machines, etc. Vaak zijn deze geluiden opgebouwd uit verschillende geluidseffecten en is er dus per geluid al sprake van een premix die, indien nodig, aangepast kan worden in de eindmixage.
- *muziek tracks*: dit is de filmmuziek (en eventuele songs) die in lagen, ook wel stems genoemd, wordt aangeleverd door de desbetreffende componist(en). Dit ten behoeve van de eindmixage, waarin men tot op het laatste moment zoveel mogelijk controle wil houden en bijvoorbeeld in wil kunnen grijpen in de onderlinge verhoudingen binnen een muziekcue, en in de plaatsing van de verschillende muzieklagen.

Bovenstaande categorisering is in principe ook de indeling voor de eindmixage en is dus in feite gebaseerd op de indeling 'dialog, muziek en overig geluid'. Andersoortige indelingen kunnen ook voorkomen, afhankelijk van de complexiteit, het genre van de film en de voorkeuren van de re-recording mixer.<sup>150</sup>

---

<sup>150</sup> Actiefilms als de *James Bond*- en de *Mission Impossible*-serie zullen een heel andere en veel complexere indeling hebben dan een thriller als *Den Skyldige*, waarin we ongeveer anderhalf uur lang in een kamer met een man plus telefoon zijn.

## eindmixage

De eindmixage is de allerlaatste stap in het productieproces van een film. Dit is de laatste mogelijkheid om nog een en ander uit te proberen, maar met name de laatste mogelijkheid om nog eventuele problemen op te lossen. Walter Murch hierover:

The mix is still really the final stage at which any last opportunity can be seized or any last insoluble problem solved. If you're lucky, and if you have the right approach, a certain blend of music and sound can sometimes solve problems that could not be solved in any other way. That's part of the filmmaking process. Every stage leaves a residue of unsolved problems for the next stage partly because the particular dilemma you're facing cannot be solved in terms of the medium that you're working in right then. [...] But because the sound mix is the very final stage – and because it's very flexible – there's a tremendous amount of variety you can call upon during the mix, by both eliminating things you thought were absolutely essential or, at the last minute, bringing some new element in.<sup>151</sup>

Idealiter zijn alle vier de disciplines uit de postproductiefase (regisseur, editor, componist en sound designer) aanwezig. Vaak lukt dat echter niet omdat men alweer werkt aan een nieuwe productie en/of omdat die aanwezigheid niet gebudgetteerd is door de producent. Zoals al eerder aangegeven zal er wel vaak een vijfde discipline aanwezig zijn, de re-recording mixer, die feitelijk de eindmixage zal uitvoeren.<sup>152</sup> Het voordeel van een nieuwe discipline is dat deze 'verse oren en ogen' heeft. Iemand die niet het gehele ontwerp- en productieproces heeft meegemaakt, kan onbevangen naar de film kijken en luisteren en zinvolle feedback geven over de consistentie van de film, of over scènes die misschien niet helemaal duidelijk of verstaanbaar zijn.<sup>153</sup> De sound designers Marc Lizier en Erik Griekspoor over de samenwerking met een re-recording mixer:

Het is heel prettig om verantwoordelijkheden te splitsen dus ik wil graag, als sound designer, samenwerken met een re-recording mixer. Kan dat niet dan is het erg moeilijk om enige afstand te nemen van je eigen werk.<sup>154</sup>

---

<sup>151</sup> Ondaatje 2002: 104

<sup>152</sup> In grote (vaak Amerikaanse) producties is er zelfs sprake van drie re-recording mixers, die verantwoordelijk zijn voor de bekende categorieën dialoog, muziek en overig geluid.

<sup>153</sup> Het voordeel van 'verse oren en ogen' wordt bijvoorbeeld duidelijk bij het mixen van de dialoog. Daar waar de andere betrokkenen waarschijnlijk alle dialogen inmiddels uit hun hoofd kennen, omdat die negenhonderdneegenennegentig keer voorbij zijn gekomen, hoort de re-recording mixer de dialogen voor het eerst en kan hij dus heel goed bepalen of ze verstaanbaar zijn en welk volume, welke equalizing, etc. ze nodig hebben in de eindmixage.

<sup>154</sup> Lizier 2011

Als je de sound design gedaan hebt en je moet daarna gaan mixen vind ik dat over het algemeen heel zwaar, zeker als het dicht op elkaar zit. Ik vind het dan heel lekker om het op gegeven moment uit handen te geven. Het voelt dan 'alsof je met de taxi naar huis wordt gebracht'.<sup>155</sup>

In kleinere producties zal vaak de sound designer ook de eindmixage voor zijn rekening nemen. Enerzijds heeft dat als voordeel dat de sound designer het ontwikkelde concept tot en met het einde kan doorzetten, anderzijds kan het gebeuren dat de sound designer te veel belang hecht aan zijn eigen werk, in vergelijking met bijvoorbeeld de filmmuziek van de componist. Als het goed is, is er echter dat concept, op basis waarvan beslissingen genomen kunnen worden, en zijn er al een aantal temp mixages geweest die het concept steeds duidelijker hebben weergegeven.

In het geval van een bioscoopfilm zal de eindmixage plaatsvinden in een *mix stage*, een relatief grote zaal met de juiste akoestiek, speakersysteem en projectie, zodat er op het geluidsniveau van high-end bioscoopzalen gemixt kan worden.<sup>156</sup> De overgang van de montageruimte naar een dergelijke zaal veroorzaakt vaak al de nodige problemen, omdat de regisseur en de editor ineens allerlei dingen horen in de sound track die ze voorheen niet hoorden, omdat een montageruimte in het algemeen niet is aangepast qua akoestiek en geluidsapparatuur. In het meest gunstige geval is er sprake van een relatief kleine ruimte met een tweetal goede luidsprekers, zodat er een redelijk kloppend stereobeeld gecreëerd kan worden. Een surround-afluistering of een afluistering op het geluidsniveau van een bioscoopzaal zijn vaak niet mogelijk, laat staan dat de ruimte akoestisch is aangepast. Sound designer Michel Schöpping over deze overgang van edit room naar mix stage:

In de montagefase is er vaak een relatief slechte geluidskwaliteit door onder andere slechte akoestiek en andere storende elementen in de edit room. Daarom hoor je altijd – wanneer de film in de mixfase komt met een eerste versie van de sound track gemaakt door de editor en regisseur – de reacties van de editor en regisseur dat ze dit nog nooit eerder hebben gehoord. Ze zijn zo gewend aan het horen van die voorlopige sound track dat ze er vaak weken over doen om aan de nieuwe 'inhoud' te wennen.<sup>157</sup>

---

<sup>155</sup> Griekspoor 2019

<sup>156</sup> Soms wordt de eindmixage binnen een DAW gemaakt. Er zal dan altijd nog een mix stage worden gehoord om die eindmixage te controleren.

<sup>157</sup> Schöpping 2011

**Deze, dus vaak problematische, overgang kan wel soepeler verlopen als er tijdens de postproductiefase al temp mixages plaatsvinden.<sup>158</sup>**

**Het materiaal voor de eindmixage zoals hierboven beschreven wordt in principe als 'ruw materiaal' gezien, zeker als er geen sprake is geweest van temp mixages. Sound designer Randy Thom:**

Everything is raw material, and so the music that you do for this scène is very likely to be ripped out of that scène and used in another scène where you didn't intend it to be used at all. And the same thing certainly happens all the time with sound effects.<sup>159</sup>

**Als er al de nodige temp mixages zijn geweest, zal ook al het nodige afgestemd zijn tussen sound designer, componist, editor en regisseur, waardoor er minder problemen zullen zijn. Het is dus sterk aan te bevelen om hier de nodige tijd en ruimte voor in te bouwen tijdens de post-productiefase. De componist Carter Burwell zegt over het effect van premixages:**

And when we got to the film mix, perhaps for the first time in my experience and perhaps the last, we all knew what everyone else was bringing to the film mix; there were no big surprises, and it was one of the most pleasant mixes I ever did. Everything's very clean, clear, it was a beautiful sound environment that was created, and it was because of planning. And there's no reason why composers and sound effects people can't do this all the time, it's just tradition and the fact that there appear to be different departments to a lot of producers.<sup>160</sup>

**Niettemin kunnen er, ondanks een aantal temp mixages, problemen ontstaan tijdens de eindmixage, bijvoorbeeld omdat de temp mixages op een andere locatie met andere af luisteromstandigheden hebben plaatsgevonden. Er kan dan nog steeds ingegrepen worden in de premixen van de dialoog, de effecten, etc. Wat de muziek betreft bieden de geleverde stems mogelijkheden om een en ander aan te passen. De Amerikaanse filmcomponist Jeff Rona over stems:**

As you are mixing your music, you don't really know how it will sound when played along with the final dialogue and effects on the dub stage. So music is mixed into several small groups, called stems [...]. The number of tracks

---

<sup>158</sup> Daarnaast blijft een betere akoestische en geluidstechnische inrichting van montage ruimtes wenselijk ten behoeve van een minder harde overgang naar de mixing stage.

<sup>159</sup> Thom 2003: 130

<sup>160</sup> Burwell 2003: 200

to mix onto, and how to split out different parts is a decision that changes on each project. Some dubbing mixers want as many splits (another term for stems) as they can get. Some mixes I've done have taken up as many as 32 tracks. Some have been as little as 2, but most have been between 8 and 16. Any part that might need special handling or might be viewed as controversial is best kept separate from other stems.<sup>161</sup>

**Er zitten wel een paar specifieke problemen aan het werken met stems. De componist zal iedere cue als een muzikaal geheel componeren en produceren, inclusief de bijbehorende 'signaalbewerkingen' zoals limiting en compressie, die juist worden toegepast om de cue als een geheel te laten klinken. Dat gevoel van eenheid, en de bijbehorende impact, kan snel verdwijnen als de balans tussen de verschillende stems wordt veranderd, als er stems worden weggelaten of bewerkt, of als er stems uit een andere cue worden toegevoegd. Componisten proberen dit soort wijzigingen tijdens de eindmixage te voorkomen door temp mixages in te zetten, waardoor er hopelijk geen verrassingen (lees: wijzigingen) meer zijn tijdens de eindmixage. Daarnaast zal de componist een stereo referentietrack van de cue meeleveren, die de re-recording mixer informatie geeft over het klankbeeld dat de componist voor ogen had.**

De eindmixage zelf zal bij de meeste films opgebouwd worden met de dialoog als middelpunt. Tom Fleischman, verantwoordelijk voor de eindmixage van films als *The Silence of the Lambs* en *Philadelphia*, onderbouwt die keuze als volgt:

Everything is balanced against the dialogue. The dialogue is the key because that's where the information is – that's the story, so people have to hear that.[...] If I have a dialogue that's "perfect", then I usually try to do the ambience part of the sound effects track along with the dialogue and balance any kind of room tone or bird or air or traffic beds against the dialogue. Then once I've got that, I can add the Foley, any specific sound effects, like cars or buses, and balance that against the dialogue.[...] The music is the last thing that goes in.<sup>162</sup>

**Afhankelijk van het type film, de regievisie en de inhoud van de film zullen geluidseffecten en ambiances op de voorgrond of juist op de achtergrond gezet worden. In analogie met het dipoolmodel uit hoofdstuk 1 kunnen bijvoorbeeld geluidseffecten en ambiances die bijna onhoorbaar zijn een gewenste 'instabiele situatie' creëren, die de nodige**

---

<sup>161</sup> Rona 2000: 130 - 132

<sup>162</sup> LoBrutto 1994: 179

suspense opwekt. De film *No Country for Old Men* wordt gezien als een stille maar daardoor juist enorm suspensevolle thriller. Weinig dialoog, geen 'echte' muziek maar wel precies ontworpen geluidseffecten en ambiances die een bijna onhoudbare spanning creëren, omdat ze niet bewust worden ervaren door het publiek, maar wel de fantasie en verbeelding van datzelfde publiek aansporen en sturen. Het (bijna) ontbreken van dialoog, de meest extreme vorm van encoded sound, geeft ruimte aan de andere onderdelen van de sound track zoals Walter Murch concludeerde naar aanleiding van zijn werk voor de film *The Conversation*:

The other thing, I think – and strangely enough I didn't realize this until after I'd finished the film – is that about half way through the story, people stop talking. There are some shouts and we hear the conversation played over and over again, but 'normal' dialogue becomes minimal after the warehouse party. And I think when that happens in a film, it's the equivalent of looking at the night sky when there is no moon. Suddenly you notice the stars! But when the dialogue is present it's like a bright moon that hogs all the attention. When the moon isn't there, the stars come into their own. So for a good 45 or 50 minutes people are left to their own moon-less devices regarding the sound. There is not a lot of significant dialogue for them to focus on, and so they start to really listen to the sounds, because they want to extract meaning from what they're looking at and listening to.<sup>163</sup>

Het mixen van de muziek in de soundtrack leidt regelmatig tot klankmatige problemen: een mix klinkt dan niet helder, 'modderig', te weinig gedefinieerd. Vaak zit er te veel geluidsenergie in het laag midden en/of het echte laag. Als het goed is, zijn dergelijke problemen al getackeld door middel van temp mixages. Maar dan nog kunnen bovengenoemde problemen optreden tijdens de eindmixage, omdat de af luistering tijdens de montageperiode simpelweg niet goed genoeg was om ze aan het licht te brengen.<sup>164</sup> De componist Johan Hoogewijs benoemt nog een ander mogelijk probleem met de muziek tijdens de eindmixage:

En dan is er het probleem van het niveau van de muziek in de mix [...] Vaak staat de muziek te hard en concludeert men dat het niet 'werkt'. Als ik het hen laat horen met de muziek op het niveau dat ik oorspronkelijk in gedachten had, begrijpen ze het opeens en zijn ze het ermee eens.<sup>165</sup>

---

<sup>163</sup> Costantini 2010: 39

<sup>164</sup> Juist de lagere frequentiegebieden zijn in een af luistering relatief snel problematisch door de akoestiek van de ruimte.

<sup>165</sup> Hoogewijs 2011



Het plaatsen van de verschillende onderdelen van de sound track in de ruimte gebeurt altijd met de nodige voorzichtigheid: men wil te alle tijde voorkomen dat het publiek afgeleid wordt doordat er iets onnatuurlijks gebeurt in de sound track. De dialoog zal daarom in veel gevallen altijd uit het midden komen, ongeacht de positie van de acteurs in beeld. In toenemende mate zijn er echter geslaagde experimenten met andere plaatsingen van de dialoog in de ruimte. Een film als *The Hurt Locker* benadrukt op deze manier zeer sterk haar pointofviewkarakter. Sound designer en re-recording mixer Paul Ottoson over het mixen van de dialoog en de bijbehorende foley in die film:

It was important to be able to differentiate the main character from the others. Even when the camera's moving, I was doing things mixers usually would not do. I would pan dialog and Foley with him, so I needed a lot of coverage because often they stick Foley in the center and it lives there because that's where the dialogue is sitting and usually people don't pan dialogue because it becomes a nightmare. But I said we needed to do that because we're playing it from the perspective of you being this person, so when the guy is talking from the left I want to hear it from the left, and then when the camera moves over we bring it into the center, and whatever Foley we had needed to follow that. But then we also needed Foley for the guy on the right side, so mixing it was not easy because you had to really differentiate what sounds came from where.<sup>166</sup>

Zoals we al zagen in hoofdstuk 1 worden ambiances, muziek, galm, etc. in het algemeen in het stereo- en het surroundspectrum geplaatst, omdat deze geluidscategorieën niet hard 'gesynct' zijn met de visuele track. Geluidseffecten worden in het algemeen niet extreem links of rechts geplaatst; een deur die zichtbaar aan de linkerkant van het scherm dichtgaat wordt niet extreem links gezet, maar ergens tussen links en midden, omdat het geluidseffect anders voor toeschouwers op de rechterkant van de eerste rijen veel te zacht is. Specifieke gebeurtenissen in de visuele track, waarbij vaak sprake is van veel 'beweging',<sup>167</sup> kunnen in analogie met de visuele beweging gepand worden in de ruimte, bijvoorbeeld over het publiek heen van links voor naar rechts achter.

Op deze manier wordt een eerste versie van de eindmixage gecreëerd, in analogie met een eerste versie van de montage door de editor. Richard Portman, re-recording mixer, zegt het volgende hierover:

---

<sup>166</sup> Isaza 2010

<sup>167</sup> Denk aan helikopters, voorbijrscheurende auto's of treinen, vliegtuigen, etc.

<sup>168</sup> LoBrutto 1994: 49 - 50

What is best for me is that we make a mix. We lay down a mix the way I think it ought to be one time, and then the director looks at that. This is the way I thought it was, these were my natural tastes and inclinations. Now from that point on, anything in his taste that's different from mine, he has to tell me what that is.

Q: What you're describing sounds similar to a film editor's first cut.

A: Yes. So I have my first cut. Now the director comes along and he thinks I played the music a little too low. Well fine, I'll raise it, but he's going to tell me when I've raised it enough. So I'll try it again a little higher. Then I'm working and I'll say, "Is that okay?" He'll say, "Ah, that's perfect," or "No, that's not, a little higher," because now I'm not working for me, I'm trying to hear what they hear. One of the things a re-recording mixer has to learn is how to hear what the director hears.<sup>168</sup>

**Gebaseerd op deze eerste versie kan verder gewerkt worden aan de eindmix, waarbij de regisseur de eindbeslissingen neemt maar, zoals al eerder opgemerkt, idealiter ook de andere betrokken disciplines (montage, sound design, muziek) aanwezig zijn om hun input te geven. Cecilia Hall, sound designer van films als *The Hunt for Red October* en *Patriot Games*, ziet wat dat betreft een duidelijke rolverdeling tijdens de eindmixage:**

The person who has the final say in that decision is obviously the director or whoever the director has designated if they can't be there. One of the things I've learned over the years that's been a very valuable lesson to me – and luckily I learned it fairly early – is that you get to work on their movie. To me, it's a gift. You get to be part of that process. You get to have your input. You get to express yourself creatively, but at some point you have to back off and realize that it's their movie. Sometimes that can be tough because you have such a big investment in the film, but it is their movie. So part of the movie gets to be yours, part of it gets to be the mixer's, part of it gets to be the picture editor's, but all of it gets to be the director's. So ultimately they have the final say. I think it's my responsibility to express my beliefs, my feelings, and my opinions, sometimes more strongly than at other times, but ultimately the director has the final say.<sup>169</sup>

**Cecilia Hall beschrijft de rollen en verantwoordelijkheden van de verschillende disciplines tijdens de eindmixage. Iedereen wordt geacht om zijn "beliefs, feelings and opinions" te uiten. Op die manier krijgt de**

regisseur verschillende soorten input waarop hij zijn beslissingen kan baseren. Het gaat daarbij niet om beslissingen van de regisseur als: "Dat geluid van die brommer moet 2 dB zachter", maar meer om de perceptie van het geheel als 'toeschouwer'. De sound designer Gary Rydstrom beschrijft het als volgt:

For me in the mix the director's job most importantly is to be at that point, funny enough, the most objective observer of the mix of that movie to see what's working and make sure that we are helping the movie, not hurting it.<sup>170</sup>

Als de eindmixage een goede planning heeft, zal er ook voldoende tijd zijn voor een viewing van de gehele film met de uiteindelijke sound track, zodat men ook een goed idee kan krijgen van de gehele spanningsboog. Nog beter is het als een dergelijke viewing enige tijd na de eindmixage kan plaatsvinden, zodat alle betrokkenen enige afstand van de film kunnen nemen. Het is dan ook verstandig om een extra eindmixagesessie te plannen, aangezien een dergelijke viewing vrijwel altijd tot een aantal correcties zal leiden. De Nederlandse regisseur Martin Koolhoven over deze aanpak:

Tijdens de mixfase van een van mijn laatste films hadden we op gegeven moment een mix die door alle betrokkenen als goed werd beschouwd. Toen hebben we deze mix toch nog op een andere locatie bekeken en beluisterd op het moment dat iedereen enige afstand van de film had. We waren het er allemaal over eens "het is OK maar het kan beter".<sup>171</sup>

De uiteindelijke sound track kan op allerlei manieren opgeleverd worden, afhankelijk van de distributie- en vertoningsvormen. Een speelfilm wordt gemixt in een mixing stage dat gekalibreerd is, waar in het algemeen een consultant betrokken is bij dergelijke mixages, en waar de eindmix verwerkt wordt in een zogenaamde *DCP* (Digital Cinema Package). Vaak moet de eindmix echter in een variëteit aan formats worden opgeleverd, ten behoeve van distributie via DVD, Blu-ray, tv, YouTube, etc. Er is soft- en hardware die bijvoorbeeld een 5.1 mix over kan zetten in een 2.0 (stereo) mix, maar in de meeste gevallen is de re-recording mixer nog nodig om voor de diverse formats de juiste mix af te leveren.<sup>172</sup> Vaak kan dat echter niet, zoals Walter Murch aangeeft:

---

<sup>170</sup> Sergi 2004: 176

<sup>171</sup> Koolhoven 2011

<sup>172</sup> Het past niet in de context van dit boek om in detail in te gaan op alle mogelijke formats en bijbehorende technische randvoorwaarden, ook door de continue technologische ontwikkelingen op dit gebied. Voor specifieke boeken over deze onderwerpen: zie de bibliografie.

It's always a compromise because you can produce only one mix. It has to be a mix that will play in both small theaters and large theaters. It just so happens that large theaters are less forgiving than small theaters. If you mix for a large theater, it will tend to play all right in a small theater. You can get into very serious trouble going the other way, mostly with dynamic range. The balance between the energy of average dialogue versus the loudest sounds in the film has to be very carefully controlled for a large theater. The large theater will suck up dialogue and yet reproduce sound effects and music very efficiently because of the energizing of the field that happens with music. Music is continuous, and, thus, it's like it sets up a reverberant pattern that resonates within the theater. Dialogue is individual words separated by silence. They aren't capable of energizing all of the cubic feet of a large theater with the same efficiency that music is. Compared to music, you have to raise the dialogue relatively loudly if you're mixing for a large room.<sup>173</sup>

**Naast deze verschillende formats is regelmatig een zogenaamde M&E<sup>174</sup> mix nodig, die gebruikt kan worden voor nasynchronisatie van de dialoog in andere talen.**

## **mogelijke verbeteringen**

Het gehele proces van idee tot film, zoals zich dat idealiter afspeelt is nu in kaart gebracht. Het woord 'idealiter' is hier van belang. Ik ben zoals gezegd uitgegaan van auteurscinema, waarbij al meer ruimte en tijd is voor overleg en samenwerking, maar dan nog geeft het geschetste proces een ideaalbeeld weer dat – helaas – lang niet altijd de praktijk is. Er is een tweetal belangrijke constatering met betrekking tot dat verschil tussen ideaal en praktijk: het in een vroeg stadium betrekken van de sound designer en componist bij het proces is nog eerder uitzondering dan regel. Daar is dus werk aan de winkel voor alle betrokken partijen. De tweede constatering is dat de interactie (besprekingen, het uitwisselen van materiaal) tussen de verschillende disciplines *tijd* vraagt. Dit raakt direct aan de manier waarop het gehele proces is georganiseerd: dit is nog steeds gebaseerd op de 'oude' manier van werken, die lineair is. Daar liggen dus nog mogelijkheden voor verbetering. De regisseur Paula van der Oest over die verbetering en de factor tijd:

Ik zie ook de radicale en snelle veranderingen in de postproductie [...] Een doordachte aanpak lijkt mij noodzakelijk waarover we goed moeten nadenken en die vooruitdenken vereist. Daar ligt een taak voor de regisseur

---

<sup>173</sup> Jarrett 2000

<sup>174</sup> M&E staat voor 'music and effects' en een dergelijke mix wordt gebruikt in landen waar films niet worden ondertiteld maar nagesynchroniseerd (bijvoorbeeld Duitsland).

en degenen die verantwoordelijk zijn voor de postproductie [...] Er moet tijd beschikbaar zijn om fouten te maken, om de verkeerde kant op te gaan, terug te gaan en helemaal opnieuw te beginnen.<sup>175</sup>

**Wat betreft een andere organisatie van het proces zou de filmindustrie het nodige kunnen opsteken van de game-industrie, waar de disciplines tot elkaar veroordeeld zijn omdat in het ontwerpproces van een game alle disciplines continu met elkaar moeten interacteren. Karen Collins, de auteur van het toonaangevende boek *Game Sound – An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, beschrijft die interactie als volgt:**

As game audio develops, the roles involved are becoming more and more specific and dedicated. Whereas one person used to be responsible for all aspects of audio production and implementation, there are now teams of people with a variety of levels of artistic and technical skills. What needs to be stressed is that game audio is a collaborative process; the programmer cannot implement without the music, and the music, as was shown, depends to a significant extent on how it is implemented. Sound design must take into account the dialogue, and so on. The teamwork involved in creating game audio suggests an important reconstruction (or reduction) of the notion of "author". As shown, sound design, dialogue, and music are as much about integration as they are about composition, and the ways in which the sound is implemented greatly affect the ways these sounds are received. To some extent such a relationship exists in film, but it is taken to an extreme in games. Music must adjust to the player's action, in real time, to other audio in the same scène, and so on.<sup>176</sup>

**Een meer interactief proces, inclusief een eerdere betrokkenheid van de componist en sound designer, hoeft niet per se meer geld te kosten. Het is ook een kwestie van de beschikbare tijd anders inzetten, wat weer raakt aan de manier waarop met name de postproductiefase georganiseerd wordt. Michel Schöpping over tijd:**

Ik wil er zeker van zijn dat het geluid genoeg tijd en mogelijkheden krijgt. Het grootste probleem is dat geluid/muziek tijd nodig heeft. Onze visuele hersenen zijn snel maar oppervlakkig, onze auditieve hersenen gaan diep maar vergen veel tijd [...] Distributie van tijd is belangrijk. Niet twee weken achtereen, maar een week werken, een week afstand nemen en dan nog een week werken. Afstand nemen kost tijd.<sup>177</sup>

---

<sup>175</sup> van der Oest 2011

<sup>176</sup> Collins 2008: 164

<sup>177</sup> Schöpping 2011

In de volgende hoofdstukken kijk ik naar de individuele ontwerpprocessen van de componist en de sound designer, en hoe zij met factoren als tijd omgaan.



je kunt een scène  
met geluid vullen



maar je kunt er ook  
iets mee vertellen





# Het ontwerpproces van de componist

## inleiding

In dit hoofdstuk ga ik gedetailleerd in op het specifieke ontwerpproces van de componist, waarbij ik, net als in hoofdstuk 2, uitga van een speelfilm als context. Eventuele verschillen met het ontwerpproces in andere contexten rond branding en informatie komen hier in een aparte paragraaf en in hoofdstuk 5 ter sprake. Vragen als: 'Hoe bereid je je voor? Hoe kom je op ideeën? Hoe ontwikkel je een concept? Hoe kom je van ideeën tot de uiteindelijke filmmuziek? Wat kun je doen als je vastzit?' komen in de volgende paragrafen aan de orde. In het individuele ontwerpproces zijn, net als bij de audiovisuele productie als geheel, verschillende fases te onderscheiden, maar er is in veel grotere mate sprake van een *iteratief proces*. In zo'n iteratief proces moet je soms terug naar een eerdere fase die je dacht al afgesloten te hebben. Het kan dus gebeuren dat je halverwege het ontwerpproces tot de ontdekking komt dat je – naast de twee hoofdthema's die je al hebt ontwikkeld en uitgewerkt – toch nog een derde thema nodig hebt, waardoor je ineens weer terug bent bij de 'beginsituatie': je moet een nieuw muzikaal idee en nieuw muzikaal materiaal creëren.

Allereerst kijk ik naar de mogelijke beginsituaties van een componist. In hoofdstuk 2 is aangegeven dat een grote betrokkenheid van de componist op bepaalde momenten in de algemene fase en in de preproductiefase voordeel kan opleveren. Niettemin kan het, door omstandigheden of door een bewuste keuze van de componist, zo zijn dat hij pas op het moment van de picture lock ingeschakeld wordt. Het ontegenzeggelijke

voordeel is dat er dan een vaststaand referentiekader is, namelijk de visuele track, waarmee de functie van muziek vastgesteld kan worden. Neem een willekeurige scène uit een film, haal het geluid weg en leg er verschillende composities onder, en het wordt meteen duidelijk welke percepties, emoties en associaties die composities in combinatie met dat vaststaande beeld opleveren. Die percepties, emoties en associaties zijn in grote mate eenduidig: er zijn weinig films gemaakt waarbij de ene helft van het publiek in tranen is, en de andere helft in lachen uitbarst.

Het grote nadeel van deze manier van werken is echter dat het narratief blijkbaar grotendeels tot stand is gekomen in de visuele track. Er is niks uitgetoet wat betreft de combinatie van beeld en muziek; in hoeverre muziek het verhaal kan vertellen, in hoeverre muziek de visuele track beïnvloedt en vice versa. Eerst is de visuele track ontworpen, daarna kan de muziek die visuele track ondersteunen. Dit boek gaat uit van een andersoortige samenwerking tussen de sound track en de visuele track, en daarmee van een andersoortige samenwerking tussen de componist en de overige betrokken disciplines. Dit uitgangspunt gebruik ik ook in de komende paragrafen om het ontwerpproces van de componist te beschrijven.

## **ontwerpproces in algemene zin**

Het is belangrijk om je bewust te zijn van jouw dagelijkse invulling van het ontwerpproces. Een goede *werkplek* bijvoorbeeld, die bij jouw manier van werken past, is belangrijk. Dat raakt enerzijds aan allerlei fysieke eisen met betrekking tot beeldscherm(en), bureaustoel, toetsenbord, instrumenten en luchtklimaat, anderzijds betreft het de specifieke setups van de DAW die jij gebruikt. Maar het kan ook betekenen dat er op je werkplek geen computer, laptop, tablet of mobiele telefoon met toegang tot internet aanwezig is, omdat het een bekend gegeven is dat de social media (Facebook, Instagram, Twitter, e-mail, WhatsApp, etc.) voor de nodige ongewenste afleiding kunnen zorgen. Tegelijkertijd is het verstandig om voor voldoende 'breaks' in het componeren te zorgen, temeer omdat dit vaak zittend werk is. Een uur werken en dan vijf minuten pauzeren om even te ontspannen en te bewegen is een goede regel. Daarnaast is het simpelweg onmogelijk om acht uur per dag nieuwe muzikale ideeën te genereren, dus is het slim om verschillende soorten muzikale activiteiten in te plannen. Niet alleen het genereren van nieuwe ideeën dus, maar bijvoorbeeld ook het meer ambachtelijk uitwerken van die ideeën, het zoeken en/of genereren van specifieke klanken, het opmaken van partituren, etc. Afhankelijk van het tijdstip

dat jij als componist prefereert kun je bijvoorbeeld 's ochtends nieuw muzikaal materiaal creëren, terwijl je gedurende de andere dagdelen meer ambachtelijk en/of productioneel werk doet. Een dergelijke indeling is niet alleen voor componisten te prefereren, maar geldt in algemene zin voor creërend werk, getuige het verhaal van schrijfster Kim van Kooten over de stress die zij tijdens het schrijven van haar eerste boek ervaarde:

'Ik kon er ontzettend chagrijnig en boos van worden, hup de kinderen naar school en dan de hele dag achter de computer. Niet eten, niet opstaan, ik kreeg overal pijn en ontstekingen in mijn polsen. Ik roep mijn vader bijna nooit te hulp, maar op een gegeven moment heb ik hem gevraagd: hoe moet ik dit doen? Hij zei: 'Werk twee uur per dag. Maar dan wel twee uur geconcentreerd.' Dat doe ik nu met het boek. Ik werk er tussen negen en elf aan en het gaat eigenlijk heel goed.'<sup>178</sup>

*Focus* en *discipline* zijn twee kernbegrippen in creatief werk, zoals wel blijkt uit bovenstaand citaat. Beter twee uur geconcentreerd werken aan nieuwe muzikale ideeën, dan de hele dag, uit een soort verplichting achter de computer zitten. Geconcentreerd werken kan ook helpen om in de 'flow' te raken: het gevoel dat het creëren bijna vanzelf gaat, dat de tijd voorbijvliegt en er geen lichamelijke impulsen (zoals honger) zijn.<sup>179</sup> Om de rust te vinden voor die focus en discipline is een goede *planning* onmisbaar. Als bekend is *hoeveel tijd* er is voor het gehele ontwerpproces en *hoeveel muziek* er (ongeveer) gecomponeerd en geproduceerd moet worden, is ook duidelijk hoeveel muziek er (ongeveer) per dag of per week gecomponeerd en geproduceerd moet worden. Daarbij is weer onderscheid te maken tussen de benodigde hoeveelheid muzikale ideeën en de verschillende uitwerkingen daarvan. Een dergelijk overzicht, dat eventueel nog tot in detail uitgesplitst kan worden (het prepareren van eventuele partituren, overlegmomenten, e-mail beantwoorden, etc.) geeft houvast en rust tijdens het ontwerpproces.

Een laatste opmerking betreft de volgende paragrafen en de indeling van het ontwerpproces. Aangezien een boek nu eenmaal een lineair verhaal is, zou je kunnen denken dat de verschillende onderdelen van het ontwerpproces die ik in de komende paragrafen beschrijf, allemaal keurig na elkaar plaatsvinden. Niets is minder waar. Het gaat het meer over de situatie, de toestand, de *modus*, waarin je op dat moment verkeert. Het kan dus heel goed zijn dat je tijdens 'schetsen' toch ineens een uur aan het 'verzamelen' bent (of andersom).

---

<sup>178</sup> Veen 2015

<sup>179</sup> De zogenaamde 'flow theorie' is ontwikkeld door Mihaly Csikszentmihalyi: [https://nl.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(mentale\\_toestand\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Flow_(mentale_toestand))

## prepareren, zoeken en verzamelen

Ik ga dus uit van een situatie waarin de componist al voorafgaand aan de picture lock aan het werk is. Voordat er überhaupt iets aan muzikaal materiaal gecreëerd kan worden, is het voor de meeste componisten (en de meeste creatieven) belangrijk zich te prepareren op het komende ontwerpproces. Vrijwel iedereen ontwikkelt door de jaren heen bepaalde *rituelen* hiervoor, die voorafgaan aan het daadwerkelijke creëren, zoals het opruimen van je werkplek, het doen van je administratie, etc. Het is vaak een combinatie van 'uitstelgedrag' en 'je hoofd leegmaken' zodat er ruimte komt om iets nieuws te maken. Vaak gaan dergelijke rituelen samen met iets wat je *zoeken & verzamelen* zou kunnen noemen. Het zoeken gaat vooral over 'feeling krijgen voor wat zou kunnen, zonder ergens specifiek op af te gaan'.<sup>180</sup> Dat kan zich uiten in het luisteren naar bepaalde muziek of het kijken naar bepaalde films, zonder dat duidelijk is wat het mogelijke verband is tussen die muziek en die films en de film waar jij muziek voor moet gaan componeren. Maar het zoeken kan zich ook uiten in het maken van een lange wandeling om op die manier je gedachten de vrije loop te laten. Het verzamelen daarentegen is veel gericht: het gaat dan om het verzamelen, lezen, bekijken en beluisteren van allerlei repertoire, zoals literatuur, films, muziek, etc., dat gerelateerd is aan de film waarvoor jij gaat componeren. Het zal duidelijk zijn dat de overgang tussen zoeken en verzamelen subtiel is, daarom worden ze in één adem genoemd.

## bewegen, schetsen, afstand nemen en valideren

Een veel voorkomende vraag van beginnende filmcomponisten is: 'Hoe begin ik?' Het meest fundamentele antwoord op deze vraag is door *in beweging te komen*. 'In beweging komen' betekent in dit geval de eerste muzikale stappen zetten door muzikaal materiaal te genereren en/of door een muzikaal/dramaturgisch concept te ontwikkelen. Met *muzikaal materiaal* worden de eerste muzikale 'losse flodders' bedoeld, zoals een bepaalde klank, klankontwikkeling, harmonie, harmonische progressie, ritmisch dingetje, melodietje, etc. die jij – op de een of andere manier – associeert met de film of met een specifieke scène. De componiste Jocelyn Pook over 'klein beginnen':

I start with a small idea. It may be a melody, a group of chords, or even just a drone. It is always something very simple and small like that.<sup>181</sup>

---

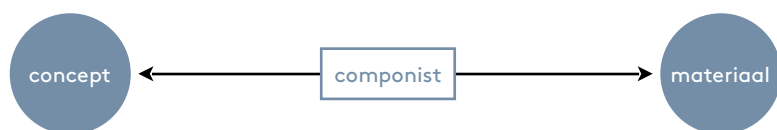
<sup>180</sup> IJzermans 2019

<sup>181</sup> DesJardins 2006: 195

Met een *muzikaal/dramaturgisch concept* wordt de rol en functie van de muziek in de film bedoeld. Het gaat dan om vragen als: 'Wat is de thematiek van de film? Hoe is het verhaal geconstrueerd? Wat kan de muziek toevoegen aan en veroorzaken in dat verhaal? Leent het verhaal zich voor het gebruik van zogenaamde leidmotieven,<sup>182</sup> of moet ik juist meer per scène gaan werken? Richt ik mij met de muziek meer op de emotie of juist meer op het narratief, of op bepaalde handelingen of het belangrijkste personage? Welke scènes lenen zich specifiek voor muziek? Waar en hoe begint en eindigt de muziek? Hoeveel thema's, motieven, e.d. zijn er nodig voor de film? Welke instrumentatie, welke klanken, ritmiek en harmonie? Tal van vragen, die o.a. refereren aan de verschillende codes die in hoofdstuk 1 ter sprake kwamen, en die je in een (eerste versie van een) concept zoveel mogelijk zult moeten beantwoorden. De componist Mychael Danna over conceptvorming:

The most important thing is to take a lot of time and talk to the director before you write a single note. It's really important to come up with a concept – to really let things kind of form together, especially in the subconscious, which I feel is a major part of the creative process.<sup>183</sup>

Tijdens het gehele ontwerpproces zijn de twee benaderingen 'materiaal – concept' bepalend; je swicht in feite de hele tijd van de ene naar de andere, en die twee beïnvloeden elkaar continu.



Als je in het begin van het ontwerpproces (scenario, preproductie) wordt ingeschakeld, zul je vanzelfsprekend meer vanuit de conceptuele kant werken. Op dat moment al muzikaal materiaal gaan creëren, is vaak nog teveel 'in het luchtledige' werken, omdat er hoogstwaarschijnlijk nog te weinig houvast is wat betreft het narratief, de stijl, etc. Het kan dan handiger zijn, als het gaat om het bepalen van mogelijke muzikale benaderingen en stijlen, met bestaande muziek te werken. Om überhaupt enige grip te krijgen op een situatie waarin je bijvoorbeeld muziek moet ontwerpen voor een speelfilm van anderhalf uur ("Hoe ga ik dat in hemelsnaam aanpakken?"), is het ook een goede strategie

<sup>182</sup> Een *leidmotief* (naar het Duitse Leitmotiv) is een muzikaal thema dat steeds terugkeert als een bepaald personage of voorwerp of een bepaalde gedachte verschijnt. De zweep van Indiana Jones bijvoorbeeld, is in alle *Indiana Jones*-films voorzien van een leidmotief door de filmcomponist John Williams.

om te beginnen met het ontwikkelen van een concept. Je kunt dit doen door bijvoorbeeld met behulp van het dipoolmodel uit hoofdstuk 1 het scenario te analyseren. Een dergelijke analyse kan leiden tot conclusies als: dit soort scènes ga ik met dit motief begeleiden, bij dit hoofdpersonage hoor je altijd deze klank of dit leidmotief, voor het verstrijken van de tijd ga ik dit soort ritmiek gebruiken, etc. Dit kan dan weer leiden tot – bijvoorbeeld – een grafisch overzicht van de belangrijke gebeurtenissen, handelingen en emoties waarbij je kunt aangeven: wanneer er muziek moet zijn, wat die muziek zou moeten bijdragen aan het verhaal, wat de kenmerken zijn van die muziek, en waar diezelfde muziek (of varianten daarvan) terugkomt in de film, of de muziek gekoppeld is aan personages of meer gericht is op de ontwikkeling van het narratief, of de muziek informatie moet geven over tijd en plaats, etc. Op deze manier krijg je ook inzicht in hoeveel thema's, motieven e.d. een film nodig heeft.

Tegelijkertijd moet deze aanpak – het ontwikkelen van een concept – gerelativeerd worden, aangezien dit in eerste instantie een puur intellectuele exercitie is: je ontwikkelt, eventueel in samenwerking met de regisseur en andere betrokkenen zoals de sound designer, een visie op het muzikale deel van de sound track, die echter nog niet getoetst is in de praktijk. In veel gevallen zal de praktijk totaal anders uitvallen en blijkt het concept maar gedeeltelijk of helemaal niet te werken, of komt er een geheel ander en veel beter concept naar voren.

De tegenovergestelde benadering is, zoals hierboven al aangegeven, het in eerste instantie ontwikkelen van muzikaal materiaal zonder enige vorm van concept. Het zal regelmatig voorkomen dat het ontwikkelen van een concept in een beginfase moeilijk of onmogelijk is. Een goede strategie is dan om simpelweg te gaan werken aan een aansprekende scène uit de film (of het scenario). Door te werken aan zo'n scène wordt er in ieder geval materiaal gecreëerd, dat vaak ook weer ideeën oplevert voor andere scènes en soms ook letterlijk (of in variaties) in andere scènes gebruikt kan worden. Al doende kan er op deze manier uiteindelijk weer een concept ontwikkeld worden.

Concluderend kan het werken met een concept enig houvast opleveren, en is een concept nodig om ideeën met betrekking tot het muzikale deel van de sound track duidelijk en op een consistente manier tot uitdrukking te laten komen. Tegelijkertijd moet een concept met het nodige relativiseringsvermogen gebruikt worden. Het kan houvast bieden, maar als de praktijk nieuwe en betere ideeën oplevert is het verstandig om het concept bij te stellen en niet die betere ideeën weg te gooien

omdat ze niet voldoen aan het concept. Oftewel: het concept is niet heilig en moet dus bijgesteld worden als de praktijk, de feitelijke muziek, daartoe aanleiding geeft.

## schetsen

De volgende vragen die gesteld kunnen worden met betrekking tot dat 'in beweging komen' en de feitelijke muziek raken aan *schetsen*. Het gaat om vragen als: 'Hoe kom ik nu aan muzikaal materiaal? Hoe krijg ik een muzikaal idee?' Afhankelijk van hoe je gewend bent te werken kun je met behulp van een piano, keyboard, gitaar, laptop, etc., noten en/of klanken genereren gebaseerd op jouw associaties met de film. Als die gebaseerd zijn op het scenario, gesprekken met de regisseur en/of input vanuit het art department, gaat het over associaties die nog niet getoetst kunnen worden aan beeld, omdat dit er simpelweg nog niet is. Dit hoeft je er echter niet van te weerhouden om aan de slag te gaan om muzikale ideeën te genereren. Ook al is er slechts sprake van bovenstaande input en is er nog geen bewegend beeld, dan nog zal er informatie zijn als: 'Deze film gaat over een ouder echtpaar dat besloten heeft gezamenlijk een einde aan hun leven te maken', of: 'Dit is een roadmovie over een jonge vrouw die alleen door Zuid-Amerika reist en daar de liefde van haar leven tegenkomt'. In het eerste voorbeeld is duidelijk sprake van 'drama', in het tweede voorbeeld is sprake van het bekende 'roadmovieformat' in combinatie met een romcom. Die typologieën kennen weer bijbehorende muzikale benaderingen. Drama kan, afhankelijk van hoe 'vet' je het drama wil aanzetten, leiden tot een dramatische melodie gespeeld door strijkers of tot een minimalistisch stuk pianomuziek. De roadmovie kenmerkt zich door het 'onderweg zijn': een eenzame (slide) gitaar, eventueel ondersteund door een 'truckers-ritme'. Een romcom vertaalt zich gemakkelijk naar herkenbare, stabiele muziek met een aangename ritmiek en harmonie. Clichés alom, maar als componist moet je daar niet bang voor zijn in deze fase: er zullen nu eenmaal eerste noten en/of klanken gemaakt moeten worden. Het 'in beweging komen' kan bijvoorbeeld leiden tot een simpel muzikaal motiefje van drie noten dat herhaald wordt, een melodietje dat nog niet af is maar wel blijft hangen, een klankontwikkeling die bepaalde associaties oproept., een geluidsopname<sup>184</sup> die een interessante gelaagdheid heeft, een (combinatie van) vinyl sample(s), etc. Vergelijk het met het vinden van een goede riff in de popmuziek/songwriting. Belangrijk in deze fase is dat je niet kritisch bent ten opzichte van jezelf en het materiaal dat je

---

<sup>183</sup> DesJardins 2006: 55

<sup>184</sup> Met geluidsopnames worden zogenaamde 'field recordings' of 'veldopnames' bedoeld: opnames die niet in een opnamestudio plaatsvinden, en die zowel natuurlijke als door mensen geproduceerde geluiden betreffen.

creëert. Je bent in feite muzikaal aan het brainstormen en dus is ieder muzikaal idee de moeite waard om te onderzoeken. De componist Louis Andriessen zegt het volgende hierover:

En tóch begin je maar op een goed moment, je schrijft iets op zonder dat er sprake is van een inval. Je moet nu eenmaal eens op die fiets stappen en gaan fietsen. Het opheffen van het been kost, zonder overdrijving, een ongehoorde hoeveelheid inspanning, maar als je op zekere ochtend dan eindelijk iets opschrijft – en dat is dan meestal nog fout ook, inval of geen inval – dan ben je eindelijk aan het fietsen, in elk geval méér dan wanneer je náást je fiets staat.<sup>185</sup>

## afstand nemen en valideren

Vervolgens moet je jezelf de belangrijke vraag stellen: ‘Hebben deze noten en/of klanken op de een of andere manier met de film te maken?’ Dit is een vraag die tijd kost om te beantwoorden. Deze tijd is nodig om als componist *afstand te nemen* van dat motiefje, dat melodietje, die klank, etc., door het bijvoorbeeld een dag te laten liggen en er dan weer naar te luisteren. Als het nog steeds het zelfde gevoel en de zelfde associatie oproept, is het blijkbaar materiaal dat – in ieder geval voor jou – met de film te maken heeft. Terwijl je het materiaal laat liggen kun je ander werk doen, waardoor die afstand tot het gecreëerde nog groter wordt. Ander werk kan het uitwerken van al eerder gemaakte muzikale schetsen zijn, het creëren van ander muzikaal materiaal, het installeren van een nieuwe setup in je DAW, etc. Het beantwoorden van bovenstaande vraag (‘hebben deze noten en/of klanken op de een of andere manier met de film te maken?’) noemt men ook wel het *valideren*: het vaststellen of het werk ‘klopt’.<sup>186</sup> Louis Andriessen in gesprek met Elmer Schönberger hierover:

Vraag: Je speelt dan het hele stuk door?

Antwoord: Soms. Een of twee keer in de week. Je zou het kunnen vergelijken met wat in de toneelwereld een doorloop heet. Je doet het op een tactvol ogenblik, niet alleen als je vastzit, ook als het goed gaat. Daarom doe je het ook niet tot besluit, maar aan het begin van een componeerdag. Een doorloop stelt je in de gelegenheid om afstand te nemen, om je in de positie van de luisteraar te verplaatsen.<sup>187</sup>

---

<sup>185</sup> Schönberger 1981: 29

<sup>186</sup> IJzermans 2019

<sup>187</sup> Schönberger 1981: 30



Louis Andriessen valideert zijn werk door zijn compositie door te spelen. Dit is vergelijkbaar met het afspelen van jouw compositie in je sequencer. Een andere manier die een andersoortige indruk geeft, niet tijdgerelateerd maar meer grafisch, is het bekijken en beoordelen van de partituur van de compositie. Als je nog in het stadium van 'een muzikaal idee' bent, zal de partituur van dat idee in het algemeen weinig inzicht geven. Als het idee echter verder is uitgewerkt, kan een uitgeprinte partituur een heel andere kijk op de muziek opleveren, omdat je in één keer een totaaloverzicht hebt. Je kunt vrij simpel zien of de muziek zich in bepaalde registers afspeelt of een veel groter frequentiegebied bestrijkt. Contrapunt, harmonie<sup>188</sup> en ritmiek zijn ook gemakkelijk te herkennen en te analyseren.

De in de voorafgaande alinea's beschreven methode komt in feite neer op 'pielen en improviseren op een instrument', gevoed door wat de componist gelezen, gehoord en gezien heeft in het scenario, in gesprekken met de regisseur en andere departments, en eventueel in eerste beeldmontages. Een dergelijke methode kan nog efficiënter en effectiever toegepast worden in een samenwerking als duo, waarbij de componist creëert en de ander faciliteert, zodat de componist in alle vrijheid kan creëren. Een mooi voorbeeld van een dergelijke samenwerking is te zien bij het al eerder genoemde duo Trent Reznor en Atticus Ross, in hun ontwerpproces voor de film *The Social Network*. Hun 'schetsen' bestond uit het urenlang pielen van Trent Reznor op zijn gitaar en synths, gevoed door zijn ideeën en associaties rond de film. Atticus Ross nam de improvisaties van Reznor op en zette markers op die momenten dat hij het idee had dat er iets interessants in muzikaal opzicht gebeurde. Als Reznor het zat was en gefrustreerd raakte, stopte hij en ging hij wat anders doen (oftewel afstand nemen), en draaiden de rollen om. Ross stelde verschillende ruwe composities samen met fragmenten uit de improvisaties van Reznor, die hij bewerkte (pitch shift, time stretch, etc.). Reznor kwam er na verloop van tijd weer bij en nam kennis van wat Ross had uitgekozen en gecreëerd, waarna ze samen verder werkten aan het ruwe materiaal.

Een samenwerking met als doel het genereren van muzikaal materiaal kan ook anders ingericht worden. Je kunt ook een studiosessie organiseren, waarin een aantal musici improviseert binnen bepaalde muzikale voorwaarden, op basis van een muzikaal idee, of op basis van een eerste muzikaal concept. Het is dan van belang om musici te vragen die goed

---

<sup>188</sup> Contrapunt bekijkt muziek horizontaal, in de tijd, in gelijkwaardige muzikale lijnen, waarbij de samenklank ook belangrijk kan zijn. Dit in tegenstelling tot *harmonie*, die muziek vanuit de verticale samenklank bekijkt: in akkoorden en akkoordprogressies.

zijn in deze ‘tak van sport’, dat wil zeggen: het improviseren en het actief aanbieden van muzikale ideeën. Soms komen er muzikale ideeën voort uit een dergelijke sessie die leiden tot nieuwe composities, zonder dat er materiaal uit de sessie gebruikt wordt. Maar het kan ook gebeuren dat er wel degelijk een compositie wordt gemaakt met behulp van het materiaal uit die sessie, bijvoorbeeld door samples te maken van specifieke frases, ritmes en instrumenten. De componist Ryan Shore over deze manier van werken voor de film *Vulgar*:

In the rape scène I used a recording technique that I had never tried before. I didn’t give any of the musicians any written sheet music at all. Instead, I recorded them individually as overdubs, and only gave them musical directions through their headphones based on pacing, volume, and intensity. We didn’t use a click track. I started with the drums and, while I watched the movie, I had him play completely free, giving him directions only about the emotions and the arc of the piece, but with nothing specific to play. The cue was seven minutes long, and after those seven minutes were done, I did the same exact thing with the bass player. However, I didn’t let the bass player hear what the drummer had done. The bass player heard only his own instrument and created his own little musical story based on my same directions over the seven minutes. I did the same with each of the instruments. Nobody heard each other’s performances because I didn’t want them to play off of each other, which is what jazz musicians are used to doing – one musician does one thing, and another responds to it. In this case, I didn’t want any of that type of interplay because I wanted the sound to be as free and disoriented as possible. The only common thread among the musicians was the arc of their performance, how their intensity was shaped throughout the scène. It seemed like an appropriate way to score the raping of a clown.<sup>189</sup>

Weer een heel andere manier om tot ideeën en schetsen te komen is het werken met bestaand materiaal. Dit kan eigen muziek zijn die je in het verleden voor andere producties hebt gemaakt, of muzikale ideeën die je hebt bewaard uit voorgaande sessies en producties, maar het kan zeker ook muziek zijn van andere componisten. In de alinea’s over ‘prepareren, zoeken en verzamelen’ kwam al ter sprake dat je je kunt voeden met en laten inspireren door allerlei muziek die, voor jou, op de een of andere manier met de film te maken heeft. Dit kan je op nieuwe ideeën en benaderingen brengen; de ideeënrijkdom van één enkele componist is tenslotte ook maar beperkt. Als er al gemonteerd visueel materiaal is, kan het helemaal goed werken om te experimenteren met bestaande muziek naast een scène. Dit is vergelijkbaar met wat een editor doet

met temp track, alleen wordt het nu door jou als componist gedaan. Het grote voordeel vergeleken met bovenstaande situatie waarin je één muzikaal idee uitprobeert, is dat je met bestaand materiaal snel heel veel verschillende muziek voor een scène kan uitproberen, en daarbij ook nog kan experimenteren met de plaatsing van die muziek. Dit kan leiden tot geheel nieuwe ideeën en inzichten die je zelf nooit had kunnen krijgen. Het is wel belangrijk om, als je een werkende combinatie van beeld en muziek hebt gevonden, goed te analyseren wat het precies is in die muziek dat die combinatie zo goed doet werken. Zo kun je het mogelijke gevaar van de sound-alike omzeilen. . Dat analyseren kan o.a. gedaan worden aan de hand van het dipoolmodel, maar dit richt zich met name op de narratieve werking van muziek. Het kan natuurlijk ook goed zijn dat er met name op emotioneel gebied (de emotionele codes) een en ander gebeurt. Als je vertrekt vanuit een compositie voor soloviool met grote sprongen in de melodie en gespeeld met de nodige intensiteit en vibrato, zal jouw eigen versie hoogstwaarschijnlijk vragen om eenzelfde benadering qua spelintensiteit, maar deze hoeft niet exact dezelfde melodie te hebben. Als het echt het karakter van de melodie is die grotendeels voor de juiste samenwerking tussen beeld en muziek zorgt, zal de harmonisatie van jouw melodie anders kunnen zijn. Het is dus zaak die analyse zo goed mogelijk te doen, zodat je weet welke elementen er in jouw compositie aanwezig moeten zijn, en welke elementen er minder toe doen en dus vrijheid opleveren in het componeren.

Weer een andere manier om te schetsen is het gebruik van technologie. Er is veel software die muzikaal materiaal genereert, in de vorm van klank, maar ook in de vorm van noten. Vandaag de dag gebeurt dit meestal met behulp van kunstmatige intelligentie (AI, artificial intelligence), waardoor het mogelijk is om bepaalde stijlkenmerken en ander-soortige randvoorwaarden (tempo, ritme, sfeer, etc.) in te voeren. De software genereert vervolgens op basis van die stijlkenmerken en binnen die randvoorwaarden een compositie.<sup>190</sup> Die compositie kan weer dienen als basismateriaal voor jou als componist. Zeker wanneer de software de compositie ook als MIDI-bestand aanbiedt, kan dit in relatief korte tijd veel interessant materiaal opleveren, waarmee dit type software als een soort 'intelligente compositie-assistent' kan worden gekarakteriseerd.

Technologie kan ook op een minder aantrekkelijke manier werken. De 'default setting' van je DAW (vierkwartsmaat met tempo 100 bpm) kan je gemakkelijk verleiden om alleen maar cues met die eigenschappen te maken. Iets om dus goed in de gaten te houden tijdens het proces.

Mocht er tijdens het creëren van het eerste muzikale materiaal al een eerste beeldmontage zijn, dan nog is het mijn advies om los van het beeld materiaal te schetsen en te creëren. Die eerste montages zijn volstrekt nog niet definitief en het heeft dus niet veel zin om je bij het componeren daar direct door te laten leiden. Daarnaast leert de ervaring dat het beperkend werkt om gelijk 'aan beeld' te componeren. Je moet je dan als componist – naast muzikale 'problemen' die om een oplossing vragen – ook bezighouden met 'problemen' die te maken hebben met de relatie tussen beeld en muziek. Het is handiger om je eerst te concentreren op de muziek, en daarna te kijken hoe de muziek werkt in combinatie met het beeld; dus eerst muzikaal materiaal creëren dat gebaseerd is op jouw eigen associaties en impressies. Dergelijk materiaal zal vaak ook een grotere interne muzikale consistentie hebben dan een compositie die de hele tijd 'reageert' op het beeld. De componist Klaus Badelt schreef o.a. muziek voor *Pirates of the Caribbean* en vertelt over zijn werkwijze:

I never actually write the themes to the picture. My way of writing is like this:

I get involved early on in the film, sometimes even before the script or when the script is being written. I read it or watch the film maybe once or twice. I don't look at it for a while and just try to have it sink in, and write the themes or maybe a few pieces. If I have the time, I'll take ten days or three weeks maybe, to write these themes, maybe longer if I have the time, because it's defining the vocabulary. Then, after I do all of this without the picture, I put the picture back up and see if it sticks somehow – if I wrote for the right film or not. This way, for me, I don't get stuck in details. I don't try to do the twists and turns of the film yet. So I have time to create emotionally valid material. Then I can adjust it.<sup>191</sup>

Waar eerste beeldmontages wel behulpzaam bij kunnen zijn, is het vinden van geschikte tempo's en eventuele ritmes. Beeldditors hebben vaak een 'verborgen' ritme in hun montage en je kunt dat ritme ontdekken door simpelweg een click track mee te laten lopen onder een scène. Probeer verschillende tempo's uit en op een gegeven moment zul je een tempo vinden dat, op de een of andere manier, precies bij de beelden past. Het gaat hier uiteraard niet om emotionele of narratieve overeenkomsten, maar puur om de mogelijke verbindingen tussen ritme in beeld en ritme in geluid. Vervolgens kun je vanuit dat tempo (soms vind je zelfs meerdere tempo's die bij het beeld passen) verder werken.

## uitwerken

Voor het uitwerken van muzikale ideeën, schetsen en/of tempo's is een groot arsenaal aan compositie- en muziekproductietechnieken beschikbaar, die zich in potentie goed lenen voor filmmuziek. Het belangrijkste criterium voor filmmuziek is dat 'het werkt': dat de muziek de beoogde werking heeft in combinatie met de scène/film waarvoor hij bedoeld is. Dit criterium geeft veel vrijheid om compositie- en muziekproductietechnieken uit verschillende stijlen en genres te gebruiken, in allerlei combinaties, zolang 'het werkt'. In de komende paragrafen behandel ik een aantal van die compositie- en muziekproductietechnieken, en een aantal manieren om van een simpel muzikaal idee tot een uitgewerkte muziek cue te komen.

## uitproberen

Laten we even veronderstellen dat je een paar muzikale ideeën hebt gegenereerd waarvan jij het idee hebt dat ze, op de een of andere manier, met de film te maken hebben. Zodra er een eerste montage is van een scène waarin dat materiaal mogelijk zou passen, kun je jouw idee relatief simpel testen<sup>192</sup> door het desbetreffende stuk muziek een aantal keren te herhalen en in die lengte onder het beeld te zetten. Het is niet gelijk nodig om variaties aan te brengen, het gaat immers om een eerste check of jouw idee op de een of andere manier werkt bij het beeld. Probeer de muziek ook uit op verschillende momenten in de scène en check iedere keer wat de combinatie van beeld en muziek oplevert. Het wordt dan snel duidelijk wat bijvoorbeeld het beste moment is om de muziek te starten en te stoppen, en welke uitwerking de muziek nodig heeft: variatie, ontwikkeling, combinatie met een tweede muzikaal idee, etc.

Een volgende stap is deze basale compositie uitproberen bij andere scènes. Je moet in deze fase niet te eenzijdig te werk gaan, maar de muziek echt uitproberen bij verschillende scènes en op verschillende momenten in die scènes. Er zullen altijd verrassingen zijn: (delen van) scènes zullen ineens een andere betekenis krijgen die totaal niet verwacht was. Andersom kan het gebeuren dat de scène waarvan jij dacht dat die goed zou passen bij een bepaald muzikaal idee, totaal niet tot zijn recht komt met die muziek. Het is dus goed om in deze fase te beseffen dat dit onderzoek van groot belang is: het kan jou als componist allerlei nieuwe ideeën en inzichten opleveren, die alleen te verkrijgen zijn door allerlei mogelijke combinaties van het beeld en de muziek uit

---

<sup>192</sup> Hier zijn we dus in feite weer aan het valideren.

te proberen. Deze ideeën en inzichten kunnen vervolgens leiden tot een (wijziging van je oorspronkelijke) concept voor de gehele film. In feite doe je hier wat later in het proces een (goede) editor ook zal doen met jouw composities: ze in de gehele film uitproberen op allerlei momenten en op allerlei manieren.

## muzikale cellen

Gegenereerd materiaal (in de vorm van een muzikaal motief, melodietje, stukje ritme, klank, etc.) leent zich prima voor een compositietechniek die zeer gangbaar is in de filmmuziek: het werken met muzikale cellen. Onder een cel verstaan we een klein groepje noten of klanken. Zo'n cel moet herkenbaar zijn en blijven, en verandert dus in principe niet of nauwelijks. De tijdsduur van zo'n cel is vaak maar een paar seconden. Een voorbeeld hiervan is te zien in maat 23 (de rood omrande maat) van de partituur op de volgende pagina van de muziek cue *A Little Library Music*, van de componist Jon Brion uit de film *Magnolia*. In maat 23 wordt de cel geïntroduceerd, in maat 24 zie je een vrijwel letterlijke herhaling van maat 23, in maat 25 is een kleine variatie te zien maar is nog steeds de muzikale cel aanwezig, maat 26 en daaropvolgende maten (niet zichtbaar in dit fragment) zijn volledig gestoeld op de basiscel uit maat 23. In de film duurt de totale cue ongeveer 25 minuten en is daarmee een van de langste muziek cues uit de filmgeschiedenis. De cue is in zijn geheel gebaseerd op deze ene muzikale cel en op een veel voorkomende compositietechniek in filmmuziek: herhaling en variatie.

De filmcomponist Bernhard Herrmann was degene die het werken met dergelijke cellen in de filmmuziek introduceerde. Het grote voordeel hiervan is dat je allerlei andere 'auditieve gebeurtenissen' relatief gemakkelijk kunt 'omspelen'. In hoofdstuk 2 hebben we gezien dat de dialoog vrijwel altijd goed hoorbaar moet zijn. Als er een muziek cue is, zoals in bovenstaand voorbeeld, en op een gegeven moment begint een dialoog, dan kun je daar relatief simpel rekening mee houden, bijvoorbeeld door de maat waarin die dialoog begint (en de daaropvolgende maten) 'uit te dunnen' door een aantal instrumenten weg te laten of door bepaalde partijen een octaaf lager te laten spelen, zodat ze de stemmen minder in de weg zitten. Het is wel essentieel dat het basisidee van die cel overeind blijft, zodat de cue in muzikaal opzicht consistent blijft. Dat betekent dat je met name de ritmische inhoud van de cel moet behouden. De componist Arnold Schoenberg over het principe van herhaling en variatie, en het belang van ritme:<sup>193</sup>

---

<sup>193</sup> Schoenberg heeft het hier over 'het motief'. Een 'cel' is meestal opgebouwd uit 1 of meerdere motieven, in bovenstaand voorbeeld bestaat de cel (maat 28) uit 2 motieven. Voor de bewering van Schoenberg maakt het echter geen verschil of we het nu over een motief of een cel hebben.



Meestal verschijnt het motief op een karakteristieke en opvallende wijze aan het begin van een stuk. Het karakter van een motief wordt bepaald door de factoren interval en ritme, die in combinatie met elkaar een gestalte of contour opleveren die zich in het geheugen laat prenten en die gewoonlijk een onafscheidelijk daarmee verbonden harmonie impliceert. [...] In de loop van een stuk verschijnt het motief voortdurend: het wordt herhaald. Maar louter herhaling kan spoedig tot eentonigheid leiden. Dit wordt alleen ondervangen door variatie. Variatie betekent verandering. Maar de verandering van elk kenmerk brengt iets vreemds, onsamenhangends en onlogisch met zich mee, wat de basisvorm van het motief vernietigt. Daaruit volgt dat slechts enkele van de minst belangrijke kenmerken van het motief veranderd mogen worden met behoud van een aantal belangrijke trekken. Dit gebeurt bij de variatie. Voor het verkrijgen van samenhang zijn de ritmische kenmerken van het motief het meest geschikt. Men moet echter oppassen voor eentonigheid als er te weinig veranderd wordt.<sup>194</sup>

Schoenberg geeft dus aan dat de ritmische inhoud van een cel het belangrijkste onderdeel is. Variaties kun je dus beter in eerste instantie aanbrengen in de melodische of harmonische inhoud, en dat is precies wat er gebeurt in de maten 45 en 46 van de cue *A little Library Music* op pagina 144: de ritmiek, de puls, blijft hetzelfde, alleen de melodische en harmonische inhoud is veranderd. De cue, die in de film onder een montage van zeven verschillende verhaallijnen staat, blijft door de steeds maar doorgaande ritmische puls het verhaal voortstuwen, maar wordt niet eentonig omdat er voldoende variatie is in de melodische en/of harmonische inhoud.

Op momenten dat er ruimte is qua dialoog, is er zelfs sprake van een melodie die over de ritmische puls heen wordt gelegd door de fluiten en eerste violen (maat 31-33 op pagina 145).

## minimal music

Een specifieke variant van het herhaling-en-variantie-principe is de zogenaamde *minimal music*, ook wel repetitieve muziek genoemd. Kenmerkend voor deze muziek zijn het minimale muzikale uitgangsmateriaal, de lange composities in verhouding tot dat minimale materiaal, het gebruik van zeer veel herhalingen en geleidelijk optredende veranderingen. Componisten als Philip Glass en Michael Nyman schreven filmmuziek in deze stijl voor films als *The Hours* en *The Piano*.



42

Fl.

Ob.

Cl. Si $\flat$

Fag.

Tmpa. Fa

Tpt. Si $\flat$

Timb.

Xil.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mf*

*mp*

*mp*

*mp*

*mp*

*mp*

30

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tmpa. Fa

Tpt. Sib

Timb.

Xil.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

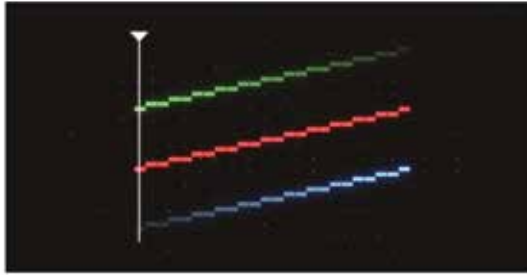
*mf*

Waar echter de oorspronkelijke minimal music zijn kracht o.a. ontleent aan de lengte van de compositie, waardoor vaak een meditatieve werking ontstaat, is daar in film over het algemeen geen tijd voor. Je kunt nog steeds veel met herhaling van met name ritmische patronen werken, waardoor een stuwende puls ontstaat, maar er is beduidend meer melodie en harmonie aanwezig. In de onderstaande versimpelde transcriptie van een fragment uit *The Piano* zijn duidelijk die (simpele) melodie en harmonie te zien, naast de voortrazende linkerhand die een stevige puls levert die het verhaal voortstuwt.



## Shepard tone

Weer een heel andere variant van het herhaling-en-variantie-principe is de zogenaamde *Shepard tone*. De Shepard tone is genoemd naar Roger Shepard, die deze audio-illusie heeft bedacht. Denk aan drie chromatische toonladders, die elk een octaaf uit elkaar liggen. Terwijl alle drie de toonladders naar omhoog afgespeeld worden, wordt de hoogstliggende toonladder steeds zachter, blijft de middelste toonladder gelijk in volume en wordt de laagstliggende toonladder steeds harder. Daardoor lijkt het alsof het geheel een continu stijgende lijn heeft. Als de hoogstliggende toonladder is 'uitgedoofd' begint die opnieuw, en neemt gaandeweg weer de 'leidende' positie over van de onderste toonladder. Je kunt dit ook met klank doen, dus met drie tonen die een octaaf uit elkaar liggen (het heet dan de Shepard-Risset Glissando), en je kunt het ook de andere richting op laten gaan, dus naar beneden. Het effect is, in termen van het dipoolmodel, zeer dynamisch: muziek met een eeuwig doorgaande vector. Het is en wordt regelmatig gebruikt; door componisten als Hans Zimmer in de film *Dunkirk* en David Julyan in de film *The Prestige*, maar ook bij de 'endless stairs' in de game *Super Mario 64* en in het nummer *Echoes* van Pink Floyd. Het is in visueel opzicht te vergelijken met een zogenaamde kapperspaal die bij ronddraaien steeds omhoog (of omlaag, afhankelijk van de draairichting) lijkt te gaan.



## melodieën

Afhankelijk van welk muzikaal idee je gecreëerd hebt, kan zo'n idee ook een melodie bevatten, of zijn opgebouwd uit een of meerdere motieven of cellen die uit te werken zijn tot een melodie. Hierboven is al het voordeel van het werken met kleine muzikale cellen genoemd: je kunt relatief gemakkelijk allerlei gebeurtenissen in de visuele en/of sound track 'omspelen' met behulp van die kleine cellen. Bij een melodie ligt al snel het gevaar op de loer dat iemand in de film halverwege jouw mooie melodie erdoorheen gaat praten, met als gevolg dat jouw melodie in de eindmixage een stuk zachter of gewoon uit wordt gezet. Nog 'gevaarlijker' wordt het als de melodie gebaseerd is op een bekende muzikale structuur, zoals die in songs e.d. voorkomt. Je loopt dan heel snel het gevaar dat de gekozen muzikale structuur botst met de narratieve structuur van de film. Als je een bluesschema van 16 maten wilt gebruiken, moet je zeker weten dat dit past bij de structuur van het verhaal en de scène in kwestie. Het bluesschema later aanpassen aan die verhaalstructuur is problematisch, want het publiek voelt feilloos aan dat jij een bluesschema van 16 maten in 15 en een kwart maat probeert te proppen, omdat de montage toch veranderd is en die 16 maten niet meer passen bij het beeld.

Langere melodieën zijn dus relatief zeldzaam in filmmuziek. Je kunt ze inzetten onder de begin- en/of eindtitels, in scènes die geen dialoog hebben, in films die 'het drama' willen aanzetten met behulp van een melodie en in scènes en/of films die echt op muziek gemonteerd worden. Een klassiek voorbeeld van die laatste categorie is de al eerder genoemde western *Once Upon a Time in The West* van Sergio Leone, waarvoor Ennio Morricone de muziek voorafgaande aan de draaiperiode al gecomponeerd had. In de postproductie werd gemonteerd op de muziek, met als gevolg dat er relatief lange scènes in de film zitten waarin qua beeld weinig tot niks gebeurt, maar er volop betekenis wordt gecreëerd door de muziek.

In bovenstaande alinea's heb ik het 'werken met muzikale cellen' bekeken vanuit het perspectief van instrumentale muziek.<sup>195</sup> Het is goed om te beseffen dat bovenstaande principes ook toepasbaar zijn op elektronische muziek, die vaak niet te representeren is in een partituur. In die elektronische muziek kun je ook cellen onderscheiden, maar dan bijvoorbeeld in een bepaalde klank of klankontwikkeling. Vervolgens kun je weer werken met herhaling en variatie. Ten slotte is er de combinatie van instrumentale en elektronische muziek, die vandaag de dag heel vaak voorkomt in filmmuziek. In het geval van elektronische muziek (eventueel gecombineerd met instrumentale muziek) kun je gemakkelijker een verbinding leggen met de sound design, waardoor de sound track meer als een geheel wordt ervaren. Er zijn talrijke voorbeelden van dergelijke combinaties, een zeer illustratieve vinden we in de al eerder genoemde film *The Social Network* met muziek van Trent Reznor en Atticus Ross. Gerepresenteerd in een partituur ziet het hoofdthema er als volgt uit:



De noot D op de onderste notenbalk zou in deze representatie een D kunnen zijn die bijvoorbeeld continu gestreken wordt door een aantal celli of contrabassen. Het is echter een elektronisch gegenereerde drone die continu in beweging is en op een soort van 'keelklank' lijkt, maar wel de toonhoogte D als constante heeft. De noten op de bovenste notenbalk worden gespeeld door een eenzame piano. Bij elkaar is er sprake van een relatief simpele harmonie: een G6-akkoord (G-B-D-E, waarbij de B grotendeels ontbreekt maar in de zevende maat even te horen is), gevolgd door een D-majeurakkoord (D-Fis-A, waarbij feitelijk de Fis ontbreekt). De continue drone in D suggereert sterk dat dit de grondtoon van het geheel is, waardoor er in feite sprake is van de tonicawerking (5-1), die we in de volgende paragrafen zullen bespreken. Het is allemaal heel simpel muzikaal materiaal, maar het werkt, want die eenzame piano representeert precies het gevoel van eenzaamheid dat zich tijdens de film openbaart, terwijl die D-drone voor een gevoel van dreiging zorgt. De combinatie van die twee levert een interessante spanning op. Daarbij vormt die elektronische onderlaag een mogelijke verbinding met de sound design, of met de overige muziek in *The Social Network* die vrijwel alleen uit elektronische lagen en elementen bestaat.

<sup>195</sup> Muziek die voortgebracht wordt door (traditionele) muziekinstrumenten.

## spelen met tonaliteit

Voordat ik verder inga op begrippen als tonicawerking, is het handig om even een en ander te definiëren. *Tonaliteit* in de meest brede zin van het woord is van toepassing op muziek die op een centrale toon, de grondtoon of *tonica*,<sup>196</sup> is gericht en rond die grondtoon is opgebouwd. De gerichtheid op die grondtoon krijgt vorm door bijbehorende toonladders en drieklanken afkomstig uit die toonladders. Als die grondtoon, de bijbehorende toonladders en de drieklanken duidelijk gedefinieerd zijn, spreekt men van *klassieke tonaliteit*, waarin slechts twee toonladders gebruikt worden (de grote en kleine tertstoonladder). Veel populaire muziek is op die tonaliteit gebaseerd. Is de grondtoon bijvoorbeeld C, dan is de grote tertstoonladder: C(1) – D – E – F(4) – G(5) – A – B – C. Bijbehorende drieklanken zijn dan bijvoorbeeld C-E-G (1), F-A-C (4) en G-B-D (5), waarbij de nummers de onderste toon van de drieklank en hun 'positie' in de toonladder weergeven. In populaire muziek zul je veel songs tegenkomen die gebaseerd zijn op die drieklanken 1, 4 en 5, waarbij de volgorde van de laatste akkoorden van een song vaak 4, 5, 1 is. Dat slotakkoord 1 wordt ervaren als een 'oplossing', een 'afronding' van de muzikale weg die is afgelegd. Men noemt dit ook wel de *tonicawerking*: de behoefte die tijdens zo'n muzikale 'wandeling' ontstaat om terug te keren naar de basis, de grondtoon of *tonica*. Het voorbeeld van *The Social Network* in de voorafgaande alinea (een G6-akkoord gevolgd door een D-majeurakkoord) is een 5-1 opvolging van akkoorden, waarbij dat D-majeurakkoord het rustgevende slotakkoord is. Naast de twee toonladders uit de klassieke tonaliteit<sup>197</sup> is er nog de *zwevende* en *verwijde tonaliteit*, waarin men in de muziek meer en langer weggaat van de grondtoon door bijvoorbeeld andersoortige toonladders toe te passen, veel te moduleren, veel akkoordvreemde tonen toe te voegen, etc. Ten slotte is er de *atonaliteit*, waarin alle chromatische<sup>198</sup> tonen gelijkwaardig zijn en dus helemaal geen sprake meer is van een grondtoon.

Al deze vormen van tonaliteit zijn zeer bruikbaar in filmmuziek, want bovengenoemde tonicawerking zou je – kort door de bocht gezegd – kunnen vergelijken met de dynamische situatie uit het dipoolmodel ('er is sprake van een ontwikkeling') waarin behoefte ontstaat aan een stabiele situatie ('er is rust en stabiliteit'). Die tonicawerking kan gedoseerd worden door te werken met zwevende en verwijde tonaliteit: de zogenaamde *heletoonsreeks* en *octotonische reeks*<sup>199</sup> bijvoorbeeld,

---

<sup>196</sup> De *grondtoon* wordt ook wel *tonica* genoemd.

<sup>197</sup> Ook wel *diatonische toonladders* genoemd.

<sup>198</sup> Een *chromatische toonladder* bevat alle twaalf tonen van het octaaf.

<sup>199</sup> In principe worden dit *reeksen* genoemd en geen toonladders, omdat er geen duidelijke grondtoon aanwezig is: een toonladder heeft een duidelijk beginpunt.

zijn reeksen waarbinnen een duidelijke grondtoon op zijn minst moeilijk vast te stellen is. Beide zijn dus goed bruikbaar om instabiliteit te creëren. Atonale muziek is de meest extreme variant wat dat betreft. Deze muziek geeft immers geen enkel houvast: alle tonen zijn gelijkwaardig en er is geen tonicawerking, geen grondtoon die als bakens kan functioneren.

Je kunt met tonaliteit spelen door bijvoorbeeld in de harmonie, de opeenvolging van akkoorden en hun samenhang, wel een beweging richting de grondtoon in te zetten, maar die beweging nooit af te maken. De componist Richard Wagner heeft een mooi voorbeeld van deze techniek gegeven in zijn opera *Tristan en Isolde*, waarin hij in de ouverture onderstaand thema definieert.



Het thema heeft een duidelijke richting, een vector, dankzij de harmonie en stijgende melodie in de derde en vierde maat, maar de uiteindelijke 'oplossing', de grondtoon en het bijbehorende akkoord (B groot), wordt gedurende de gehele opera uitgesteld en klinkt pas in het slotakkoord (zie hieronder).



Je ervaart dus tijdens het luisteren de hele tijd die tonicawerking: de behoefte om naar dat rustpunt, die oplossing, te gaan. Omdat Wagner allerlei technieken toepast (spreiding van noten, spelen met de tijd, etc.) is die tonicawerking niet sterk aanwezig en zul je er niet bewust van zijn, maar deze speelt wel degelijk een rol in het emotionele effect dat de muziek heeft.

Je zult in filmmuziek aan het einde van een muziek cue vrijwel nooit het 'rustpunt', de tonica, geven. Op het moment dat je, ergens midden in het verhaal, wel zou eindigen op de grondtoon, zou je immers een muzikale punt zetten op een moment dat het filmverhaal nog gewoon doorgaat. Je kunt het dus alleen toepassen als er echt sprake is van een (tijdelijke) stabiele situatie.

Je kunt ook het tegenovergestelde doen: dus geen tonicawerking gebruiken, maar juist een statische harmonie neerzetten. Bernhard Herrmann was hier, naast zijn gebruik van kleine muzikale cellen, een meester in. In films als *Psycho* en *Vertigo* gebruikt hij akkoordenreeksen die in feite nergens heen gaan maar zich (bijna dwangmatig) herhalen, en die vaak gebaseerd zijn op het 'spelen met tonaliteit', zoals in de onderstaande muzikale cel uit *Vertigo*. Het geheel lijkt gebaseerd te zijn op een afwisseling tussen een Es-m maj7 akkoord (Es-Ges-Bes-D) en een D-overmatig dominant akkoord (D-Fis-Ais-C). Je kunt het echter ook zien als varianten op een Es-mineurakkoord, wat aangeeft dat er geen eenduidige tonaliteit is, geen eenduidige grondtoon. In de filmmuziek van *Vertigo* wordt deze muzikale cel ook nog vaak herhaald, wat het gevoel geeft alsof je in een soort muzikale draaikolk zit; je komt er niet uit, het blijft maar doorgaan.



Iets vergelijkbaars doet hij in *Psycho* met een, op zich, eenduidiger akkoord waar hij ook de hele tijd in blijft 'hangen' (zie hieronder). Het is in feite een Bes-m maj 7 akkoord (Bes-Des-F-A), maar door de ligging van de noten die Herrmann heeft gekozen kun je het ook zien als een combinatie van een Bes-mineur drieklank (Bes-Des-F) met een Des-overmatig akkoord (Des-F-A). Het heeft dus iets ambivalent, het is 'spelen met tonaliteit'. Daarbij blijft Herrmann, met behulp van allerlei variaties, minutenlang steken bij dit akkoord, waardoor (een soort van) obsessieve muziek ontstaat.





In beide gevallen (*Vertigo* en *Psycho*) is dus sprake van een statische situatie die, bijvoorbeeld door de lengte van een cue, steeds instabieler wordt. Als kijker/luisteraar wordt het verlangen om uit die draaikolk te komen steeds groter en zul je dus een steeds grotere spanning ervaren. Het kan dus goed werken om, als je een bepaalde spanning wilt creëren (statisch met toenemende instabiliteit), te zoeken naar dit soort ambivalente akkoorden of akkoordenreeksen die in een cirkeltje ronddraaien.

Er is in het 'spelen met tonaliteit' een aantal simpele technieken om een mindere of meerdere mate van ambivalentie in de harmonie te creëren. Herrmann gebruikt een volledig dissonant akkoord (Es-E-F-Fis) voor de bekende douche-moord in *Psycho*. Hij vermindert echter de dissonantie door dit akkoord te verspreiden over een groot aantal octaven door ze toe te wijzen aan de verschillende strijkerssecties (viool, altviool, cello en contrabas). De vier noten worden dus niet in 1 octaaf gespeeld, waardoor een meer ambivalente vorm van dissonantie optreedt. Je voelt als publiek: 'Dit is niet echt een mooi akkoord, maar hij heeft ook niet domweg vier naast elkaar liggende toetsen op de piano ingedrukt.'

Een vergelijkbaar effect kun je ook bereiken door met *bitonaliteit* te werken, wat inhoudt dat je twee toonsoorten tegelijkertijd gebruikt.<sup>200</sup> De mate van dissonantie die dan optreedt, kun je bepalen door een specifieke combinatie van toonsoorten: een combinatie van Cmaj en Desmaj, bijvoorbeeld, geeft slechts twee gemeenschappelijke noten (C en F), waardoor er een grote mate van dissonantie kan optreden.

C	D	E	F	G	A	B	C
Des	Es	F	Ges	As	Bes	C	C

Een combinatie van Cmaj en Esmin geeft drie gemeenschappelijke noten (F, C en D) en zal dus minder dissonant kunnen zijn.

C	D	E	F	G	A	B	C	D
Es	F	Ges	As	Bes	C	D	C	D

<sup>200</sup> De componist Igor Stravinsky gebruikte vaak bitonaliteit in zijn werk, zoals *Le Sacre Du Printemps*, waarin hij een E-akkoord combineert met een Es7-akkoord.

Als je de twee toonsoorten binnen een en hetzelfde octaaf gebruikt, zal dat meestal een harde vorm van dissonantie opleveren. Verspreid je de toonsoorten over meerdere octaven zal het nog steeds 'wringen', maar in veel mindere mate, en creëer je weer een meer ambivalente vorm van dissonantie. De mate van dissonantie wordt dus bepaald door de gekozen combinatie van toonsoorten en door de afstand qua ligging tussen de twee toonsoorten.

De eerder genoemde *atonaliteit* en de mogelijke uitwerkingen daarvan, zoals de hieronder beschreven twaalftoontechniek van Schönberg en de seriële techniek, kun je heel goed inzetten in scènes waarbij je geen enkele vorm van houvast wilt bieden. Denk bijvoorbeeld aan scènes en films waarin geestelijke instabiliteit en allerlei vormen van suspense en/of horror de kern vormen. De filmcomponist Leonard Rosenman paste die technieken al toe in de film *The Cobweb* uit 1955, om in de muziek te laten horen wat zich in de hoofden van de personages afspeelde.<sup>201</sup> De twaalftoontechniek van Schönberg en de seriële techniek zijn uitwerkingen van atonaliteit waarbij specifieke ordeningssystemen worden gebruikt. Bij de twaalftoontechniek wordt van tevoren een volgorde vastgesteld van de twaalf tonen in het octaaf, die vervolgens gebruikt wordt in, en van toepassing blijft op, de gehele compositie. Bij de seriële techniek wordt een dergelijke ordening ook toegepast op andere elementen van een toon, zoals de toonduur en de klankkleur. Als filmcomponist ben je echter niet verplicht deze regels strikt toe te passen; het gaat er uiteindelijk om of het werkt of niet.

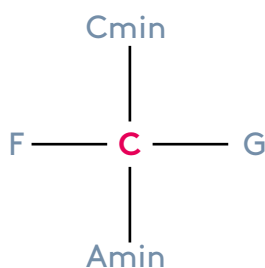
Een andere veelgebruikte compositietechniek in filmmuziek is het gebruik van de *pedal note*; het *orgelpunt*, ook wel de *pedaaltoon*. Dit is een liggende, aangehouden toon die meestal in de bas ligt, maar ook in de hogere regionen kan liggen, bijvoorbeeld als aangehouden toon van de hogere strijkers. Je kunt daar allerlei harmonische ontwikkelingen tegenover zetten, ook dissonante harmonieën; die liggende toon functioneert als een soort van 'harmonisch anker'. Zo'n toon heeft een sterk tonaal effect en probeert in feite de optredende harmonie de hele tijd terug naar zijn wortels te trekken. Door daar niet of juist wel aan toe te geven, creëer je suspense of opluchting bij het publiek. Als voorbeeld zie je in de onderstaande laatste maten van een compositie van Bach dat de pedaaltoon een lage C is. De harmonische progressie is C7 – F – G7 – C, waarbij de B in het G7-akkoord in maat drie niet echt lekker klinkt, en door die continu aangehouden C in de bas bijna 'gedwongen' wordt om op te lossen in het uiteindelijke C-akkoord.

---

<sup>201</sup> De film *The Cobweb* speelt zich af in een psychiatrisch ziekenhuis.



Weer een andere, goed in filmmuziek te gebruiken, methode in relatie tot tonaliteit is *moduleren*, het veranderen van toonsoort. Je kunt dit op vele manieren doen: subtiel, als je vooral de compositie zijn werking wilt laten behouden ten opzichte van het beeld maar geen specifiek moment in het narratief wilt benadrukken, of nadrukkelijk, als je juist wel een specifiek moment in het verhaal wilt aangeven, bijvoorbeeld een wending. In onderstaand voorbeeld rond de toonsoort Cmaj zie je de verwante tonsoorten, waarnaar je relatief eenvoudig kunt moduleren.



Je moduleert naar zo'n verwante toonsoort door gebruik te maken van een zogenaamd scharnierakkoord, een akkoord dat in beide tonsoorten voorkomt. Een akkoordenschema waarbij je in C begint en in Amin eindigt, ziet er bijvoorbeeld zo uit: C – F – G7 – C – Amin – Dmin – E7 – Amin. Uiteraard kun je nog veel meer modulatiemogelijkheden uitproberen en toepassen, afhankelijk van hoe subtiel of nadrukkelijk je die modulatie wilt inzetten.

## spelen met klank

Klank in de meest brede zin van het woord is in de loop der jaren steeds belangrijker geworden in filmmuziek. De filmcomponist Mark Isham over de rol van klank in zijn creatieve proces:

To me, it starts with the sonic vocabulary, to use the metaphor of the score. One of the beauties and challenges of modern composition is that it's limitless now. If you were writing a hundred years ago, you had a finite vocabulary of sound you could choose from. Well, with the advent of electronics and recorded music and everything else in the last hundred years, obviously that's been changing, and we reach a point now in this new century where it's totally infinite. The first step for me is to pare this down, because if I leave it wide open for myself, as I go, it's liable to just become chaotic. The sounds can so much dictate the type of composition that's going to evolve. The first sort of experimental phase to me is pinning down the sound of the movie. What sonic colors match the story, match the images, match the tempo, the cutting, match the characters, and fundamentally match the emotions of the film? Not to say this won't evolve, or that I'll not throw it out halfway through and start all over. This is a very positive first step for me that can involve just sitting down with five sound designers and saying, "Let's build a new vocabulary here," or sitting down with my orchestrators, and saying, "All right, let's not use a traditional orchestra, let's just write for ten violas and three basses." I just try to get an idea of what vocabulary is going to be needed. And that, for me, just will start the flow. It just always does. I've never found that to be an ineffective way of starting.<sup>202</sup>

Daar waar een compositie, een muzikale structuur, zich in de tijd moet ontwikkelen en het dus ook tijd kost om bijvoorbeeld een bepaalde spanning te creëren, kan klank dit veel sneller bewerkstelligen. Klank werkt in het algemeen direct, omdat het gelijk allerlei associaties op kan roepen. Als we even kijken naar de culturele codes uit hoofdstuk 1, zijn er de bekende clichés, zoals de doedelzak die gelijk duidelijk maakt dat we in Schotland zijn. Maar je kunt ook snel een instabiele situatie neerzetten, bijvoorbeeld door het gebruik van klanken met extreme toonhoogtes en/of dynamiek. In de instrumentale filmmuziek was het (alweer) Herrmann die als eerste het belang van klank onderkende, en hiermee ging experimenteren, bijvoorbeeld door niet meer het traditionele symfonieorkest te gebruiken. In *Citizen Kane* gebruikt hij veel lage blaasinstrumenten zoals basklarinetten, contrafagotten, basfluiten, etc., in *Psycho* werkt hij alleen met strijkinstrumenten en in *Sisters* van regisseur Brian De Palma werkt hij o.a. met twee Moog synthesizers,

hoorns, strijkers en een glockenspiel.<sup>203</sup> Door dit soort combinaties van instrumenten kun je geheel eigen klankwerelden creëren, die specifiek voor één film zijn. In principe is geen enkele instrumentatie of klankwereld te gek, zolang het werkt voor het verhaal dat verteld moet worden. De componist Howard Shore gebruikte voor de film *Crash* van David Cronenberg veel elektronisch gemanipuleerde gitaren, harpen en percussie, om de film een koude en metaalachtige sfeer te geven, in lijn met de thematiek.<sup>204</sup> De regisseur Inarritu vroeg Antonio Sanchez om een filmscore met alleen drums te maken voor zijn film *Birdman*. Het filmgenre roadmovie kreeg een andere klankwereld na de film *Paris Texas*, met de akoestische slidegitaar en bijbehorende gitaareffecten van Ry Cooder. Hans Zimmer gebruikt in *Dunkirk* klanken in de ritmiek van zijn filmmuziek die duidelijk gerelateerd zijn aan militaire geluiden, zoals mitrailleurssalvo's, waardoor de scheiding tussen muziek en sound design bijna niet meer waarneembaar is. Zo zijn er nog tientallen filmscores te noemen die allemaal een geheel eigen klankwereld hebben; een wereld die gerelateerd is aan het verhaal en de bijbehorende emoties en atmosferen. Je bent dus als filmcomponist niet beperkt tot standaard ensembles, instrumentaties en instrumentatietechnieken. 'Anything is possible', zolang het helpt het verhaal te vertellen.

Voor het creëren van stabiele of instabiele situaties is een aantal methodes beschikbaar. Stabiliteit valt, als het gaat om klank, het beste te creëren door te werken met standaard instrumentaties en instrumentatie- en productietechnieken, zodat er een voor het publiek herkenbare muzikale situatie wordt gecreëerd. De instrumenten zijn herkenbaar, ze worden op een reguliere manier bespeeld en de mixage geeft een redelijk natuurlijk (klank)beeld van het ensemble dat je gebruikt hebt: de instrumenten staan in een natuurlijke verhouding tot elkaar in de mix.

Instabiliteit kun je bewerkstelligen door, naast de strategieën uit hoofdstuk 1, te werken met elektronische klanken die je genereert met behulp van synthesetechnieken zoals FM-synthese, physical modelling, granulaire synthese, etc.<sup>205</sup> Deze technieken worden veelvuldig gebruikt in filmmuziek, omdat bij dergelijke klanken de klankbron niet meer te herleiden is en in die zin dus geen houvast oplevert. Dit in tegenstelling tot een toon gespeeld door een viool, waarbij iedereen de klankbron herkent.

---

<sup>203</sup> Herrmann ontplofte regelmatig tijdens de opnamesessies, omdat de Moog synthesizers verre van stabiel waren en de hele tijd ontstemden.

<sup>204</sup> De film *Crash* is een bewerking van de gelijknamige roman van J.G. Ballard over een groep mensen die seksueel opgewonden raakt van auto-ongelukken.

<sup>205</sup> Deze synthesetechnieken worden toegelicht in hoofdstuk 4.

Wil je met instrumenten werken (of een combinatie van instrumenten en elektronica) dan is mogelijk de in hoofdstuk 1 genoemde klankveldenmuziek een optie. Een klankveld is een muzikale situatie die zowel in harmonisch als in ritmisch opzicht statisch is.<sup>206</sup> De meeste klankvelden zijn zeer dissonant, omdat ze niet opgebouwd zijn met een reguliere toonladder maar met chromatiek: alle twaalf tonen van het octaaf. Als die tonen in het klankveld heel dicht bij elkaar liggen, wordt dit ook wel een cluster genoemd. Omdat de tonen in zo'n cluster zo dicht bij elkaar liggen, zijn ze niet meer afzonderlijk te horen; ze verdwijnen in de totaalklank. Ritmisch gezien wordt een klankveld meestal gekenmerkt door lang liggende en/of repeterende noten, kleine ritmische patroontjes die herhaald worden en dus dat statische karakter benadrukken. In de compositie *Atmosphères* van Ligeti zijn de strijkers volledig opgesplitst, oftewel: alle violen, altviolen, celli en contrabassen hebben individuele partijen met een verschillende dynamiek te spelen. Op die manier creëert Ligeti een cluster waarin wel verschuivingen optreden, omdat sommige strijkers bijvoorbeeld van *pp* naar *fff* gaan en andere strijkers een tegenovergestelde beweging maken, maar waarin geen sprake is van een eenduidige ontwikkeling, van een vector. Met een klankveld kun je dus een statische, instabiele sfeer creëren. Precies de sfeer die je nodig hebt voor bijvoorbeeld suspense-scènes.

Een andere manier om instabiliteit te creëren is het werken met gelaagdheid in klank. Je kunt bijvoorbeeld een aantal muzikale onderdelen van een compositie door verschillende instrumenten/klankbronnen laten spelen. Een repeterend akkoord dat oorspronkelijk door piano wordt gespeeld, laat je bijvoorbeeld ook door een andersoortig synth-geluid spelen, of door een elektronisch vervormde vibrafoon. In de eindmixage kun je de mate van vervreemding qua klank van dit repeterende akkoord aanpassen. Als de piano nog het meest herkenbaar is geeft dat een bepaalde mate van houvast aan het publiek. Als de synth en vervormde vibrafoon de klank bepalen, zal er misschien nog een vage associatie met een piano zijn, maar is er minder houvast.

Je kunt met klank heen en weer bewegen op de dipool 'statisch – dynamisch' door met klankontwikkeling te werken. Dat kan ook de totaalklank betreffen van het ensemble dat je hebt samengesteld. Je kunt dat doen door te 'verdikken' (partijen toevoegen, partijen door meerdere instrumenten laten spelen, etc.) en 'uit te dunnen' (partijen weghalen, partijen in andere octaven zetten waardoor ze minder aanwezig zijn, partijen toewijzen aan andere, 'dunnere' instrumenten, etc.). In het geval van elektronische muziek of elektronische 'lagen' in

combinatie met instrumenten kun je bijvoorbeeld met filtering werken, waarbij je specifieke filters open- of dichtdraait waardoor boventonen te voorschijn komen of juist verdwijnen. De componist David Shire schreef een pianoscore voor de film *The Conversation* van Francis Ford Coppola, waarin hij gaandeweg de film de klank van de piano vervormde door met filtering te werken en de pianopartij door een ARP 2600 synthesizer te sturen. Op deze manier gaf hij vorm aan wat zich in de loop van het verhaal ontwikkelde aan emoties in het hoofd van de hoofdpersoon Harry Call. Een andere methode voor klankontwikkeling is (*sound*) *morphing*. Dit zou je kunnen vergelijken met het moduleren, het wijzigen van de toonsoort, in tonale muziek. Bij *morphing* gaat het frequentie-spectrum van de ene klank over in het spectrum van een andere klank. De snelheid waarmee en de manier waarop dit gebeurt, kun je instellen en aanpassen met behulp van software, waarmee je parameters van de ene klank zodanig wijzigt dat de andere klank tevoorschijn komt.

In het werken met klank kun je ook verbindingen leggen met de sound design van de film. In de jaren 50 van de vorige eeuw vonden al de eerste experimenten plaats met de zogenaamde *musique concrète* van Pierre Schaeffer in filmscores.<sup>207</sup> De regisseur Alfred Hitchcock gebruikte in 1963 voor de film *The Birds* het elektronische instrument mixturtrautonium, een meerstemmig instrument ontworpen door Friedrich Trautwein en Oskar Sala. Hitchcock vroeg Sala en Remi Gassmann om een 'electronic soundtrack' te componeren,<sup>208</sup> waarbij elektronisch gegenereerde vogelgeluiden en ambiances vermengd werden met echte vogelgeluiden.

Afhankelijk van de beoogde klankwereld van de film kun je bijvoorbeeld klankmateriaal dat de sound designer heeft opgenomen ten behoeve van zijn sound design gebruiken voor jouw compositie. Een zeer letterlijk voorbeeld is te vinden in de beginscène van de film *Atonement*: het realistische geluid van 'typen op een typemachine' dat in het begin van de film te horen is, wordt op een gegeven moment een muzikaal (en met name ritmisch) onderdeel van de filmmuziek die later in de scène begint. Uiteraard kun je iets dergelijks ook op een meer subtiele manier doen, door het klankmateriaal nog te bewerken voordat je het in je compositie integreert.

Ten slotte is klank in de betekenis van *sound*, hoe een muziek cue geproduceerd is en uiteindelijk klinkt, een zeer bepalende factor voor de impact die de muziek heeft. Of je nu een eenzame cello, een elektronisch

<sup>207</sup> *Musique concrète* is een vorm van elektronische muziek waarin opnames van, meestal, omgevingsgeluiden als klankmateriaal worden gebruikt. Je maakt hiermee vervolgens een compositie door het monteren en manipuleren van dat klankmateriaal: klanken worden herhaald, achterstevoren afgespeeld, op een andere snelheid afgespeeld, etc.

<sup>208</sup> Beide staan vermeld in de film credits met 'electronic sound production and composition'.

klankenveld, een hybride ensemble met instrumenten en elektronische klanken of een symfonieorkest gebruikt, de muziek zal beeldvullend moeten zijn en de beoogde impact moeten opleveren. Beeldvullend, omdat die eenzame cello in verhouding moet staan tot het grote filmdoek in een bioscoop. Een reguliere registratie van een solocello zal niet bruikbaar zijn voor filmmuziek, omdat daarin vaak sprake is van grote dynamische verschillen in de muziek en de akoestiek van de concertzaal waarin de registratie heeft plaatsgevonden. Een solocello in filmmuziek kan impact hebben en beeldvullend zijn als je het gevoel hebt dat je, bij wijze van spreken, met je hoofd in die cello zit. Dit kun je alleen bereiken door te werken met specifieke microfoonplaatsingen, bepaalde vormen van compressie, etc. Dit zijn technieken die ook toegepast worden in de popmuziek, waarin vaak sprake is van de meest uiteenlopende ensembles en klankcombinaties, die door middel van mixage en mastering een bepaalde impact opleveren. Waar een symfonieorkest in een klassieke setting met een beperkt aantal microfoons wordt geregistreerd om de totaalklank te vangen, zal hetzelfde orkest in een filmmuzieksetting verschillende opnamesessies hebben. In die sessies worden de verschillende secties apart opgenomen,<sup>209</sup> zodat ze onafhankelijk van elkaar nog bewerkt kunnen worden tijdens de eindmixage. Het komt dan regelmatig voor dat bijvoorbeeld de contrabassen ‘aangedikt’ worden met samples, zodat ook de subwoofer in een 5.1 weergavesysteem aangesproken wordt en de muziek op die manier de nodige impact in het laag heeft.

## spelen met ritme

Je kunt ritme inzetten om zowel stabiele als instabiele situaties te creëren. Een regelmatig ritme kan, in combinatie met een simpele consonante harmonie, stabiliteit en daarmee rust aan een scène toevoegen. Met continu verschillende ritmische patronen en/of complexe polyritmiek<sup>210</sup> met allerlei syncopen<sup>211</sup> en wisselende maatsoorten krijg je een ritmiek die volstrekt niet voorspelbaar is en creëer je een instabiele situatie.

Je kunt ook een *ostinato* inzetten om scènes in mindere of meerdere mate instabiel te maken. Een *ostinato* is, zoals gezegd, een kort muzikaal motief dat telkens wordt herhaald.<sup>212</sup> In die zin komt het

---

<sup>209</sup> Men noemt dit *striping*: het apart opnemen van de verschillende secties (instrumentgroepen).

<sup>210</sup> *Polyritmiek* is het gebruiken van meerdere ritmes tegelijkertijd, of een zodanig ritme dat dat op meerdere manieren gehoord kan worden.

<sup>211</sup> Een *syncope* is een ritme waarbij een of meer tonen niet op de tel of puls vallen waardoor een of meer normale accenten verlegd worden. Een *syncope* wordt in muziek gebruikt om het accent te verleggen, om het accent op een andere dan de gebruikelijke en verwachte plaats aan te brengen.

<sup>212</sup> De term *ostinato* is afkomstig uit het Italiaans en betekent koppig. Een betekenis die ook duidelijk overeenkomt met de werking van een *ostinato* in een compositie: het motief blijft zich maar herhalen ondanks wat er verder allemaal gebeurt.



overeen met de muzikale cel zoals we die eerder hebben besproken. Maar waar de muzikale cel in het algemeen een kort muzikaal motief (of een combinatie van motieven) is dat door alle instrumenten gespeeld wordt, is een ostinato vaak een motief dat slechts door één of een paar van de instrumenten wordt uitgevoerd; de overige instrumenten participeren niet in het ostinato. Daarnaast zijn er verschillende soorten ostinato's. Sommige hebben consequent hetzelfde ritme en dezelfde toonhoogte, sommige blijven alleen in ritmisch opzicht hetzelfde, en andere weer alleen qua toonhoogte. De meeste ostinato's worden in de lagere octaven gespeeld (basgitaar, contrabas, etc.) maar hogere liggingen zijn zeker ook mogelijk. De werking van een ostinato in een muziekstuk kan vergeleken worden met de werking van de al eerder genoemde pedaaltoon. Als het ostinato uit een akkoord bestaat en hetzelfde blijft, kan het al snel een tonicawerking opleveren, omdat het dan als een (soort van) pedaaltoon gaat werken. Als het ostinato uit slechts een enkele toon bestaat zal die tonicawerking minder zijn, omdat er dan geen directe harmonie is die om een oplossing vraagt. Een voorbeeld van een dergelijk ostinato vinden we in de muziek van Ennio Morricone voor de film *The Untouchables*.



De muzikale figuur hierboven wordt gespeeld op basgitaar. De drie maten kennen onderling kleine verschillen in het ritme, maar vormen samen een motief dat om de drie maten herhaald wordt. De toonhoogte blijft gelijk, maar percussieve instrumenten versterken specifieke accenten in het ostinato terwijl blazers een dissonante harmonische lijn neerzetten, die steeds meer aangedikt wordt omdat op gegeven moment ook strijkers worden ingezet. De scène waar deze muziek onder zit, staat bekend als *Waiting at the border*: een klein groepje politiemensen onder leiding van Elliot Ness wacht bij de grens tussen Canada en de USA op een illegaal alcoholtransport. De essentie van deze scène zit hem in het 'wachten op', oftewel het verstrijken van de tijd en de daarmee gepaard gaande opbouw van de spanning. Het publiek wacht mee en is zich ervan bewust dat er straks een en ander zal gebeuren, maar of dat positief of negatief voor onze helden zal zijn, is nog volstrekt onduidelijk. Morricone geeft met de twee hierboven genoemde muzikale onderdelen betekenis aan deze twee narratieve onderdelen. Door het zich continu herhalende baspatroontje, het bas-ostinato, ervaren we als publiek 'het wachten'; een statische situatie. Door de steeds intensievere dissonante

harmonie ervaren we een oplopende spanning; een dynamische situatie. De combinatie van die twee zorgt voor een instabiele situatie, die onvermijdelijk leidt tot het moment dat 'het' gaat gebeuren.

Een nog simpeler ostinato past Morricone toe in dezelfde film in o.a. de openingsmuziek, waarin hij in een vierkwartsmaat iedere tel een klap geeft op een snaredrum. Er zijn geen accentverschillen, iedere klap is even hard, en daarmee is dit het meest simpele ostinato dat je je kunt voorstellen. Over die klappen heen legt hij vervolgens ritmische accenten met piano en andere instrumenten, bijvoorbeeld op onderstaande manier.



Het geheel creëert op die manier het gevoel van een soort van militaire operatie; de klappen op de snaredrum fungeren bijna als schoten.

Een andere manier om ostinato's te creëren is het gebruik van reeksen. De filmcomponist Lalo Schifrin gebruikt bijvoorbeeld de Fibonacci-reeks, die begint met 0 en 1, waarna elk volgend element van de reeks de som van de voorgaande elementen is. De eerste elementen van de reeks zijn dus: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, etc. Je kunt die getallen bijvoorbeeld toepassen op het aantal keren dat je een ritmisch motief herhaalt. De reeks geeft, door zijn formule, de getallen een bepaalde mate van verwantschap, zodat het geen 'los zand' wordt van willekeurige herhalingen. Uiteraard kun je hiervoor ook andere reeksen gebruiken.<sup>213</sup>

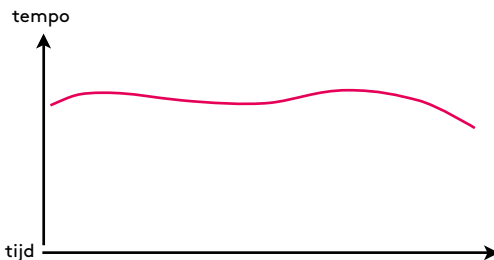
Weer een andere manier om ogenschijnlijk onregelmatige ritmes te creëren, is het werken met zogenaamde hemiolen. Een hemiool ontstaat wanneer in de notatie van een bepaalde maatsoort (bijvoorbeeld 4/4) een andere, niet daaraan verwante, maatsoort (bijvoorbeeld 5/4) genoteerd wordt. Als je die 'telt', geeft dat het volgende ritme:

| EEN twee drie vier | een TWEE drie vier | een twee DRIE vier | een twee drie VIER | etc.

Dergelijke hemiolen leveren syncopen op. Je kunt ook verschillende hemiolen combineren, wat voor het publiek weer een onvoorspelbare ritmiek oplevert, die echter wel een zekere mate van interne consistentie heeft.

Met het in mindere of meerdere mate inzetten en/of combineren van bovengenoemde methodes kun je dus de mate van (in)stabiliteit bepalen. Dit is in aanvulling op de methodes uit de paragraaf over tonaliteit en klank.

Een laatste opmerking met betrekking tot ritme betreft het tempo van een cue. Het werken met DAW's en sequencers lokt al snel het gebruik van één enkel tempo in een cue uit. In veel gevallen hoeft dit geen probleem te zijn. Regelmatig is het echter wenselijk om wat meer 'adem' in het tempo aan te brengen, of is een tempo gewenst dat net wat meer meebeweegt met het tempo van de desbetreffende scène. Uiteraard kun je dan in de DAW/sequencer versnellingen en vertragingen<sup>214</sup> programmeren. Een andere manier is om zelf een basistrack voor de cue in te spelen terwijl je naar de scène kijkt, en op die manier het tempo uit die scène direct te 'verwerken' in de muziek die je creëert. Je reageert in feite vanuit de emotie die jij op dat moment als kijker ervaart. Je kunt dit op elk instrument doen, zolang er later maar uit jouw basistrack een *click track* te destilleren valt.<sup>215</sup> Die *click track* vormt de basis qua tempo voor de uiteindelijke cue en kan zelfs gebruikt worden als *click track* voor de dirigent, als de uiteindelijke cue tot stand komt met behulp van een symfonieorkest of andersoortig akoestisch ensemble. Het verloop van het tempo en de bijbehorende *click track* kan er bijvoorbeeld zo uitzien:



maat	tempo
1	120.3
2	121.0
3	121.5
4	122.0
5	122.0
6	122.0
7	122.3
8	121.9
9	121.8
10	121.5
11	121.0
12	120.6
13	120.5
14	120.1
15	119.7
16	119.4
17	119.4
18	119.6
19	120.2
20	120.7
etc.	etc.

<sup>214</sup> De traditionele termen in de muziektheorie zijn *accelerando* (versnelling) en *rallentando* (vertraging).

<sup>215</sup> Een *click track* is in feite een elektronisch gegenereerde metronoom die daardoor ook allerlei tempovariaties kan weergeven, in tegenstelling tot een traditionele metronoom die iedere keer slechts 1 tempo kent.

## spelen met stilte

Zoals al eerder opgemerkt in dit boek kan het gebruik van stilte uiterst effectief zijn, omdat je door te werken met stilte ruimte geeft aan de fantasie van het publiek, in plaats van de muziek te laten vertellen wat er aan de hand is. In de muziekhistorie zijn talloze voorbeelden te vinden van het gebruik van stilte, met de compositie 4'33'' van John Cage als meest extreme voorbeeld: vier minuten en drieëndertig seconden stilte. In film wordt op verschillende niveaus gewerkt met stilte. Op het niveau van de sound track zijn er bekende voorbeelden op de dipool 'statisch – dynamisch', waarbij alle elementen van de sound track gedurende een scène geleidelijk uitfaden, totdat er slechts een enkel, bepalend geluidselement over is. Een al eerder genoemd voorbeeld van een dergelijke dynamische sound track is de Do Lung Bridge-scène uit de film *Apocalypse Now*. Langzaam maar zeker verdwijnen in deze scène alle geluiden uit de sound track, terwijl we nog steeds lichtflitsen e.d. zien, en blijft alleen de roepende stem van een Vietcong-strijder over. Als het om filmmuziek gaat, kun je als componist stiltes laten vallen als de bijbehorende scène daarom vraagt, of als een ander element van de sound track in die stilte beter tot zijn recht komt. Een bepaalde zin uit een dialoog of een specifiek geluidseffect kan op die manier extra aandacht krijgen. Een stilte in je muziek kan een echte stilte zijn, als de muziek daadwerkelijk stopt. Een stilte kan ook een muzikale stilte zijn, als de stilte onderdeel is van de compositie. Als er bijvoorbeeld een bepaalde ritmiek, een puls, in de muziek zit, zal die puls voor je gevoel nog enige tijd doorlopen na het stilvallen van de muziek. Ook wat tonaliteit betreft zul je na een harmonische ontwikkeling die net niet helemaal wordt afgemaakt het gevoel krijgen dat die ontwikkeling nog even doorgaat in de stilte. Ten slotte is het inzetten van stilte in je composities vanuit een puur pragmatisch oogpunt zeer efficiënt: zo schiet je lekker op.

## spelen met tijd

In hoofdstuk 1 hebben we gezien hoe de sound track de perceptie van tijd kan beïnvloeden. Dit is informatie waar je je voordeel mee kunt doen als componist. Het zal van tijd tot tijd gebeuren dat een regisseur jou vraagt om hem te helpen met een specifieke scène. Er is bijvoorbeeld bepaalde informatie nodig in zo'n scène, wat als gevolg kan hebben dat de scène 'trekt': de scène duurt eigenlijk te lang en verloopt te langzaam. De regisseur en editor hebben van alles geprobeerd in de montage, maar een aantal dialogen zijn bijvoorbeeld simpelweg noodzakelijk om die essentiële informatie te geven. De vraag kan dan zijn om met behulp van

muziek (en/of geluid) de perceptie van de scène zodanig te beïnvloeden dat het 'trekken' niet of minder door het publiek ervaren wordt. De oplossing is dan niet om er heel snelle en/of drukke muziek onder te zetten, wat misschien je eerste ingeving zou zijn, maar om juist het tegenovergestelde te doen: langzame en overzichtelijk gestructureerde muziek onder de scène te plaatsen met een geringe informatiedichtheid, zoals aangegeven in hoofdstuk 1.

## spelen met clichés

Voor de meeste filmgenres zijn een aantal kenmerken van de bijbehorende filmmuziek te benoemen. Als we die filmgenres en bijbehorende filmmuziek beschrijven, hebben we het al snel over *clichés*. Dat geldt voor zowel de film als de filmmuziek. Enerzijds willen we clichés in ons werk zoveel mogelijk vermijden, anderzijds hebben die clichés zich wel bewezen; anders waren het geen clichés geworden. We kijken daarom naar een aantal van die clichés, maar dan vanuit het perspectief van het dipoolmodel, wat een breder spectrum aan mogelijke muzikale invullingen geeft.

Bij scènes en films die je zou kunnen typeren als 'feel good' zul je veelal in het stabiele & statische kwadrant zitten. Dat kwadrant kan muzikaal ingevuld worden met onder andere simpele en redelijk voorspelbare harmonie en ritmiek, helder en transparant klankgebruik (dus geen donkere, duistere klanklagen) en eventueel een rustgevende melodie zonder grote sprongen. Dit in tegenstelling tot het suspense-, horror- en actiefilmgenre, waarin instabiliteit wordt gecombineerd met de statische-dynamische dipool. In muzikaal opzicht uit dit zich vaak in zogenaamde chase music met snelle, wisselende tempo's met complexe ritmes en wisselende maatsoorten, in allerlei vormen van dissonante en/of complexe harmonie, in weinig tot geen melodie maar meer gebruik (en herhaling) van motieven en muzikale cellen, en in moeilijk herkenbare en definieerbare klanken en extreme liggingen. Bij drama, waarin de emoties van en tussen personages vaak tot grote hoogtes stijgen, zal de muziek zich meer in het stabiele domein bevinden, in combinatie met de statische-dynamische dipool. Dat uit zich bijvoorbeeld in een melodie met grote sprongen en een soms voortstuwende harmonie, maar ook in minimale noten voor een solo-instrument, weinig ritmiek en meestal geen elektronische klanken maar nadrukkelijk de inzet van akoestische, herkenbare instrumenten.

Zoals gezegd raak je al snel aan clichés bij het componeren van filmmuziek. Ook hier, net zoals bij het werken met bestaand materiaal, is van belang dat je heel goed analyseert waarom een specifiek muzikaal cliché werkt bij een specifieke scène: welke muzikale elementen spelen hier een grote rol in en welke zijn minder van belang? Daarbij is het een spel met de verwachtingen van het publiek: enerzijds wil je tegemoet komen aan die verwachtingen en wil je niet dat het publiek ‘schrikt’ van jouw filmmuziek, anderzijds wil je niet vastzitten aan de clichés en zoek je als filmcomponist altijd naar je eigen stem binnen de functionaliteit die van filmmuziek verwacht wordt. Dit dilemma raakt aan de vraag: ‘Wat is het geheim van goede noten?’ uit de gelijknamige VPRO-documentaireserie. Het antwoord dat door Louis Andriessen in de documentaire gegeven wordt is dat ‘foute noten juist de goede noten zijn’. Oftewel: je moet een filmmuziekcliché in eerste instantie bevestigen, en vervolgens proberen dat cliché op te rekken door daarbinnen een aantal verrassende muzikale stappen te nemen. Het cliché (lees: de functionaliteit) moet nog steeds aanwezig zijn en werken, maar heeft door een aantal ‘foute noten’ een verrassende vorm gekregen.

## uitwerken bij beeld

In het proces is er altijd een moment waarop jij als componist voor het eerst de film als geheel ziet. Het zal regelmatig gebeuren dat dit een paar dagen na de draaiperiode is, als de editor op basis van het scenario een eerste versie heeft gemonteerd. Maar het kan uiteraard ook verderop in de postproductiefase gebeuren, afhankelijk van welke afspraken er gemaakt zijn.<sup>216</sup> Deze ‘eerste keer’ kan een grote bron van informatie zijn, voor jou als componist maar ook voor de editor en regisseur, aangezien jij meestal de eerste persoon bent die de film in zijn totaliteit ziet. Het is dan ook van belang dat je datgene wat je ondergaat tijdens het kijken naar de film op de een of andere manier noteert.<sup>217</sup> Het gaat dan om jouw eventuele emoties, maar ook andersoortige constateringingen als: ‘Ik snap werkelijk niet waar die scène over gaat’, en: ‘Die scène duurde echt veel te lang voor mijn gevoel.’ Deze ‘eerste keer’ is namelijk de enige ‘eerste keer’: alle volgende keren zul je kijken als componist en niet meer als neutraal publiek. Al jouw constateringingen en emoties zijn dus een bron van informatie voor de editor en regisseur. Zelf krijg je meer inzicht in de (on)mogelijkheden voor muziek in de film. Editor en sound designer Walter Murch maakt dergelijke notities al tijdens het bekijken van de ‘dailies’:<sup>218</sup>

---

<sup>216</sup> Het kan heel goed gebeuren dat een editor bijvoorbeeld pas later in de draaiperiode kan beginnen met monteren, waardoor er niet gelijk na afloop van de draaiperiode een eerste versie ligt.

<sup>217</sup> Meestal is een dergelijke eerste versie nog voorzien van tijdcode in beeld en kun je dus al kijkend aantekeningen maken met de tijdcode erbij, bijvoorbeeld “37’40” = snap niet wat hier gebeurt”.

<sup>218</sup> De shots die op een draaidag gemaakt worden.

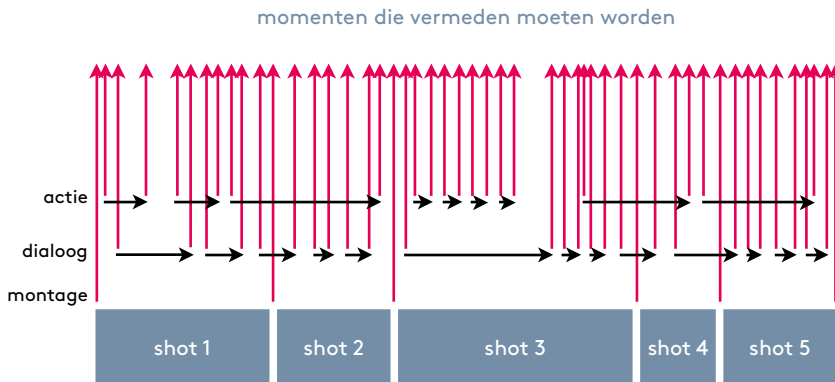
I write down whatever occurs to me about what I see on the screen. And that text appears in the left-hand column of my database. These are the emotional responses: How does the shot make me feel when I see it for the first time? Are there any associations? If, say, the image of a banana occurs to me for some reason. I write "banana", even if I have no idea why. Maybe later I'll find out the reason – but at the moment I don't question any of these things. I try to remain completely open to whatever is going through my mind.<sup>219</sup>

Op het moment dat je daadwerkelijk een compositie aan een scène gaat 'hangen' en je wilt die compositie specifiek uitwerken in relatie tot die scène, spelen er een aantal zaken. Muziek kent een structuur, met uiteraard een begin en een einde, maar vaak ook met herkenbare en structurerende onderdelen zoals een muzikale maat en een muzikale zin (vaak samengesteld uit meerdere maten), maar ook elementen op microniveau zoals een motief. In een compositie herkennen we uiteraard het begin en het einde, maar ook in het verloop van de compositie zullen we structuren herkennen, zoals het begin en/of einde van een B-deel, of het begin en/of einde van een modulatie, of een verandering qua ritmiek. Bij wat men de meer reguliere westerse muziek zou kunnen noemen, zal men zelfs de structuur op maatniveau herkennen. Simpel gezegd: iedereen 'voelt' waar de 1 zit van de maat.

Al deze herkenbare 'punten' in een compositie zijn van belang bij het plaatsen van de muziek ten opzichte van het beeld. Een van de werkingen van muziek bij beeld, is dat het begin- en eindpunt van een compositie benadrukken wat op dat moment te zien is; het starten van een stuk muziek bij een bepaalde gebeurtenis in beeld zorgt ervoor dat die gebeurtenis extra benadrukt wordt. Een man staat een tijd stil en gaat dan plotseling lopen. Als op het moment van lopen muziek begint, zal dat lopen meer betekenis krijgen: er wordt een verwachting geschept, er gaat kennelijk iets gebeuren. Dat betekent dat de begin- en eindpunten van een stuk muziek bij een scène zorgvuldig moeten worden bepaald, want ze genereren betekenis in samenwerking met het beeld, of we dat nu willen of niet. Meestal wil je vermijden dat het begin van de muziek het beeld benadrukt. Een mogelijke oplossing is dan om muziek met een enkele toon te laten beginnen die als een soort fade-in functioneert, waardoor het precieze startmoment van de muziek niet of moeilijk te herleiden is. Hetzelfde geldt vervolgens voor het einde van een compositie. Vaak gebruikt men ook dialoog of ander geluid om te maskeren dat de muziek start en om te voorkomen dat het publiek betekenis geeft aan een specifiek moment in een scène. De muziek moet er op een gegeven

moment gewoon zijn, zonder dat het publiek kan aanduiden wanneer de muziek precies is begonnen of geëindigd.

Als je wel een duidelijk start- en/of eindpunt wilt, zul je goed moeten kijken waar dat start- en/of eindpunt geplaatst kan worden. In onderstaande representatie is een denkbeeldige scène weergegeven, met zowel visuele als auditieve gebeurtenissen. Visueel is de scène opgebouwd uit een aantal shots die aan elkaar gemonteerd zijn. In het algemeen zal men geen muziek laten starten of eindigen op een overgang tussen shots, omdat dan de montage benadrukt wordt, een element dat men niet wenst te benadrukken, aangezien we de indruk willen wekken dat film een continu medium is.<sup>220</sup> In onderstaande figuur zijn ook de begin- en eindmomenten van 'handelingen' aangegeven, zoals die te zien zijn in de diverse shots (beginnen en ophouden met lopen, etc., in de representatie aangegeven met 'actie'). Dit zijn ook vaak momenten die je niet wilt benadrukken met muziek. Hetzelfde geldt voor het begin en het einde van een dialoog. Al met al zit een scène dus vol momenten die zich er niet echt voor lenen om dan muziek te beginnen of te eindigen. In eerste instantie lijkt het vrij simpel om tot start- en stoppunten voor de muziek in een scène te komen, maar het aantal mogelijkheden is dus beperkt en vraagt om een secure afweging, zodat je zeker weet dat je geen ongewenste effecten genereert.



Zoals hierboven aangegeven kent een muziekstuk in het algemeen niet alleen een herkenbaar start- en stoppunt, maar ook herkenbare interne veranderingen in de muzikale structuur, die betekenis kunnen genereren als ze samenvallen met een bepaalde gebeurtenis in de visuele track, zoals een montagepunt, de start van een handeling, etc.

<sup>220</sup> Een uitzondering op deze benadering kan een horrorfilm zijn waar men juist wel op montage-momenten (bijvoorbeeld als het lijk uit de kast valt) een muzikaal accent wil leggen om het publiek nog heftiger te laten schrikken.



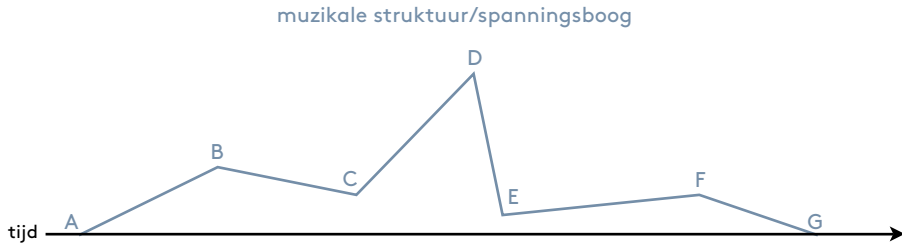
Denk daarbij aan sterke accenten in de muziek of het begin van een modulatie. De momenten in de figuur op de vorige pagina die vermeden moeten worden bij de plaatsing van de muziek betreffen dus niet alleen die start- en stopmomenten, maar ook die interne structurele momenten in de muziek, wat de plaatsing nog gecompliceerder maakt.

Naast deze meer technische overwegingen zijn er natuurlijk de puur inhoudelijke overwegingen in de keuze waar muziek begint en eindigt in een scène. Die hebben te maken met het structureren van het narratief (de dramatische codes uit hoofdstuk 1) en met de emotionele codes. Wat die laatste betreft is de terugkerende vraag waar je nu precies de muziek plaatst: voorafgaand aan een emotionele scène, onder een emotionele scène of na afloop van de scène? Er zijn geen standaard regels voor, aangezien factoren zoals het genre, het dramaturgisch concept en het acteerniveau een grote rol spelen bij dergelijke beslissingen. In veel standaard films en series wordt ervoor gekozen om muziek onder een emotionele scène te zetten. Deze benadering kan echter een gevoel van manipulatie geven en ingaan tegen de benadering waarbij de kijker zelf ook onderdeel is van het construeren van het verhaal en de bijbehorende emoties. 'Voorafgaand' aan een dergelijke scène kan effectief zijn, maar zal ook regelmatig de mogelijke emotionele impact van de scène verminderen, omdat je als kijker al voorbereid wordt op wat komen gaat. Muziek na afloop van de scène kan een specifieke functie vervullen, zoals Walter Murch schetst naar aanleiding van een scène uit de film *The Godfather*:

The gun hits the ground, and then the music finally comes in. It's a classic example for me of the correct use of music, which is as a collector and channeler of previously created emotion, rather than the device that creates the emotion. Music in *The Godfather* is almost always used in this way. I think in the long run this approach generates emotions that are truer because they come out of your direct contact with the scène itself, and your own feelings about the scène – not feelings dictated by a certain kind of music. *The Godfather* is a good film to study for its use of music. Most movies use music the way athletes use steroids. There's no question that you can induce a certain emotion with music – just like steroids build up muscle. It gives you an edge, it gives you a speed, but it's unhealthy for the organism in the long run.<sup>221</sup>

Als je vanuit een muzikaal idee de contouren van een compositie duidelijk hebt, is het handig om die contouren goed scherp te krijgen en er eventueel, als het om een complexe constructie gaat, een visuele

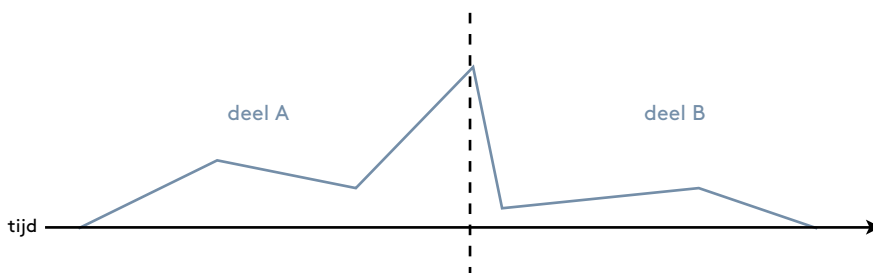
representatie van te maken. Het schetsen van de vereiste spanningsboog in de muziek kan het nodige inzicht geven in waar de eventuele climaxen liggen en hoe die zich tot elkaar verhouden. Een spanningsboog ziet er bijvoorbeeld zo uit:



Omdat er een aantal climaxen in de muziek moet komen, is het verstandig om op basis van het muzikale idee eerst de grootste climax te componeren en van daaruit 'terug te werken', bijvoorbeeld door simpelweg die climax uit te dunnen. Je weet dan zeker dat je bovenstaande spanningsboog kunt waarmaken. Beginnende (film)componisten maken vaak de fout om 'bij het begin te beginnen', waarna ze halverwege de oplopende spanningsboog 'vastlopen', omdat ze niet meer weten hoe ze de impact van hun compositie nog kunnen vergroten.

Als je bezig bent met dat 'terug werken' vanuit een climax, moet je beseffen dat je daarbij de nodige vrijheid hebt in de eerste maten van je muziek (van A naar B), omdat in een dergelijk *intro* de uiteindelijke muzikale structuur nog niet duidelijk hoeft te zijn. Stel dat je vanaf B tot D bijvoorbeeld een vierkwartsmaat gebruikt, kun je het deel A-B als een intro zien voor die maatsoort. In een dergelijk intro hoeft het nog niet duidelijk te zijn dat je uiteindelijk een vierkwartsmaat gaat gebruiken waarmee je dus de nodige vrijheid voor jezelf creëert. Je kunt precies op punt A beginnen en het intro A-B zo inrichten dat je precies op B begint met de definitieve muzikale structuur die dan ook duidelijk wordt voor het publiek. Terugkijkend kun je concluderen dat A-B bijvoorbeeld een 13/16e maat was, maar niemand heeft zich daaraan gestoord omdat het latere referentiekader (die vierkwartsmaat) nog niet aanwezig was.

Een muzikale structuur/spanningsboog zoals de bovenstaande kan ook meer nodig hebben dan alleen het 'uitdunnen' van de hoogste climax. Misschien vraagt de scène om twee duidelijk verschillende delen (een deel A en een deel B) die enerzijds aan elkaar gerelateerd mogen zijn, maar anderzijds duidelijk een ander effect hebben qua emotie, het voortstuwende van het verhaal, etc.



Je kunt een dergelijke overgang relatief simpel maken door het muzikale materiaal van deel B al te introduceren in deel A. De muzikale basisbouwsteen van deel B kan in deel A bijvoorbeeld (een deel van) de baslijn zijn. Alle muzikale onderdelen van deel A vallen op de climax weg, op die baslijn na, die vervolgens nieuwe muzikale mogelijkheden biedt om in deel B een onderscheidende compositie op te bouwen. De compositie als geheel (A plus B) zal muzikaal consistent zijn, terwijl er wel duidelijk sprake is van twee delen die een verschillende functie vervullen in emotioneel en narratief opzicht. Een dergelijke overgang kan ook helpen om bijvoorbeeld van de puls af te komen. Filmmuziek heeft vaak een duidelijke puls om het verhaal voort te sturen, waardoor het regelmatig voor filmcomponisten een probleem wordt om weer van die puls af te komen wanneer de desbetreffende scène daarom vraagt. Als je bovenstaande methode gebruikt, (wat in feite een compositiemethode is) is het zaak om niet een van de ritmische elementen uit deel A voor deel B te gebruiken. Op die manier voorkom je dat de puls doorgaat, maar blijft het geheel wel muzikaal consistent.

Een muzikale structuur/spanningsboog zoals hierboven is geschetst kan ook ingezet worden tijdens een zogenaamde *parallelmontage*. Bij een dergelijke montage worden twee (of soms meer) verhaallijnen die gelijktijdig plaatsvinden door elkaar heen gemonteerd. Vaak zijn dit qua handelingen en emoties tegengestelde verhaallijnen. Een beroemde parallelmontage is de slotsequentie van *The Godfather*, waarin beelden van een doopfeest afgewisseld worden met beelden van gewelddadige afrekeningen. Terwijl de hoofdpersoon Michael Corleone tijdens de doopceremonie van zijn zoon Satan afzweert, vermoordt zijn maffiaclan in zijn opdracht concurrerende maffiosi. Er zit een groot contrast in de twee verhaallijnen: enerzijds de onschuldige baby, anderzijds de meedogenloosheid van zijn vader Michael Corleone. De keuze die je als componist in een dergelijke parallelmontage moet maken, is altijd een lastige. Kies je een van de twee verhaallijnen als leidend en laat je de bijbehorende muziek doorlopen tijdens de scènes van de andere verhaallijn? Kies je

ervoor überhaupt geen muziek hieronder te plaatsen en gaat de sound track, synchroon met de montage, hard over van het ene geluid naar het andere? Of kies je voor een doorlopende compositie waarin je werkt met bovenstaande compositiemethode om telkens overgangen te creëren die synchroon lopen met de beeldmontage? Een dergelijke benadering is zeker niet onmogelijk maar wel lastig, en vraagt om een nauwe samenwerking met de editor, zodat de montage eventueel aangepast kan worden aan de (overgangen in de) compositie. In *The Godfather* is gekozen voor orgelmuziek die ogenschijnlijk tijdens de doopplechtigheid gespeeld wordt. De muziek loopt door tijdens de moorden maar kent ook pauzes waarin de antwoorden van Michael Corleone vallen.

Een andere overweging die bij het 'uitwerken bij beeld' meegenomen moet worden, is het volume van de filmmuziek in relatie tot de andere onderdelen van de sound track. Een scène kan bijvoorbeeld veel dialoog bevatten, naast een specifieke ambiance (bijvoorbeeld een industriële achtergrond) en geluidseffecten, waarbij de muziek voor een lichte, statische vorm van suspense moet zorgen. Als je dit allemaal van tevoren weet, kun je hiermee rekening houden in het compositieproces. In een dergelijke situatie zal de muziek hoogstwaarschijnlijk op een relatief laag niveau in de eindmixage terechtkomen, terwijl deze nog wel die vereiste suspense moet opleveren. Het is dan verstandig om, tijdens het componeren, de muziek ook op een relatief laag geluidsniveau af te luisteren, wat in de praktijk zal betekenen dat veel muzikale details wegvallen. Dat betekent dus ook dat je dergelijke muzikale details niet hoeft te componeren. Het kan ook betekenen dat je in de uiteindelijke compositie de lage(re) frequenties wat harder moet zetten in de muziekmix, omdat die ook sneller wegvallen bij een laag afluisterniveau.<sup>222</sup> Het werkt uiteraard het beste als de 'informatie' van de andere onderdelen van de sound track al beschikbaar is. Oftewel: het is handig als je een werkkopie hebt waarin niet alleen dialoog, maar ook de op dat moment beschikbare sound design (in de vorm van ambiances en geluidseffecten) onder het beeld staat, in de verhouding zoals die waarschijnlijk ook in de eindmix zal zijn. Je hebt dan als componist een goed overzicht tot welke elementen in de sound track jij je moet verhouden. Mocht dat niet het geval zijn, dan zul je een inschatting moeten maken en/of moeten overleggen met de sound designer wat er in specifieke scènes qua geluid gaat gebeuren naast de dialoog.

Bovenstaande overwegingen moet je overigens ook meenemen, afhankelijk van de media waarop de audiovisuele productie uiteindelijk wordt

---

<sup>222</sup> Als je je muziek in stems aflevert is dit weer niet echt nodig, want dan kan het niveau altijd nog aangepast worden in de eindmixage van de gehele sound track.

‘gepubliceerd’. In hoofdstuk 2, 3 en 4 gaan we uit van een film die in de bioscoop en op tv wordt vertoond, wat een relatief goede geluidswaer-gave betekent met de nodige dynamische ruimte en (vaak) surround geluid. Het wordt uiteraard een ander verhaal als de film specifiek voor online toepassingen wordt gemaakt en met name op smartphones en tablets zal worden bekeken. Weten op/via welke media de film bekeken zal worden is van belang voor de manier waarop jij tijdens het compositieproces naar de film kijkt. Veel beginnende filmcomponisten investeren in eerste instantie logischerwijs in audio- en muziekapparatuur, en werken dan met bijvoorbeeld een QuickTime-film die ze op hun laptop of PC draaien. Als het echter om een film gaat die in de bioscoop vertoond zal worden, kan dit tot grote inschattingsfouten leiden. Een vertoning op een (relatief) groot scherm laat vaak visuele details zien die je in een QuickTime-filmpje niet meekrijgt. Deze details bevatten regelmatig belangrijke informatie, die de perceptie van en focus in een scène kunnen veranderen en daarmee de beoogde functionaliteit van de bijbehorende compositie kunnen beïnvloeden. Het is dus belangrijk om als componist de visuele track op een passende manier te kunnen zien en ervaren.

## informatie en branding

Zoals we al geconstateerd hebben in hoofdstuk 1 zal muziek voor documentaire hoofdzakelijk statisch zijn, in termen van het dipoolmodel. Dit betekent voor het ontwerpproces van de componist dat je je niet of minder hoeft te verhouden tot wendingen en ontwikkelingen in het narratief. Muzikale structuren en spanningsbogen zoals beschreven in de voorgaande paragraaf zullen er vrijwel niet zijn. Overigens wil dat niet zeggen dat het componeren van muziek voor documentaire gemakkelijker is; je zult nog steeds precies ‘de juiste toon’ moeten vinden. Dit zal echter meer te maken hebben met het neerzetten van een specifieke atmosfeer.

In branding wordt muziek op allerlei manieren ingezet. In deze paragraaf beperk ik me tot de reclamecampagne met een of meerdere commercials. Wat betreft het componeren van muziek voor branding is er in het algemeen echt sprake van een andersoortig ontwerpproces. Het gaat vaak om korte composities (30 seconden) waarvoor een uitgebreide briefing, inclusief (stukjes) temp track, de basis vormt. Je krijgt dus een strak kader voorgeschreven waarbinnen je je kunt bewegen, en waarbij de verwachting is dat je snel kunt leveren.<sup>223</sup>

---

<sup>223</sup> Zie verder de paragrafen over *informatie en branding* in hoofdstuk 5.

## de 'grote' compositie

Naast de muziek per scène ontstaat er tijdens het proces iets wat je de 'grote' compositie zou kunnen noemen. Tijdens het schetsen kun je, zoals al eerder aangegeven, een muzikaal idee uitproberen bij verschillende scènes. Dit kan inzicht geven in de mogelijke antwoorden op de vraag: 'Welke muziek past nu het beste bij welke scène?' Het kan ook je conceptvorming voor de gehele film verder helpen, omdat je bijvoorbeeld ontdekt dat een stuk muziek bij meerdere scènes ingezet kan worden. Hierdoor worden het narratief en de bijbehorende emoties duidelijker omdat je verbindingen legt in dat narratief. Een mooi voorbeeld hiervan zien we in de totstandkoming van de score voor *The Social Network*. Trent Reznor en Atticus Ross hadden zo'n zestien muzikale ideeën naar David Fincher, de regisseur, gestuurd. Nummer tien was de 'eenzame piano met de onderliggende dreigende drone' die ik al eerder besprak. Fincher vond deze muziek uitermate geschikt als titelmuziek en vanuit die gedachte ontwikkelde zich het concept dat die muziek op een aantal cruciale momenten in de film terug zou komen, alleen dan met een andere pianoklank, waardoor het geheel steeds meer als iets uit het verleden zou klinken. De derde en laatste versie van het thema is met een piano die ver weg klinkt, in een grote ruimte, als een herinnering aan de vroegere vriendschap tussen de twee hoofdpersonen.

Werkend vanuit het materiaal kun je dus tot een concept komen voor de gehele film. De uiteindelijke muzikscore voor die gehele film komt tot stand door allerlei vormen van interactie tussen jou, de editor, de sound designer en de regisseur. Die totale muzikscore (de opeenvolging van muziek cues in de film) kun je dan weer zien als de 'grote' compositie. Ook op dat macroniveau zal bijvoorbeeld sprake zijn van iets als herhaling en variatie: een muziek cue komt meerdere malen voor, soms zijn het letterlijke herhalingen, soms zijn het variaties. Daarbij is het goed om te weten dat een film in het algemeen maar weinig thema's nodig heeft, omdat je juist met herhaling en variatie het narratief kunt verduidelijken en versterken.

In onderstaande illustratie zie je een fictief voorbeeld van een film waarin er een aantal variaties van de muziekcue A zijn plus een muziekcue B en C.



Als je alle cues af hebt, is het moment gekomen dat je naar de film in zijn geheel kunt kijken, waarbij alle muziek cues voorbijkomen zoals jij ze, na overleg met de andere disciplines, in de film geplaatst hebt. Je zou dan bijvoorbeeld tot de conclusie kunnen komen dat de drie cues A', A''' en A te dicht op elkaar zitten, dat A''' toch echt een B' moet worden, of dat ze alle drie weg moeten omdat er simpelweg te veel muziek onder dat moment zit. Dit zijn conclusies die je pas gefundeerd kunt trekken als je de nodige afstand hebt genomen, en die dus onder het eerder genoemde 'valideren' vallen.<sup>224</sup> Het probleem bij deze validatie is dat de tijd ervoor vaak ontbreekt. Meestal heb je alle tijd tot de deadline nodig om überhaupt alles af te krijgen. In de praktijk is het vaak zo dat je, tegen het einde van het compositieproces, wel even 'klaar' bent met de film en de muziek, en het niet echt aantrekkelijk is om die film voor de zoveelste keer weer te bekijken. Niettemin is het sterk aan te raden om regelmatig je werk te valideren tijdens het ontwerpproces, ook al voel je de deadline in je nek hijgen. De Engelse componist en sound designer Dan Jones beschrijft het werken per scène, het werken aan de grote compositie en het valideren als volgt:

The film composer, on any film, is doing two jobs. When you are worrying about the details, the b flats and d flats and c sharps and violas and cor anglais, it's a challenge, for me certainly, to assess how the music is working with the film. You can feel that you are doing the best work of your life, working in the details, getting the right rhythms and harmonies. But the real test is sitting down and watching that sequence in context, and seeing that you got in too deep and were just getting excited about something where you couldn't see the wood from the trees. I'm totally signed up to the review process. Sometimes it feels like a slog if you've got a ninety-five minute film. How can you watch it every day and should you watch it every day? The thing is when you do watch it every day, that's when you get the most useful instruction about what you really need to do rather than what you thought you needed to do. My solution is to have a complete separate room, where I have a computer to play back the film. But I can't fiddle around and change things, so I literally have to face the music and confront what has been done. I have a notebook and pencil with me. It's all about watching it in real time. I always try and submit to the music as it stands on a continuous play, from right at the beginning of the film to the end credits. That's the only way you can know if you are getting the really important things right.<sup>225</sup>

**Dan Jones beschrijft hier treffend hoe hij zich ertoe dwingt om de 'grote' compositie te bekijken en te beluisteren door in een aparte kamer te**

---

<sup>224</sup> Het eerste valideren betrof dus het goed- of afkeuren van een muzikaal idee. Hier gaat het om jouw beoordeling, jouw validering van de muziekscore voor de gehele film.

<sup>225</sup> Power 2018: 58

gaan zitten waar hij alleen kan kijken en luisteren. Een probleem is wel dat een echt juiste validering van de muziek eigenlijk pas kan plaatsvinden als alle onderdelen van de sound track aanwezig zijn. Deze validering gebeurt dus meestal pas tijdens de eindmixage. En om dat zoveel mogelijk te voorkomen zijn de al eerder genoemde temp mixages van belang. Alle betrokkenen willen immers al eerder in het proces een (eerste) idee krijgen van het mogelijke eindresultaat, zodat ze daarop kunnen anticiperen in het vervolg van hun ontwerpproces.

## **vastzitten**

Tijdens het ontwerpproces kan het gebeuren dat je vast komt te zitten. Je merkt bijvoorbeeld dat je een bepaald muzikaal idee niet goed uitwerkt en passend krijgt. Of je twijfelt aan je concept, aan je achterliggende idee, en je weet eigenlijk niet hoe je nu verder moet. 'Vastzitten' is een situatie die bij een ontwerpproces hoort, en die iedere maker of ontwerper ergens tijdens dat proces tegenkomt. Het zal regelmatig gebeuren dat je in de 'flow' bent. Het gevaar daarvan is dat je te lang doorgaat, en op een gegeven moment toch vastloopt. De vraag is dus: 'Wanneer stop je?' Het is verstandig om te stoppen, juist op een moment dat het duidelijk is hoe je verder moet gaan. De verleiding is dan vaak het grootst om door te gaan, maar het verkregen inzicht ('Ah... nu weet ik hoe het verder moet met deze compositie!') is een stimulans om de volgende dag weer aan de slag te gaan. Een bijkomend voordeel is dat je dan ook enige afstand hebt van dat fantastische muzikale idee en er automatisch een check plaatsvindt of het inderdaad wel zo'n fantastisch idee was. In een 'flow' zijn is dus enerzijds iets om naar te streven, anderzijds is het verstandig om op het juiste moment te stoppen. De componist Louis Andriessen zegt het volgende hierover:

Het kan ook wel eens té goed gaan. Je hebt te maken met het feit dat componeren, juist als het goed gaat, een emotionerende bezigheid is. Zelfs Kees van Baaren, de strengste en koelste componist die ik gekend heb, beaamde dat onmiddellijk. Emotie kan een gevaarlijk kompas zijn. Zodra je het gevoel krijgt dat je meegesleept wordt, moet je ophouden en je aandacht naar iets anders verleggen: koffie zetten, touwtje springen of boodschappen doen, om daarna weer koel en berekenend naar je bureau terug te keren. De prachtige muziek die ik 's nachts componeerde toen ik twintig was, bleek de volgende ochtend banaal te zijn. 'Eekhoortje op lange weg', stond er op het papiertje waaraan Carmiggelt<sup>226</sup> op zekere nacht zijn diepzinnigste filosofische gedachte had toevertrouwd.<sup>227</sup>

---

<sup>226</sup> Simon Carmiggelt, een bekende Nederlandse journalist, schrijver en dichter die in de vorige eeuw leefde.

<sup>227</sup> Schönberger 1981: 25



Het kan soms ook handig zijn om zelf een 'crisis' te organiseren. Door het zoeken, verzamelen en schetsen kom je in de juiste stemming en krijg je veel ideeën. Om vervolgens echt een keuze bij jezelf af te dwingen en daarmee de volgende stap te zetten, kun je vaak de deadline en de bijbehorende planning gebruiken. Als de tijd verstrijkt voel je op gegeven moment die deadline in je nek hijgen, en daardoor dwing je jezelf om tot een keuze te komen: 'ik ga die kant op, ik ga het zo en zo aanpakken.'<sup>228</sup> Een dergelijke keuze maakt het ook mogelijk om alles wat je verder hebt gezocht, verzameld en geschetst achter je te laten. Die opgedane kennis en inzichten komen zeker nog van pas tijdens het verdere proces, maar zitten niet meer in de weg. Louis Andriessen hierover:

Je zo diep mogelijk in het labrynt begeven heeft het voordeel dat je je keuzemogelijkheden sterk vergroot, en dat heeft weer het voordeel dat de beperking die je je ten slotte oplegt, goed gefundeerd is en niet het resultaat van lummeligheid en gemakzucht.<sup>229</sup>

Het kan ook gebeuren dat je vast komt te zitten door de feedback van de regisseur, die bijvoorbeeld een specifieke muziek cue voor een scène heeft afgekeurd. De allerbeste oplossing voor een dergelijke situatie is natuurlijk het gesprek aangaan, om erachter te komen waarom hij nu precies die muziek afkeurt. Dit is in feite vergelijkbaar met het analyseren waarom een temp track 'werkt' bij een scène, alleen is nu de vraag waarom de muziek 'niet werkt'.<sup>230</sup> Mocht je er, om wat voor reden dan ook, niet uitkomen met de regisseur, dan blijft het probleem op jouw bord liggen en zit je dus met feedback die jou geen richting geeft voor een mogelijke muzikale oplossing. Om uit dit type 'vastzitten' los te komen kun je soms het beste afstand nemen, waardoor je misschien meer inzicht krijgt in het achterliggende probleem en dat beter kunt benoemen in gesprek met de regisseur. Een andere mogelijke oplossing ligt juist in het 'bewegen'. Het spreekwoord is niet voor niets: 'een kat in het nauw maakt rare sprongen'. Gun jezelf de tijd om weer te spelen en te pielen, waardoor je misschien op andere (muzikale) ideeën komt. Doe dit bij voorkeur met methodes die je nog niet eerder hebt gebruikt.

---

<sup>228</sup> De ervaring leert dat je, door de jaren heen, dat moment steeds beter voelt aankomen, je weet steeds beter wanneer je 'echt' moet beginnen om de deadline te kunnen halen.

<sup>229</sup> Schönberger 1981: 29

<sup>230</sup> De essentie van dit probleem is vaak dat een regisseur een andere scène 'ziet' dan de componist. Dat heeft meestal te maken met de discrepantie tussen de scène uit het scenario waar de regisseur een bepaald beeld bij had en de uiteindelijke realisatie van die scène die niet voldoet aan dat beeld. Regisseurs zoeken dan een mogelijke laatste 'oplossing' voor dit probleem in de sound track en dan met name in de muziek.

Als je normaliter componeert aan de piano laat je die staan en gebruik je een andere manier om muziek te creëren.<sup>231</sup> Je kunt daar nog extremer in zijn door jezelf bewust 'vast te zetten' in een muzikale situatie, waar je vervolgens uit moet komen. De producer Speedy J zet zichzelf bij het maken van nieuwe tracks regelmatig 'vast' door zijn analoge synths geblinddoekt te patchen, waardoor hij zichzelf confronteert met de meest bizarre muzikale opstellingen waarmee hij vervolgens tot muziek moet komen. Daarmee voorkomt hij o.a. dat hij teruggrijpt op zijn favoriete kick drum, en moet hij zich in allerlei (muzikale) bochten wringen om toch met iets als een kick drum te komen.

Het kan ook gebeuren dat je vastloopt omdat je het oorspronkelijke concept uit het oog bent verloren, en er geen aangepast of nieuw concept voor in de plaats is gekomen. Het is goed om veel te experimenteren, om zijwegen in te slaan en die te onderzoeken, maar als die geen nieuwe inzichten en ideeën opleveren kun je op die manier ook gemakkelijk 'verloren' raken. Je komt dan met vragen te zitten als: 'Geen idee hoe ik nu verder moet... Hoe ben ik hier nu in vredesnaam terechtgekomen?' Het kan dan goed werken om weer eens te kijken naar je oorspronkelijke concept, en daar weer naar terug te keren.

Een laatste manier om met 'vastzitten' om te gaan, is het basale werk oppakken dat ook altijd moet gebeuren bij componeren (of sound designen). Ik noem dat zelf altijd 'timmeren'. Het gaat dan om het meer ambachtelijk uitwerken van een idee, het maken van partituren, etc. Je bent nog steeds bezig met de productie, maar dan op een manier die niet om creatieve inspanning vraagt maar om discipline: gewoon doorgaan met doen wat je moet doen. Op deze manier verlies je geen tijd en ben je toch bezig met je materiaal, maar dan op een meer ambachtelijke manier. Zo creëer je de benodigde ruimte in je hoofd voor nieuwe inzichten en ideeën, waardoor je daarna weer verder kunt.

## naar het einde toe

Gaandeweg het ontwerpproces komt er een moment dat de meeste belangrijke beslissingen rond de vraag 'Waar komt welke muziek?' genomen zijn. Je kunt dan aan de definitieve vorm en afwerking van je cues gaan werken. Een aantal belangrijke aspecten hierbij zijn al besproken in o.a. de paragraaf 'spelen met klank'. In deze paragraaf ga ik wat dieper in op een aantal (muziek)productionele aspecten die nu kunnen

---

<sup>231</sup> En als je dan toch die piano wilt gebruiken, stel dan de regel dat je hem alleen mag 'misbruiken' (dus geen reguliere bespeeling, maar andersoortige klanken, ritmes en melodieën uit die piano halen door andersoortige bespeelingen en bewerkingen, zoals 'prepared piano').

gaan spelen, waarbij ik ervan uitga dat je tot nu toe met mock-ups hebt gewerkt, en je nu die mock-ups ten dele of in hun geheel gaat vervangen of aanvullen met echte instrumenten.

## voor- en nadelen van de mock-up

De voordelen van het werken met mock-ups zijn duidelijk. Zeker met de huidige kwaliteit van de benodigde technologie (sample libraries, physical modelling, etc.) kun je zeer goed klinkende mock-ups maken die regelmatig (zeker voor een onervaren publiek) niet te onderscheiden zijn van 'echt'. Maar er zitten ook regelmatig nadelen aan het werken met mock-ups. Met die bovengenoemde technologie kan het bijvoorbeeld gebeuren dat je een dermate 'massieve sound' hebt neergezet, dat die nooit opnieuw te creëren is met een akoestisch ensemble of symfonie-orkest. Een hoornsectie uit een sample library kan bijvoorbeeld al zo geproduceerd zijn dat je, om dezelfde impact te bereiken, misschien wel tien echte hoorns nodig hebt, in plaats van de standaard vier die jij had ingehuurd voor de opnamesessie. Ritmiek kan ook een spelbreker zijn: in je sequencer kun je precies de onderlinge timing van een aantal strijkers bepalen, zodat zij gezamenlijk erg 'strak' spelen en zo de nodige ritmische impact leveren. Als het om complexe ritmes gaat kan dit echter problematisch zijn bij echte spelers; je moet dan maar afwachten in hoeverre zij gezamenlijk een goede ritmesectie kunnen vormen.

Een mogelijke oplossing voor (te) grote verschillen tussen de mock-up en de versie met echte instrumenten is de 'echte' versie vermengen met, of (ten dele) vervangen door, de mock-up. In de paragraaf 'spelen met klank' gaf ik al aan dat contrabassen soms aangedikt worden met samples. In feite kun je iets dergelijks met alle instrumenten doen, als het om klank gaat. Als het om ritmiek gaat, zul je eerder aan vervanging door een sample library moeten denken. Voorwaarde is dan wel dat je de instrumenten die je wilt vervangen zoveel mogelijk apart hebt opgenomen, zodat het zacht- of uitzetten ervan zo min mogelijk invloed heeft op de overige opgenomen instrumenten.

Een nog betere oplossing is natuurlijk proberen het probleem voor te zijn, door te werken met sample libraries en/of synthesemodellen die zo realistisch mogelijk klinken (en dus niet al een 'Hollywood sound' hebben gekregen), waardoor je mock-up een relatief reële afspiegeling zal zijn van de muzikale werkelijkheid. Je krijgt op die manier al tijdens het componeren een realistisch(er) beeld van je uiteindelijke muziek, zodat je nog kunt ingrijpen in je compositie. Daarnaast kan het gebeu-

ren dat sommige onderdelen van je mock-up al zo realistisch klinken dat er geen noodzaak is om die te vervangen door echte instrumenten. Je produceert dan een zogenaamde hybride versie: een combinatie van sample- en echte instrumenten. En als van tevoren al besloten is<sup>232</sup> dat er geen of slechts enkele echte instrumenten ingezet kunnen worden, is er natuurlijk geen enkel bezwaar om wel 'alles uit de kast te trekken' als het gaat om die sample- en synthese instrumenten, met als (inmiddels bekend) criterium dat het moet 'werken'.

Weer een andere oplossing is het werken met een orkestrator die jouw mock-up krijgt, plus de MIDI-tracks uit jouw sequencer. Gebaseerd op de mix en sound van jouw mock-up kan hij een inschatting maken van de gewenste sound en kan hij de partituur die uit de sequencerpartijen voortkomt aanpassen, door ze bijvoorbeeld te verdubbelen, anders te instrumenteren, etc. Hij kan ook zorgen voor een goede, werkbare partituur voor de dirigent en voor bruikbare partijen voor de musici. Een ervaren orkestrator kan je wat dat betreft een hoop ellende besparen, en kan ook gevraagd worden om tijdens de opnamesessies de partituur bij te houden en te controleren of alle partijen correct gespeeld worden. Op die manier kun jij je aandacht bij het 'totaalplaatje' houden. Uiteraard is hier een aardig kostenplaatje aan verbonden, dus het is een afweging of dit het geld waard is of niet. De vraag is in hoeverre je zelf in staat bent om een goede en kloppende orkestratie en bijbehorende partituren en partijen te maken op basis van je mock-up.

## **click track**

Op het moment dat er sprake moet zijn van een strakke en vastgezette verbinding tussen beeld en muziek, en (een deel van) jouw score door musici moet worden ingespeeld, is het verstandig om met een click track te werken. In de paragraaf 'spelen met ritme' kwam al een organische manier ter sprake om tot een click track te komen. Maar je kunt natuurlijk ook in een sequencer een click track genereren. Vaak is dat handig als je in een muziek cue veel sync-punten hebt met het beeld, zoals in de al eerder genoemde chase music, die altijd in het instabiele domein zit en gekenmerkt wordt door maatwisselingen en complexe ritmiek met veel syncopen, en die op veel momenten synchroon moet zijn met het beeld. De click track is dan ook de track die de (eventuele) dirigent van het orkest of ensemble gebruikt om synchroon aan beeld te blijven. De meeste musici in een dergelijk orkest of ensemble vinden het prettig om zelf ook die click track te horen, en hebben een koptelefoon op met een schelp op één oor. Op die manier horen ze niet alleen de click track,

---

<sup>232</sup> Bijvoorbeeld in verband met beperkte financiële mogelijkheden.

maar ook het akoestische geluid van hun eigen instrument en die van hun collega's. De musici kunnen het volume van hun eigen click track regelen en zo een balans vinden tussen de click track en de akoestische instrumenten. Een potentieel gevaar is dat er tijdens stille passages mogelijk overspraak is van de click track. Als het goed is, zijn de kop-telefoons voldoende 'dicht' om het lekken van geluid te voorkomen, maar er zijn altijd musici die het prettig vinden om de click track hard op hun koptelefoon te hebben, waardoor er toch overspraak kan ontstaan. In de eindmixage van een muziek cue zal de geluidstechnicus dan ook altijd die instrumenten die in bepaalde delen niet meespelen, uitzetten op de mengtafel.

## stems

Aangezien de meeste audiovisuele producties (en zeker films) in surround worden geproduceerd, zul je als componist altijd je muziek in lagen, stems, afleveren voor de eindmixage. En zelfs als er sprake is van een simpele stereomixage zal men nog om stems vragen, omdat daarmee nog tijdens de eindmixage ingegrepen kan worden in de muziek. Hoe je je muziek 'verdeelt' over de verschillende stems zal per productie variëren. In het geval van een traditioneel symfonieorkest is het logisch om een indeling aan de hand van de traditionele instrumentgroepen te maken.<sup>233</sup> In zo'n situatie zal er sprake zijn van het al eerder genoemde *striping* – het apart opnemen van die instrumentgroepen – zodat er geen overspraak tussen die groepen kan optreden. Bij anderzortige ensembles en/of combinaties met elektronische lagen en/of ritmetracks is het verstandig om afspraken te maken met de sound designer of de re-recording mixer over de verdeling van de verschillende instrumenten en/of klanken over de stems. Je kunt dan ook bespreken of je bijvoorbeeld voor iedere stem de galm apart aanlevert, etc. De filmcomponist Henry Jackman en de publicist Stephan Eicke over *striping* in zo'n situatie:

If it's a contemporary score with minimal brass and mostly textural, then it makes total sense to pick up the stuff separately because the way the mix is going to work, the score is going to be more like a record and less like a classical, symphonic mix. As soon as something is textural, it makes complete sense to pick up everything in a more individualistic way. Then you have complete control over what you want to do.<sup>234</sup>

---

<sup>233</sup> Eerste violen, tweede violen, altviolen, celli, etc.

<sup>234</sup> Eicke 2019: 120

This approach also allows for more freedom after the recording takes place and therefore for improvisation. The strings can be distorted, the electronics can be amplified, the guitar can be taken out. The possibilities for production tricks are endless. They stimulate the composer's creativity in the second phase of music-making, after the recording sessions took place.<sup>235</sup>

Het is verstandig om altijd een stereomix van je muziek cues aan te leveren als referentiekader, waarmee je in feite zegt: 'Het is de bedoeling dat mijn muziek klinkt zoals je hoort in deze stereomix.' Als het gezamenlijke ontwerpproces verloopt zoals het zou moeten verlopen, is al het nodige uitgeprobeerd in temp mixages en lever je nu echt de definitieve muziek in. De werkelijkheid is echter vaak anders, wat betekent dat er tijdens de eindmixage nog steeds wijzigingen in de muziek kunnen plaatsvinden, zoals het weglaten van stems in een muziek cue, het inzetten van een of meerdere stems op een andere plek in de film of de muziek zo zacht zetten dat allerlei stems nauwelijks nog hoorbaar zijn. Mocht je het idee hebben dat dit soort wijzigingen nog plaats kunnen gaan vinden, zorg er dan voor dat je aanwezig kunt zijn bij de eindmixage. Niet met de bedoeling om als verongelikt componist 'met de hakken in het zand' te gaan, maar om met de juiste suggesties te komen hoe jouw muziek nog beter bij kan dragen aan het verhaal dat verteld moet worden.

The image features a teal background with white, wavy, dotted patterns that resemble sound waves or a topographical map. The word "geluid" is centered in a white, lowercase, sans-serif font. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on geometric and organic forms.

geluid

The background features a teal-to-white gradient with abstract, wavy patterns. A prominent feature is a series of white, parallel lines that curve across the frame, creating a sense of depth and movement. Below these lines, a grid of small white dots is visible, which appears to be a digital or data-related motif. The overall aesthetic is clean, modern, and tech-oriented.

is onontkoombaar





# het ontwerpproces van de sounddesigner

## inleiding

Ook hier ga ik uit van de speelfilm als context, eventuele relevante andere contexten en de consequenties daarvan voor het ontwerpproces komen ter sprake in hoofdstuk 5. Bij de bespreking van het sound department in hoofdstuk 2 zagen we al dat de term sound designer verschillende interpretaties kent, afhankelijk van het werelddeel en bijbehorende filmcultuur. Walter Murch zegt over het oorspronkelijke idee achter de term 'sound designer':

That was the Zoetrope<sup>236</sup> dream at the beginning – the whole concept of what turned into the sound designer in the Zoetrope sense – which is a director of photography for sound. Somebody who took on the responsibility of 'auralizing' the sound for the film and making definitive, creative decisions about it.<sup>237</sup>

In de Europese context is de sound designer iemand die inderdaad creatief leidend is bij het ontwerpen van de sound track, waarbij hij een aantal taken, zoals dialoog editing, eindmixage etc. kan delegeren of juist zelf kan doen. Die keuze wordt deels bepaald door het budget,<sup>238</sup> maar kan ook te maken hebben met de kwetsbaarheid van de film en/of de regisseur. Een kwetsbare film is bijvoorbeeld een film met een

---

<sup>236</sup> Zoetrope was het filmproductiebedrijf dat in 1969 werd opgericht door Francis Ford Coppola en George Lucas.

<sup>237</sup> Kenny 1998: 12

<sup>238</sup> Er is de bekende driehoek 'kwaliteit - tijd - budget', waarbij altijd minimaal twee van de drie factoren aanwezig moeten zijn. Wil je 'kwaliteit', dan moet er minimaal voldoende 'tijd' of 'budget' zijn. Is er weinig 'tijd' dan zal er, wil je 'kwaliteit' kunnen leveren, voldoende 'budget' moeten zijn, zodat je bijvoorbeeld hulpkrachten in kunt huren. Is er weinig 'budget' maar wil je wel 'kwaliteit' dan zal er voldoende 'tijd' moeten zijn, zodat je bijvoorbeeld aan de productie kunt werken tussen andere, wel betaalde, opdrachten door.

dusdanig persoonlijk concept van de regisseur dat het belangrijk is om daar met een kleine crew aan te werken, zodat het gevaar op andersoortige interpretaties van het concept zo klein mogelijk is. Een kwetsbare regisseur kan überhaupt moeite hebben met een grote crew, en daarom liever met een sound designer werken die alle taken op zich neemt.

Bovenstaande definitie van de sound designer vraagt wel om enige nuancering, want je zou dit zo kunnen interpreteren dat de sound designer 'de baas' is van de componist. De componist levert dan, net als de dialog editor, foley artist, etc. zijn materiaal in bij de sound designer, die de uiteindelijke keuzes maakt qua inzet van dat materiaal. In de praktijk zal er geen sprake zijn van een formele gezagsverhouding en zal de inzet van het muzikale materiaal in overleg gebeuren, met als criterium: 'Wat werkt het beste voor het verhaal dat we willen vertellen?' In die zin is er een duidelijk verschil tussen bijvoorbeeld een dialog editor en een componist. De dialog editor levert materiaal aan, dat betekenis moet krijgen in de context waarin het geplaatst wordt: het bijbehorende beeld en het overig geluid in de desbetreffende scène. Voor de componist geldt hetzelfde, maar is er allereerst sprake van een muzikale context voor zijn materiaal: de composities moeten in muzikaal opzicht kloppen, willen ze een functie kunnen vervullen in de context van de film. Precies die muzikale context zorgt ervoor dat de componist een andere positie inneemt ten opzichte van de sound designer dan de dialog editor of foley artist.

Zoals we ook gezien hebben in hoofdstuk 2 wordt regelmatig de term *supervising sound editor* gebruikt. In de Europese context betekent dit dat de persoon in kwestie naast het inhoudelijke werk ook alle organisatorische en logistieke aspecten van het sound design proces op zich neemt. Op zich is dat een logische combinatie (inhoud plus bijbehorende organisatie) maar bij complexere producties kan het verstandig zijn om die twee toch meer te scheiden. De sound designer Erik Griekspoor over dit aspect:

Vaak is de supervising sound editor ook de sound designer. Het is de laatste tijd wel onderwerp van gesprek want we merken dat het eigenlijk niet te combineren valt. Je moet heel veel communiceren dus je wordt om de haverklap gebeld, zeker als er veel tijdsdruk is, terwijl je ondertussen inhoudelijk aan het werk bent als sound designer. Een valkuil daarbij is dat je al snel de neiging hebt om 'het zelf even te doen' als je iets binnenkrijgt waar je niet tevreden over bent. Dat is misschien wel efficiënt maar bevordert niet de samenwerking.<sup>239</sup>

De sound designer Randy Thom werkte het idee van Zoetrope en Murch voor de term 'sound designer' verder uit tot de volgende definitie:

This someone, they thought, would brainstorm with the director and writer in pre-production to integrate sound into the story on the page. During shooting that person would make sure that the recording and playing-back of sound on the set was given the important status it deserves, and not treated as a low-priority, which is always the temptation in the heat of trying to make the daily quota of shots. In post-production that person would continue the fabrication and collection of sounds begun in pre-production, and would work with other sound professionals (composers, editors, mixers), and the director and editor to give the film's soundtrack a coherent and well-coordinated feeling.<sup>240</sup>

Deze definitie komt overeen met de gewenste praktijk zoals die in dit boek beschreven wordt. Er zijn wel allerlei factoren die mede bepalen hoe de feitelijke praktijk van de sound designer eruit ziet. Zo is het verstandig om een sound designer in de scenariofase al te betrekken bij het proces, maar in de praktijk is het maar afwachten of dit daadwerkelijk gebeurt. Een producent en/of regisseur en/of scenarioschrijver denkt daar simpelweg niet aan of wil er geen budget aan besteden. In de preproductiefase kan een sound designer in samenwerking met de regisseur een concept voor de sound track ontwikkelen, maar ook dit gebeurt vaker niet dan wel. Een constante is wel dat de sound designer geacht wordt het overzicht te hebben, en creatief leidend is voor de sound track als geheel. Dit uitgangspunt hanteer ik ook in de komende paragrafen, waarin ik de mogelijke werkzaamheden van een sound designer zal bespreken. Het uitgangspunt is, net als in de voorgaande hoofdstukken, een speelfilm uit het auteurscinemagenre, waarbij relatief veel ruimte en tijd is voor experiment, uitwisseling van materiaal en overleg tussen de verschillende disciplines.

## conceptontwikkeling

Uitgaande van bovenstaande definitie zal een sound designer al betrokken willen zijn bij het proces tijdens de scenariofase. Dit is een essentieel moment, aangezien hij een visie en concept voor de sound track als geheel moet ontwikkelen. Door het lezen van (een eerste versie van) het scenario kunnen de eerste ideeën voor die visie en dat concept ontstaan. Denk dan aan vragen zoals die ook ter sprake kwamen bij de conceptontwikkeling van de componist: 'Wat is de thematiek van de film? Hoe is het verhaal geconstrueerd? Wat kan de sound track toevoegen aan,

en veroorzaken in, dat verhaal? Hoe klinkt deze film?’ In een latere fase worden die vragen specifieker: ‘Wat zijn de sleutelscènes? Hoe gaan we die vormgeven in de sound track? Meer op basis van dialoog, of sound design of muziek?’ etc. In de antwoorden hierop kunnen eventueel weer verbindingen gelegd worden met het dipoolmodel uit hoofdstuk 1. In welke scènes zit bijvoorbeeld een duidelijke ontwikkeling en wat betekent dat voor de sound track? Hoe creëren we een gevoel van instabiliteit in die ene scène door middel van de sound track?

Een mooi voorbeeld van een eerste idee- en conceptvorming op basis van het scenario is te vinden in de samenwerking tussen sound designer Ren Klyce en regisseur David Fincher voor de film *Se7en*:

Klyce contends that his creative process begins when he reads the script. Consider the first scène in Detective Somerset’s (Morgan Freeman) apartment, which occurs about three minutes into *Se7en*. Somerset lies in bed, staring off, exhausted. He can’t help but notice the noise from outside: an argument, a barking dog, a car alarm and a garbage truck. He puts his reading glasses down and reaches over to a side table to tap the arm of a metronome. It begins to sway, back and forth, with a soothing, rhythmic tick that grows in volume until it dominates the sound track. We cut between Somerset and the metronome until the sequence ends on a tight close-up of the metronome.

The film’s original screenplay by Andrew Kevin Walker included several ‘sound moments’, including this one. Klyce recalls, ‘Andrew wrote a general thing like “the world that Somerset lives in is noisy; to meditate himself out of it he uses the metronome.” So I read that and thought “what is Somerset hearing?” Klyce’s first conversations with Fincher solidified a general direction for the sound track: ‘David is very specific. What he wanted was this grittiness and this oppressive sadness in the sound. People were impoverished, not getting along, arguing, dissatisfied with their lives. That’s a tall request.’<sup>241</sup>

Klyce ontwierp vervolgens een geluidswereld rond de twee hoofdpersonen, de detectives Somerset en Mills (Brad Pitt), die ‘sad sound’ werd genoemd. De niet nader genoemde stad in de film kreeg een ‘gezicht’ door de creatie van een geluidsomgeving met agressief verkeerslawaai, burenruzies in flatgebouwen,<sup>242</sup> sirenes, piepende metalen hekken en deuren, etc. Dit was de uitwerking van een concept dat dus tijdens de scenariofase al ontstond.

---

<sup>241</sup> Wright 2013: 146

<sup>242</sup> Er werden o.a. opnames gemaakt van gesprekken en ruzies tussen burens in appartementsgebouwen.

Er ligt ook een bepaalde druk op het ontwikkelen van een (eerste) concept voor de sound track tijdens de scenariofase en/of de preproductiefase. Een concept is nodig om te bepalen wat er qua geluid opgenomen moet worden tijdens de productiefase (naast de dialoog).<sup>243</sup> Het kan ook bepalend zijn voor de manier van werken in de postproductiefase.<sup>244</sup> Er zijn echter in die beginfasen weinig tot geen mogelijkheden om het concept te testen met behulp van geluidsmateriaal in relatie tot beeld, omdat dit beeld er simpelweg nog niet is. Je zult dus de nodige gesprekken moeten voeren met de regisseur en de scenarist om tot een gedeeld concept te komen. De sound designer Nicolas Becker werkt met een soort van 'sound bible':

I work with the script, and then I spend time with the director to define the artistic approach. I'm doing a list of notes from the script, and I try to rank them from the more to the less important. From this list I write a kind of sound bible. If I have the green lights from the director, I give this bible to the sound team with the schedule we have defined with the picture editor and the post-production supervisor. Depending on budget and schedule we try to do the most we can on the list.<sup>245</sup>

Het in hoofdstuk 2 genoemde *soundboard* is weer een andere manier om een concept te concretiseren. Bedenk wel dat zo'n soundboard nog niet echt gangbaar is in de industrie en dat je, als je daarmee wilt werken, dit zelf zult moeten initiëren. In het hierboven gegeven voorbeeld van de film *Se7en* zou je een soundboard kunnen maken voor de wereld waarin Somerset leeft (en eventueel specifiek voor die scène met de metro-noom). Je kunt dat in eerste instantie doen met behulp van sound- en sample libraries en/of geluiden die je zelf hebt opgenomen en bewerkt, maar je kunt ook voorbeelden laten horen uit andere films. Alles is mogelijk, zolang een soundboard het gesprek tussen de bovengenoemde disciplines voedt en helpt om tot een concept te komen. Een manier om op ideeën te komen voor een dergelijk soundboard is door je 'geluiden-verzameling' lopen met de scène of film in je achterhoofd. Randy Thom, sound designer van o.a. de film *Wild at Heart* van David Lynch, zegt daar het volgende over:

I did what I often do as a way to start working on such a sequence. I just started listening to sounds, more or less randomly, with the general theme of the sequence in mind. Not looking at specific categories of sounds, just randomly

---

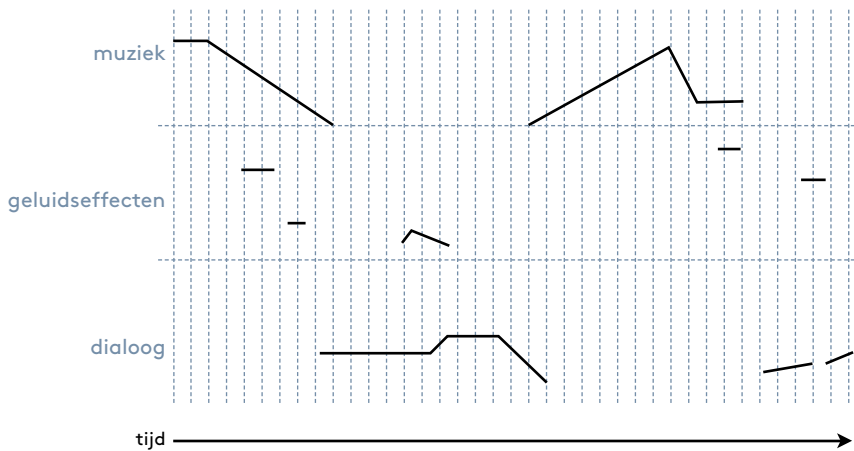
<sup>243</sup> Denk bijvoorbeeld aan de specifieke geluiden van een locatie, maar ook aan voertuigen die in een scène gebruikt worden, etc.

<sup>244</sup> Een concept als 'sad sound', zoals in de film *Se7en*, kan bijvoorbeeld betekenen dat er extra sound effect editors moeten worden ingezet in de postproductie.

<sup>245</sup> Albrechtsen 2012

clicking through this rather large sound effects library that we have at Skywalker Sound, where I work. And what happens when I do that is inevitably I hear sounds that give me ideas that I wouldn't have had if I had gone about things in a more logical way. You might say I was influenced by John Cage. Maybe I was. I certainly use a certain kind of chance operation to begin these sequences.<sup>246</sup>

Je kunt ook een (eerste) *grafische partituur* maken van de beoogde sound track, gebaseerd op het scenario en de gevoerde gesprekken. Een simpel voorbeeld is het onderstaande plaatje waarin, in dit geval voor een scène, de niveaus van de drie bekende categorieën van de sound track tegen de tijd worden weergegeven.



Er zijn tal van andere voorbeelden van grafische partituren te bedenken, en je kunt het beste je eigen format ontwikkelen dat je aan kunt passen per film. Mogelijke parameters zijn bijvoorbeeld de intensiteit per scène, de aanwezigheid (en onderlinge verhoudingen) van de verschillende onderdelen van de sound track per scène, de dynamiek in die verschillende onderdelen per scène, etc. Die onderdelen kunnen voortkomen uit de standaardindeling van de sound track – dialoog, muziek en overig geluid – waarbij je nog een preciezere onderverdeling maakt, met name voor het ‘overig geluid’. Maar een heel andere indeling kan ook; dit zal echt per film bepaald moeten worden.<sup>247</sup> Criterium is dat de gekozen indeling inzicht geeft in de opbouw van de beoogde sound track, wat weer van pas kan komen tijdens de final mix van de film, waarin de ‘grote boog’ van de sound track als geheel tot stand komt.

<sup>246</sup> Thom 2011: 109

<sup>247</sup> Een horrorfilm zal een heel andere indeling vragen dan een psychologisch relatiedrama met heel veel dialogen.

Al met al is de conceptvorming in die eerste fases van een productie voor de sound designer van belang, omdat er veel beslissingen uit voortkomen over de verdere invulling – zowel inhoudelijk als organisatorisch – van de productie. Vergeleken met de conceptvorming van de componist, verloopt die laatste in een bepaald opzicht veel gemakkelijker. De interactie tussen ‘concept en materiaal’ en het eventueel aanpassen van het concept op basis van het materiaal is voor de componist eenvoudiger. Alles wordt immers gedaan door één persoon, daar waar er bij de sound designer sprake is van meewerkende en aanleverende disciplines zoals de geluidsman op de set, een (eventuele) dialoog editor, etc. die allemaal moeten werken vanuit het concept dat door de sound designer is ontwikkeld. Dit concept moet dus goed uitgedacht en besproken worden met de regisseur, de scenarist en (eventueel) de editor. Ervan uitgaande dat delen van het werk straks in de postproductie uitbesteed worden aan bijvoorbeeld een foley artist of dialoog editor, is er ook een goede beschrijving van het concept nodig, eventueel vergezeld van een of meerdere soundboards en een grafische partituur.

De samenwerking van de Zuid-Koreaanse filmregisseur Bong Joon-Ho met het audio postproductiebedrijf Live Tone is een mooi voorbeeld van het bovenstaande. De sound designer Choi van Live Tone over de samenwerking met Bong tijdens de scenariofase van de film *The Host*:<sup>248</sup>

I received the script from Director Bong Joon-ho in early January 2005. After reading it, my response was “What the hell!!!” It is a story about a monster, as a creation of the director’s imagination, that lives with us in our daily life in the contemporary world. Such a setting causes a problem – how the fictional sound of a monster can be mixed with the sound of our daily contemporary world. First of all, I had to consider how the realistic sound of the Han River, the sewages and the city as the background can be mixed with the fictional sound of the monster. In order to deal with this issue, we produced many test sounds. We also referred to the pre-production design graphics, photos and continuity cuts of the monster in order to set out the sound concept of the film. [...] In May 2005, before beginning filming, we tried such test versions of the monster’s sound over the animatrix images that were made for setting out the concept of filming. Then the director and I concluded that the sound concept of Alien or Godzilla would not suit this project. It means that we need to create something totally new from scratch without any guidance. Due to the various factors of the filming environments, we agreed that we couldn’t rely on the location sound recordings so much and planned to record most of the dialogues as ADR in the post-production process...In early January 2006, we held a meeting over

a draft edit and agreed that 80% of the dialogue should be recorded as ADR and the sound of the monster should be confirmed by late February.<sup>249</sup>

In de samenwerking met Bong gebruikt Live Tone een zogenaamde *film sound map*: een tekstdocument waarin het geluidskoncept voor de film wordt beschreven, plus alle technologische, logistieke, organisatorische en financiële consequenties daarvan.<sup>250</sup> Een zeer uitgebreid en gedetailleerd document waarvan het inhoudelijke deel gebruikt wordt om het geluidskoncept te delen met de verschillende relevante disciplines. Een conceptbeschrijving, plus eventueel een paar soundboards en een grafische partituur zoals beschreven in de voorgaande alinea's, kun je dus zien als een (simpele versie van een) film sound map. De sound designer Choi over het gebruik van zijn film sound map in *The Host*:

In the process of pre-production, we make efforts to share the sound concept beforehand and discuss how the production sound recording (or location sound recording) should be done at the filming sites. In order to realise the sound design, which the filmmaker wants to direct, we discuss the concept for the production design, the camera angles and the continuity design etc. to consider at the filming sites. To location recording engineers, we also provide the technical guidelines which they can refer to for location recording in the sets and filming locations. In the process of productions, the post-sound team refers to the agreed sound list for the sound they would need in the post-production sound design. Then they visit the filming locations (or sets) to record the group walla sound, the Foley sound which can only be recorded on the filming sites, or the gun tail sound of the space in gunshot scènes.<sup>251</sup>

Deze manier van werken is een mooi voorbeeld van het principe verwoord door Randy Thom: 'The craft of sound influencing other crafts from an early stage'. De film sound map is daarbij een voorbeeld van een tot in detail uitgewerkt, beschreven en vastgelegd concept. Een dergelijke detaillering is ook nodig bij een grote en complexe film als *The Host*. Normaliter zul je, bij het uitwerken van je sound design concept, juist op moeten passen dat je niet alles al in detail vastlegt. Het is verstandig om, voor zover mogelijk, nog ruimte te laten voor het 'experiment met materiaal', dat tot nieuwe inzichten kan leiden. Het zal bijvoorbeeld lang niet altijd nodig zijn om in de eerste fase van een productie al met gedetailleerde beschrijvingen van alle personages te komen. Die zijn

---

<sup>249</sup> Lee, Stringer 2018: 151 - 152

<sup>250</sup> Denk aan onderwerpen als plannings en kosten voor foley, ADR, premixen, het opleveren in allerlei formats waaronder Dolby Atmos, etc.

<sup>251</sup> Lee, Stringer 2018: 153



misschien pas in de postproductiefase nodig, als bijvoorbeeld de foley artist de voetstappen moet gaan maken. Vaak draait het concept in eerste instantie om een aantal ontwerpprincipes of thema's die kunnen functioneren als kader voor de geluidsonames tijdens het draaien. Denk bijvoorbeeld aan bepaalde microfoontechnieken voor het opnemen van dialogen en het vastleggen van specifieke locatiegeluiden. Een film sound map is dan een heel goed middel om een concept en de daaruit voortvloeiende consequenties te beschrijven en vast te leggen. Een mooi voorbeeld is te vinden in de praktijk van Han Otten:

In de afgelopen jaren heb ik, als componist, ook regelmatig de supervisie gehad over de sound track als geheel. Ik gebruik dan een Excelbestand om alle auditieve informatie te verzamelen en om te beslissen welke benadering (muziek, geluid, dialoog) het meest geschikt is voor elke scène. Het werkt niet als wij (componist, sound designer) een scène op eigen houtje benaderen omdat we allebei zullen proberen er een holistisch geheel van te maken. Ik besef dat dit een unieke benadering is. Als dit al gebeurt, wordt dit altijd gedaan door de sound designer.<sup>252</sup>

De invulling en mate van detaillering van een film sound map zal sterk variëren, afhankelijk van het type film, het bijbehorend budget en de bijbehorende planning. Uiteindelijk is het concept een 'intellectuele exercitie', zoals al beschreven in het ontwerpproces van de componist, en is het verstandig om zo snel mogelijk met concreet materiaal te gaan werken. Experimenteren met materiaal is en blijft de manier om het concept uit te proberen en te verbeteren. De sound designer Arnoud Traa over de impact van de sound design voor een specifieke scène op de gehele film en het bijbehorende concept:

Ik had de eindscène gemaakt omdat dit een van de belangrijkste scènes was. In de viewing van deze scène gaf de regisseur aan dat hij het een fantastische scène vond geworden. Tof want ik had echt veel tijd erin gestoken. Ineens viel het kwartje bij hem (en ook bij mij). "Oh maar wacht, dan gaat daar in die voorafgaande scènes de muziek weg en dan komt dit geluid er voor in de plaats, etc. etc.". Mijn geluidsontwerp voor die eindscène had dus ineens ook consequenties voor de rest van de film en het idee daarover.<sup>253</sup>

Op eenzelfde manier kunnen ook juist fouten in het proces en/of het gecreëerde materiaal leiden tot een herzien concept of een aangepast idee. Een spraakgebrek van een van de acteurs kan bijvoorbeeld de discussie over het wel of niet aanpassen van het oorspronkelijke geluids-

---

<sup>252</sup> Otten 2011

<sup>253</sup> Traa 2019

concept afdwingen. Door concreet met het materiaal te werken, kun je ook concrete(re) gesprekken voeren met de andere betrokken disciplines, zoals de sound designer Steve Fanagan betoogt:

I find that when I actually start to present work, rather than talk about what I'd like to do, I try and cut something, because often what you're trying to do and how you express it verbally can be quite challenging. The best thing to do, if you have an idea for someone, is to play it to them, and let it evolve from there. And so you get into subjective conversations, like, 'oh this needs to be deader' or 'let's try and do something with a bit more life', and you get into those terms. You start trying to figure out what that person's meaning of that term might be.<sup>254</sup>

Dit raakt weer aan het 'in beweging komen en schetsen' zoals dat beschreven is voor de componist. Het 'afstand nemen en valideren' is in het geval van sound design een veel complexere activiteit. Je bent daarvoor afhankelijk van de 'ondersteunende disciplines' zoals dialoog editing, etc. en het moment waarop zij specifieke onderdelen van de sound track aanleveren. Het 'afstand nemen en valideren' is eigenlijk pas mogelijk na een temp mix waarin die onderdelen bij elkaar komen.

## werkwijze

In principe is er voor de postproductiefase van het sound design proces een tweetal werkwijzen te onderscheiden: *sequentieel/parallel* en *non-sequentieel*. Als je als sound designer zelf alle onderdelen doet, zul je bij een sequentiële werkwijze eerst de dialoog editing doen, daarna de foley, etc. Alle onderdelen worden dus na elkaar gedaan: sequentieel. Worden de verschillende werkzaamheden uitbesteed dan werken de dialoog editor, de foley artist, etc. tegelijkertijd; parallel aan elkaar. Dat is nog steeds een sequentiële werkwijze vanuit het perspectief van de individuele editor (je werkt van het begin tot het einde van de film aan jouw onderdeel), maar vanuit een wijder perspectief is er sprake van een parallelle werkwijze: alle editors werken gelijktijdig aan hun onderdeel van de sound track. Het voordeel van deze manier van werken is dat je, als editor, kunt zorgen voor consistente lagen door de film heen, en eventueel een ontwikkeling in een geluidslaag kunt aanbrengen.<sup>255</sup> Daarnaast kun je een dergelijke werkwijze goed plannen: gebaseerd op ervaring met dialoog editing, etc. kun je in het algemeen snel een goede inschatting maken van de benodigde tijd.

---

<sup>254</sup> Johnston 2016: 164

<sup>255</sup> Zo was een Nederlandse sound designer verantwoordelijk voor alle ontploffingen in de film *The Matrix*, waardoor hij in de loop van het verhaal de ontploffingen meer impact kon geven.

Wat echter ontbreekt bij deze werkwijze is de context (de sound track in zijn geheel) van de geluidslaag waaraan je werkt. Terwijl jij de dialogen edit, is de foley artist met foley bezig, en hebben jullie in het algemeen geen inzicht in, of beschikking over, elkaars werk. Er is in het begin van het proces vaak wel een gezamenlijke viewing, waarbij alle disciplines aanwezig zijn en waar afspraken gemaakt worden. Dit is dan ook het moment om het sound design concept te bespreken, en afspraken te maken over de samenwerking. Dat laatste is vaak lastig, want dit raakt weer aan de tegenstelling die we in hoofdstuk 2 tegenkwamen: enerzijds heb je als componist of sound designer alle tijd nodig om je werk goed te kunnen doen, anderzijds zul je ook tijd moeten besteden aan de interactie en samenwerking met de andere disciplines die aan de sound track werken. Daarnaast zullen regelmatig niet alle disciplines precies in dezelfde periode beschikbaar zijn en kan het gebeuren dat bijvoorbeeld een foley artist pas drie weken later begint dan de dialogo editor.

Bij een non-sequentiële werkwijze ga je aan de slag met de gehele sound track van een bepaalde sequentie uit de film. Binnen die sequentie switch je tussen de verschillende geluidslagen en kun je dus continu al die geluidslagen in samenhang (dus in context) beoordelen en aanpassen. Op die manier kom je tot een eindresultaat, van waaruit je de andere sequenties uit de film benadert. Het is natuurlijk slim om voor zo'n eerste sequentie een sleutelscène of de slotscène uit de film te nemen, waartoe alle andere scènes zich moeten verhouden.<sup>256</sup> Het voordeel van deze werkwijze is dat er meer artistieke vrijheid is, omdat je alles in context doet. Je kunt echt beoordelen of een dialoog een specifieke editing nodig heeft omdat je die dialoog in relatie met de andere onderdelen van de sound track hoort. Dit biedt ook de gelegenheid om te experimenteren en verschillende benaderingen uit te proberen, iets wat bij sequentieel/parallel werken niet mogelijk is. Deze non-sequentiële werkwijze is in de praktijk eigenlijk alleen toepasbaar als er sprake is van slechts één sound designer, die alle taken voor zijn rekening neemt, of van een klein team dat gedurende een bepaalde periode realtime met elkaar kan interacteren en samenwerken. De sound designer Bart Jilesen vertelt over zijn ervaringen met beide werkwijzen naar aanleiding van zijn werk voor de documentaire *Auld Lang Syne*:

De werkwijze werkte bevrijdend. De Noord-Amerikaanse ontwerpmethodede is gemaakt om efficiënt te werken. Het doel is om het ontwerp af te krijgen in de tijd die daarvoor staat. Je doet de ene taak na de andere waardoor je

---

<sup>256</sup> Als je bijvoorbeeld weet dat de desbetreffende scène of sequentie het hoogtepunt vormt van de film, kan dat consequenties hebben voor de complexiteit en impact van de sound track. Je kunt daar dan naar toewerken in de voorafgaande scènes.

controle hebt omdat je inzicht hebt in waar je je in het proces bevindt en dus of je voor- of achterloopt op het gestelde schema. In deze sequentiële methode wordt de complexiteit gereduceerd in eenvoudiger op te lossen onderdelen van het geheel. Je loopt steeds langs het ontwerp dat je aan het maken bent. Deze methode zou je ook reductionistisch kunnen noemen.

De non-sequentiële werkmethode zou je ook een holistische methode kunnen noemen, waarbij je de elementen waaruit het ontwerp bestaat niet los van elkaar kunt zien. Samen vormen zij het geheel dat meer is dan de som van de elementen. De elementen kun je pas tot je nemen als je ze in context ervaart. Hierdoor loop je niet langs je ontwerp maar loop je er steeds omheen. De ruimte voor experiment is groter en daardoor biedt deze methode een grotere artistieke vrijheid.

Door het opsplitsen van de film in hoofdstukken bleek er minder behoefte te ontstaan om taken als dialoog edit los te zien van de andere taken en kon ieder hoofdstuk op een meer artistieke wijze worden vormgegeven waarbij er meer werd gelet op inhoud en vertelling. Verrassend genoeg kostte het niet noemenswaardig meer tijd dan dat ik had begroot volgens de sequentiële methode. Doordat je in een kleiner afgebakend onderdeel werkt is de complexiteit van een onderdeel ook beperkter dan wanneer je van een onderdeel, bijvoorbeeld dialoog edit, alle bewerkingen in een montage moet doen.<sup>257</sup>

**Afhankelijk van de complexiteit van de film, het verhaal dat verteld moet worden en de filmstijl, kun je kiezen voor een van de twee werkwijzen of een combinatie daarvan. Iedere film kent zijn eigen complexiteit en vraagt om een specifieke benadering. In het geval dat jij als sound designer alles zelf doet, kun je gemakkelijker een combinatie van beide werkwijzen toepassen, bijvoorbeeld door op een sequentiële manier aan de dialogen te werken en vervolgens een aantal sleutelscènes non-sequentiële aan te pakken. De sound designer Nicolas Becker ziet in dat opzicht iedere film als een nieuw project waarvoor je telkens weer een passend ontwerpproces moet bedenken:**

I don't have a particular sound design philosophy but I think each film should be taken as a prototype, fitting the entire sound process to each film. Working with conceptual artists was and still is very important for me in my approach. For them the artwork itself is not the only target, building a process, designing a trajectory that makes sense with the meaning and the artistic field of the artwork is their main concern. In the movie business

the way the budgets are made, and the way the films are made is very industrialized; very normalized.<sup>258</sup>

Becker pleit terecht voor een passend ontwerpproces voor iedere film, maar constateert ook dat de praktijk anders is. In de laatste paragraaf van hoofdstuk 2 concludeerde ik al dat het gehele filmproductieproces in feite nog steeds gebaseerd is op de oude lineaire manier van werken, ongeacht welke film gemaakt wordt. Het is dus belangrijk om voor iedere film een specifiek proces te ontwerpen, dat het meeste perspectief biedt op een artistiek bevredigend resultaat.

Het is ook van groot belang – ongeacht welke werkwijze je hanteert – dat jij (en de eventuele betrokken editors) een heldere en overzichtelijke organisatie en administratie opzet(ten). Anders dan de componist heb je als sound designer al snel te maken met tientallen (zo niet honderden) sporen in je DAW, en dan is het handig als je in een oogopslag kunt zien welke sporen de dialoogsporen zijn en in welke versie je op dat moment werkt.

## zoeken en verzamelen

Net als de componist kan de sound designer een fase hebben waarin geluidseffecten en ambiances verzameld worden. Meestal gebeurt dit tijdens de draaiperiode of het begin van de postproductiefase, maar soms ook al tijdens de scenariefase of de preproductiefase. Het gaat hierbij in eerste instantie om al bestaande geluiden en ambiances uit libraries en uit projecten die je in het verleden gedaan hebt. Het is handig om al die geluiden te verzamelen in een database, waarbij je ze zoveel mogelijk een naam meegeeft die verwijst naar bepaalde gebeurtenissen, locaties of personages in de film. Op die manier kun je gemakkelijk zoeken naar geluiden die je wilt gaan combineren en bewerken om tot het gewenste effect of de gewenste ambiance te komen.

Daarnaast kun je de database aanvullen met geluiden die tijdens het draaien zijn opgenomen of die je zelf hebt opgenomen of gecreëerd met het scenario, beelden, scènes of de film als geheel in je achterhoofd. Geluiden en ambiances die voor jou, op de een of andere manier, met de film te maken hebben en die de emotie oproepen waar je naar op zoek bent. De sound designer Michel Schöpping over verzamelen:

De scenariefase is de fase waarin ik al begin te verzamelen. Ik maak dan zelf muziekachtige of sounddesignachtige dingen of ik verzamel bestaande muziek om een idee te vormen over wat de emotionele waarde zou moeten

zijn van de film. Ik ben meestal ook wel op de set, niet als boom operator, maar om te verzamelen. En ook om even te 'voelen' hoe scènes ontstaan.<sup>259</sup>

## **bewegen en schetsen**

Ongeacht of je nu sequentieel of non-sequentieel gaat werken, op een gegeven moment zul je 'in beweging moeten komen' en gericht geluiden gaan creëren, naast je meer specifieke en ambachtelijke werkzaamheden zoals dialoog editing. Traditioneel gezien is die dialoog editing de eerste stap in het sound design proces, maar de sound designer Klas Dykhoff hanteert een andere werkwijze die overeenkomt met de werkwijze van, en de samenwerking tussen, de sound designer en de editor zoals we die in hoofdstuk 2 hebben geformuleerd:

Traditionally I would start sound editing by sorting out the dialogue. The dialogue track is the foundation of the sound track, and it's always nice to be able to schedule ADR and Foley at an early stage. As dialogue editing is the most intricate part of sound editing, it's also the most difficult part to change when scènes are recut. Therefore I found that it's better to start from the opposite end, designing backgrounds and sound effects. I play around with spot effects for recurring events, such as doors, automobiles and guns, and I also start designing the different backgrounds and distinctive sounds for events and characters. Long dialogue scènes are more or less ignored at this point, except for some experiments with atmospheres.<sup>260</sup>

**Als de visuele montage nog aan flinke veranderingen onderhevig is, is het dus slimmer om met het ontwerpen van geluidseffecten en ambiances te beginnen. Die geluidseffecten en ambiances kun je creëren door te gaan *spelen en experimenteren* met een aantal specifieke geluiden uit de hierboven beschreven database. Dat spelen en experimenteren is een vorm van 'in beweging komen' en bestaat uit het bewerken en vermengen van de geluiden door ze te pitchen, te stretchen, om te draaien, te filteren, kortom: alles wat je in kunt zetten aan bewerkingstechnieken. De regisseur David Lynch over dit experimenteren:**

Through experimentation you can very rapidly find a lot of things that don't work. So that points you in this direction, and you go there for a while, and find that's not working. So you go in another direction and see if that works. And by this experimentation you suddenly zero in on something that's now really talking to you. And that opens up a certain avenue and you go down there. More and more you start understanding what's working and what's

---

<sup>259</sup> Schöpping 2011

<sup>260</sup> Dykhoff 2016: 58

not working [...] But I like accidents, too. So you create situations where you can have sound collisions, places where sounds come together unexpectedly, and see what happens. Ninety-nine percent of it could be, you know, baloney, but you might come across one magical thing that leads you into another direction, and that might be the thing you're looking for. Sometimes when you're in doubt or you don't have an idea, creating accidents can break through to some place where you want to be.<sup>261</sup>

In analogie met het ontwerpproces van de componist moet je in deze fase niet de hele tijd synchroon aan het beeld werken, maar juist het beeld even loslaten zodat er ruimte is om te experimenteren. Op die manier kun je je echt concentreren op het ontwerpen van je geluiden: 'Hoe klinkt het? Is dit wat ik wil horen? Kloppen de verhoudingen tussen de verschillende onderdelen in het geluid?' etc. Het gevaar van een ontwerpproces dat de hele tijd synchroon aan beeld verloopt, is dat je jezelf de vrijheid ontnemt om tot interessante ontdekkingen te komen. Je zult hoogstwaarschijnlijk meer bezig zijn met de mate van synchroniciteit tussen beeld en geluid dan met het geluid zelf. Het is belangrijk om jezelf de nodige tijd te gunnen om te experimenteren en te onderzoeken. Dat betekent ook dat je in eerste instantie op je intuïtie moet vertrouwen, weer net als de componist, die ook zijn eerste muzikale ideeën creëert op basis van associaties, gesprekken en allerlei andersoortige indrukken met betrekking tot de film. Je kunt meestal niet beargumen-teren waarom een bepaald geluid of een bepaalde ambiance voor jou bij die film hoort, maar dat is in deze fase ook niet belangrijk. Belangrijk is dat je vertrouwt op je intuïtie en dat je 'in beweging komt' door materiaal te kiezen en te creëren. De werkwijze van de sound designer Scott Sanders illustreert het bovenstaande:

After the spotting session Sanders collects the sounds he will need for a particular effect by selecting elements from an effect library or recording original elements in the field. Once he has a palette of sounds with which to work, Sanders begins experimenting. Using a Pro Tools workstation and an array of plug-ins, Sanders will refine an effect by adjusting pitch, tempo, reverb and equalisation. He will modify the length of a track, combine one element with various other tracks and add low-end sweeteners to dramatic effects such as gunshots. What is interesting about Sanders' process is that he does not always work with picture. During the design process, Sanders will use the image as a reference point, but will perform the bulk of his work without a visual reference. After he is satisfied with a particular effect he will marry it with the picture to match for sync.<sup>262</sup>

---

<sup>261</sup> Lynch 1998: 50

<sup>262</sup> Wright 2013: 151

**Dat een dergelijke werkwijze ook al in het analoge tijdperk werd gehanteerd, illustreert de volgende anekdote van Walter Murch:**

Frank Warner, the sound editor, goes through a similar state in the preparation of his work. He's retired now, but he did Raging Bull, Close Encounters and many other films. He would take one of the reel-to-reel tapes from his huge library and put it on almost at random and move it with his fingers. He'd just move it manually, at various speeds, backwards and forwards across the playback head. Meanwhile, he'd have a film recorder turned on, capturing all these random noises. If you were a mouse at the door listening to what he was doing, it would sound completely crazy. But he was in the darkness, letting the breeze blow through his brain, waiting for the kernel of an idea that would emerge, fragments of unique sounds upon which he could build everything else. That's where the punches in Raging Bull came from, and the sound of the flash bulbs. He'll never tell what they are, but it's something that came from just bumping the tape around, probably some completely different sound that had nothing to do with a punch or a flash. Then at the end of the film he destroys everything. He has a ritual fire and he burns it all – not the original library of course, but this sub-library of sounds he's created especially for each film. He doesn't want anyone, including himself, ever to use these sounds again; they were born of the moment, true to the moment, and it would debase them if they were to be used again.<sup>263</sup>

**Dat laatste is aan te raden voor iedere sound designer: gooi het werk dat je voor een specifieke film hebt gedaan weg na afloop van het proces. Dit klinkt rigoureuus, maar op deze manier dwing je jezelf continu te vernieuwen en niet terug te vallen op eerder werk.**

**Weer een andere methode om 'in beweging te komen' is juist beginnen met de, op het eerste oog, lastigste scène, waarvan je van tevoren eigenlijk geen idee hebt hoe je hem aan moet pakken. Zoals de sound designer Arnoud Traa beschrijft:**

Ik begin meestal met zo'n 'tough scène'. Ik moet iets doen waardoor ik op gang kom en wat de rest van mijn werk gaat informeren. Daar moet ik ook naar terug kunnen gaan wat ik dan ook heel vaak doe. "Wat doe ik hier nu eigenlijk? Werkt het nog steeds?"<sup>264</sup>

**Als je eenmaal een dergelijke scène hebt gedaan, zul je merken dat het werk aan de overige scènes sneller gaat, omdat je nu een referentiekader hebt waarop je terug kunt vallen.**

---

<sup>263</sup> Murch 1998: 101 - 102

<sup>264</sup> Traa 2019



## materiaal creëren en bewerken

Als je bovenstaande werkwijze aanhoudt, zul je dus eerst aan de slag gaan met *geluidseffecten & ambiances*. Als de visuele montage wat verder is en een vastere vorm begint aan te nemen, kun je met de *dialogen* (inclusief de eventuele ADR) en met *foley* beginnen. Zoals aangegeven kan – afhankelijk van het type film, het budget en de planning – de sound designer dit allemaal zelf doen, of alles (of een aantal onderdelen) uitbesteden. Bij uitbesteding is het sound design concept weer van belang, en zul je bijvoorbeeld voor de dialoog per personage aan moeten geven hoe dat personage klinkt. In de volgende paragrafen beschrijf ik een aantal ontwerpmethodes en -strategieën voor die onderdelen (ongeacht of je ze nu zelf doet of laat doen).

## geluidseffecten en ambiances

Afhankelijk van het verhaal dat verteld moet worden en de stijl van de film zijn specifieke geluidseffecten en ambiances nodig. Er zijn vele methodes om tot die effecten en ambiances te komen. Je kunt werken met foleytechnieken, zoals die in de hieropvolgende paragraaf zijn beschreven. Daarnaast zijn er talloze online sound effects libraries,<sup>265</sup> waarvan je de geluiden weer kunt bewerken of samenvoegen om zo het gewenste geluid te krijgen. Weer een andere manier is het opnemen van geluiden of ambiances op locatie en die eventueel weer bewerken of samenvoegen met andere geluiden. Je kunt op zo'n locatie allerlei geluiden creëren en opnemen waarvan jij denkt dat ze in de postproductie van pas kunnen komen, zoals de sound designer Frank Serafine beschrijft in onderstaand citaat over zijn werk voor de film *The Hunt for Red October*:

Sound designer John Fasal and I would take underwater air tools and go to supervising sound editor Cecelia Hall's house to record sounds in her pool. I'd swim around for the torpedo, and then I'd jump into the pool and record the water from the outside and then underwater on two separate tracks. So you've got all the airy and splashing sounds outside the pool and all the underwater sounds recorded with the oil can mikes.<sup>266</sup>

Je kunt bij dit soort opnames ook gebruikmaken van opnametechnieken uit de muziekindustrie, zoals de sound designer Nicolas Becker aangeeft:

---

<sup>265</sup> De bekendste gratis library is <https://freesound.org/>

<sup>266</sup> LoBrutto 1994: 224

That's one of my favourite parts of work. I spend a lot of time on real locations to record sounds and I have a special setup of mics to record ambiences which permit me to go from a very "classic movie sound" to something much more immersive and close to what you hear in real life. In the movie business most of the people used to record ambiences or fx with the same mic they use for the boom. Working with music is very interesting because the recording culture is much more open and it's easier to experiment with new mics or preamps and transpose the results for the movie world of sound.<sup>267</sup>

**Sound designers maken vaak gebruik van het geluid van levende organismen, en dan met name van dieren. In klankmatig opzicht zijn deze geluiden zeer gedetailleerd en gelaagd, omdat ze tot stand komen in een levend lichaam dat geen statische parameters kent maar een dynamisch geheel is van organen, spieren, holtes, water, etc. Daarnaast hebben mensen primaire reacties op dierlijke vocalisaties:**

A recent UCLA study has indeed determined that animal vocalisations in film soundtracks influence audience emotions. This is because humans and other vertebrates are biologically predisposed to respond to harsh, unpredictable and non-linear noises emitted by the natural world. Such noises, according to this study, are likely to provoke fear and unease in audiences precisely because these 'real world' sounds trigger human emotions on a primal level.<sup>268</sup>

**Logischerwijze worden dergelijke geluiden gebruikt om nieuwe levende wezens te creëren. De sound designer Gary Rydstrom beschrijft zijn sound design voor de dinosaurussen in de film *Jurassic Park*:**

I have a theory that, especially these days with visual effects getting so crazy and bizarre with stuff you could never see in real life, that using real-life sounds – real animals that we subliminally recognize, grounds the sounds. You believe that that's really a creature. But if you do your job right and you layer it and do other tricks to the sounds, you can make it sound like an animal that you've never heard before.<sup>269</sup>

**Regelmatig wordt ook het geluid van bijvoorbeeld een brullende leeuw toegevoegd aan het geluid van de banden van een wegscheurende auto, om de agressiviteit van die auto beter voelbaar te maken.**

---

<sup>267</sup> Albrechtsen 2012

<sup>268</sup> Wilkins 2014: 76

<sup>269</sup> Wilkins 2014: 76

Naast het gebruik van dierlijke vocalisaties zijn er tal van *sampling-* en *synthesetechnieken* die ingezet kunnen worden om geluidseffecten en ambiances te creëren. Zo is er de *subtractieve* en *additieve synthese*, waarbij in het eerste geval de klank van een (of meerdere) oscillator(en), die doorgaans rijk is aan boventonen, wordt gefilterd. Bij dit filteren worden bepaalde boventonen van het signaal afgetrokken (subtracted), en op dit filter wordt vaak een zogenaamde omhullendegenerator toegepast om een klankverloop te genereren. Bij additieve synthese is er geen sprake van aftrekken maar van optellen.

Een andere bekende synthesetechniek is *frequentiemodulatie (FM)*, waarbij de frequentie van een oscillator of ander brongeluid (de carrier) door een andere oscillator (de modulator) wordt gemoduleerd. Deze techniek is vergelijkbaar met het creëren van vibrato, maar dan is de modulator meestal een LFO,<sup>270</sup> zodat de toonhoogteveranderingen hoorbaar zijn. Bij FM is de frequentie van de modulator zo hoog dat de toonhoogteveranderingen niet meer hoorbaar zijn. In plaats daarvan is een andere, vaak rijkere, klank te horen die uit de verschil- en somfrequenties van beide oscillatoren bestaat; de golfvorm van de carrier verandert. FM wordt in sound design meestal gebruikt om specifieke elektronische geluidseffecten te creëren.

*Physical Modelling* is een manier van synthetiseren van geluid, waarbij een fysieke geluidsbron (vaak een echt instrument, maar dit kan ook een stem zijn) zo natuurgetrouw mogelijk wordt nagebootst door middel van algoritmes. Een wiskundig model simuleert de interactie tussen alle fysieke elementen van een instrument en de lucht eromheen. Het voordeel van physical modelling is dat een groot scala aan klankparameters gemoduleerd (beïnvloed) kan worden door slechts een getal of variabele in de formule te veranderen. Dit in tegenstelling tot het gebruik van samples of andere synthesemethodes, die vaak meer input vragen.

*Wavetable synthese* en *vector synthese* wordt vaak ingezet om allerlei geluidstexturen en -pads te creëren die zich ontwikkelen in de tijd. Bij wavetable synthese worden de waardes uit de wavetable van een golfvorm gemorph't naar de wavetable van een andere golfvorm. Dit resulteert in een beweeglijke klank. Deze overgangen worden veelal gerealiseerd door envelopes, LFO's en manuele controllers. Vector synthese is een specifieke vorm van wavetable synthese, waarbij de overgangen tussen de verschillende golfvormen soepeler verlopen.

Dan is er nog de *samplingtechniek*, waarbij meestal kleine stukjes geluidsoptname op allerlei manieren bewerkt en afgespeeld kunnen worden. Een stukje menselijke stem kan bijvoorbeeld bespeelbaar zijn op de 88 toetsen van een volledig MIDI-keyboard, waarbij het indrukken van een toets in de lagere regionen een laag ondergronds gegorgel kan opleveren. Daarnaast kun je met behulp van andere MIDI-controllers verschillende parameters zoals vibrato, klankkleur en volume manipuleren. In feite bespeel je een instrument, wat als voordeel heeft dat je dit instrument realtime kunt bespelen terwijl je naar het beeld kijkt en eventuele 'bewegingen' in het beeld terug kunt laten komen in het geluid.

En er is de *granulaire synthese*, een techniek om complexe geluiden te creëren door het afspelen van vele kleine en simpele geluidsfragmentjes. Het startpunt en de afspeelsnelheid van deze fragmenten worden apart aangestuurd, wat de mogelijkheid biedt om de originele geluiden langzaam te 'scannen' en de verschillende fragmenten snel(ler) af te spelen (of vice versa). Hiermee kunnen op gemakkelijke wijze timestretch- en pitchchanging-effecten gemaakt worden. Door de parameters van de fragmenten te veranderen of te randomizen, kunnen vrij radicale veranderingen in het geluid gemaakt worden. Je kunt op deze manier complexe golfvormen maken die uiterst geschikt zijn als geluidstexturen.

Een methode voor geluidsbewerking die bedacht is door Walter Murch is *worldizing*: waarmee je kunt suggereren dat het geluid dat je bewerkt hebt daadwerkelijk op de bijbehorende locatie te horen was. Je speelt het, in de studio opgenomen, geluid af op de locatie waar het straks in de film te horen zal zijn. Je neemt vervolgens dat geluid, zoals het te horen is op die locatie en in analogie met de bewegingen in beeld, op met een of meerdere microfoons, waardoor je de specifieke akoestische eigenschappen van de locatie meeneemt. Walter Murch gebruikte deze methode voor het eerst in de film *American Graffiti*. Het idee was om de radio-uitzendingen van de DJ Wolfman Jack uit alle auto's in de film te laten komen. Walter Murch over hun aanpak:

George [Lucas] and I took the master track of the two-hour radio show with Wolfman Jack as DJ and played it back on a Nagra in a real space – a suburban backyard. I was fifty-or-so-feet away with a microphone recording that sound onto another Nagra, keeping it in sync and moving the microphone kind of at random, back and forth, as George moved the speaker through 180 degrees. There were times when microphone and

speaker were pointed right at each other, and there were other times when they were pointed in completely opposite directions. So that was a separate track. Then, we did that whole thing again.

When I was mixing the film, I had three tracks to draw from. One of them was what you might call the “dry studio track” of the radio show, where the music was very clear and sharp and everything was in audio focus. Then there were the other two tracks which were staggered a couple of frames to each other, and on which the axis of the microphone and the speakers was never the same because we couldn’t remember what we had done intentionally. Sometimes, Wolfman Jack would be on axis on one track, but he would be off axis on the other track. I was able to blend those three tracks to get the right amount of atmosphere. I could make transitions from a live, very present sound to something that sounded like it was very distant and bouncing off many buildings. I could create a sense of movement too – hence, the moving microphones.<sup>271</sup>

**Alle hierboven beschreven technieken kun je inzetten om geluiden te creëren voor de al eerder genoemde database, om die geluiden te bewerken of – in een later stadium van de postproductie – om rechtstreeks al het gewenste geluid te creëren.**

**Belangrijk in het ontwerpproces van geluidseffecten en ambiances zijn de momenten dat je besluit dat een effect of ambiance ‘klopt’: het valideren van je werk, zoals we dat ook tegenkwamen in het ontwerpproces van de componist. Een referentiekader hiervoor is het sound design concept, dat richting geeft aan dit soort beslissingen. Dit proces van valideren raakt aan de combinatie van de visuele track en de sound track, in dit geval specifiek op het gebied van effecten en ambiances. Walter Murch over deze combinatie in de film *THX 1138*, waarin hij het geluid van een negentiende-eeuws muziekdoosje onder een (soort van) MRI-machine zet:**

I think the greatest thing that sound can contribute to a film is a metaphoric tension between the sound and the image. If you produce a sound that has no creative tension, which simply reproduces what we are looking at, it adds something, but it doesn’t add very much because you are not soliciting the imagination of the viewer. The viewers are seeing something and what they’re hearing is exactly what they might expect to hear given what they’re looking at. Whereas, if you can create a tension, which is to say: I don’t know what the connection is between a big piece of medical equipment and a music box other than that they are machines that slowly rotate. But

it felt to me that at that point in the film everything had been very harsh and mechanical and a little bit electronic, and that here in the middle of this medical exam, a piece of sweetness, actually a piece of music from the early twentieth century, would be very welcome. But it's also played at half speed, so that it has a calming effect. So, for a variety of reasons it seemed correct. And yet there's nothing obvious about that, and I leave it up to the audience to piece together in their own mind what connection they make between this piece of medical machinery, very modern, and a sound which we associate with the end of the nineteenth century, beginning of the twentieth century, very sweet and yet also manipulated because it's played at half speed. There's a tension between those two ideas. The visual idea and the sound idea don't immediately go together. And yet if you toss something at an audience like that they will frequently put something together in their own mind that is their own rationalisation of what it is that they're seeing: unique to them – to each member of the audience. That's the greatest thing, I think, that film can do: that is, to provoke an image or a sensation that is not on the screen but is elicited from the mind of the audience. And the great and paradoxical thing is that this feeling is then reprojected onto the screen by the audience and they imagine that what they are feeling is coming from the screen – in fact it's coming from themselves.<sup>272</sup>

**Als sound designer kun je dus een spanning creëren tussen de visuele track en de sound track die bepaalde associaties en emoties kan oproepen bij de kijker. De kijker zelf construeert de 'realiteit' waarmee hij geconfronteerd wordt en creëert in feite zelf die emoties en associaties. De eerste regels van bovenstaand citaat raken daarnaast rechtstreeks aan het gegeven dat een sound designer regelmatig nog als facilitair wordt beschouwd, zoals we zagen in hoofdstuk 2. Het was ook mogelijk geweest om de MRI-machine te voorzien van het 'echte' geluid van een MRI-machine. Misschien was de regisseur dan ook tevreden geweest omdat, als de synchroniciteit klopt, die combinatie ook kloppend was geweest. Het is ook een keuze voor jou als sound designer welke positie je wilt innemen. Deze keuze vertaalt zich naar alle niveaus van sound design, zoals Gary Rydstrom verwoordt:**

A lot of approaches say that sound should be this: 'If I see something on the screen put a sound there so the audience believe it's really happening' and that's the extent of it. But even the simplest choice in sound, the cricket chirp, can be made from a dramatic point of view so that the pace of the cricket chirp is appropriate to the mood of the scene. I'm much more interested to pick a cricket chirp even if it's from Australia for a movie that takes place in Ohio that is appropriate to the drama of that scene; if that's

what works, that's what works. I think there's a thinking that sound is fairly obvious: you see something you put a sound in and you are done, as opposed of making use of this whole 'angle' on the film to do all sorts of wonderful things to support the film itself.<sup>273</sup>

**Het verschil tussen die twee benaderingen is kort maar treffend verwoord door de sound designer Arnoud Traa:**

Je kunt een scène met geluid 'vullen' maar je kunt er ook iets mee 'vertellen'. In het eerste geval wordt het niet 'gevoeld' maar 'gevuld'.<sup>274</sup>

## **dialogo editing + ADR**

De dialoog (en het editen van de dialoog) is een van de belangrijkste onderdelen van de sound track. De mogelijkheden om in te grijpen in een dialoog zijn dankzij de digitale technologie enorm vergroot. Voorheen was het belangrijkste werk van een dialoog editor zorgen voor verstaanbare dialogen. Nog steeds zijn verstaanbaarheid en lipsynchronisatie belangrijke criteria, maar de overige kenmerken van de dialoog – de stemmen die zowel taal en dus informatie bevatten als de personages representeren – kunnen dankzij die verbeterde technologie nu ook veel meer aandacht krijgen. Onder de stem vallen niet alleen de gesproken woorden, maar ook andere belangrijke onderdelen zoals de ademhaling en het geluid van de mond, waaronder het gesmak van lippen en de reflecties van het lichaam. Een microfoon die met behulp van een hengel boven het hoofd van de acteur wordt gehouden, levert in principe het beste resultaat, omdat zo niet alleen de stem maar ook bovengenoemde onderdelen en de akoestiek van de ruimte vastgelegd worden. Afhankelijk van het type film en de filmstijl is het regelmatig niet mogelijk om zo te werken en zijn zendmicrofoons nodig. In de film *The Hurt Locker* (een meercamera-film) werd bijvoorbeeld gewerkt met zendmicrofoons in de helmen van de soldaten. Niet de meest ideale positie, maar het gaf wel de mogelijkheid om in allerlei hectische actiescènes ademhalingen, gekreun, etc. vast te leggen: geluid dat van essentieel belang was om als publiek ondergedompeld te worden in de film en de emoties van de personages.

Dialoog editing beslaat drie soorten werkzaamheden: het selecteren van de meest geschikte geluidsopnames om daar de uiteindelijke dialoog mee op te bouwen, het verwijderen van niet-relevante audio zoals ruis e.d. zonder de dialoog te beïnvloeden, en het editen van de akoestische kenmerken van de dialoog. Dit laatste is het meest essentiële onderdeel van dialoog editing.

---

<sup>273</sup> Sergi 2004: 170

<sup>274</sup> Traa 2019.

**De dialoog- en ADR-editor Gillian Dodders heeft een handige methode ontwikkeld om te bepalen of een dialoog 'goed' klinkt of niet:**

Dodders mentions that one useful technique is to be able to say the sentence in your own head and to consider how it should sound, then compare it with the material you have. It is also important not to look at the computer screen and the waveform of the voice all the time as it can influence the way the sound is perceived.<sup>275</sup>

**Stel dat een acteur teveel nadruk legt op een aantal specifieke woorden in een zin dan kun je bijvoorbeeld het volume van die woorden even wat lager zetten waardoor de zin in zijn geheel wat gelijkmatiger klinkt. Je kunt ze ook wat lager of hoger zetten qua toonhoogte. Soms kan het nodig zijn om een stem gedurende de hele film wat lager te zetten qua toonhoogte, omdat een lagere stem beter bij het personage past.**

**Het bewerken van ademhalingen kan ook het nodige opleveren. Zo zal het consequent weghalen van de ademhaling uit de dialoog van een personage, dat personage enger maken. Je ervaart het personage niet meer als menselijk, maar als de 'voice of God'. Soms zijn ademhalingen juist nodig om een geconstrueerde dialoog realistisch te laten klinken, of moet je ingrijpen bij een te veel aan ademhaling, zoals Dodders hieronder beschrijft:**

Some actors can be breathy but I know that's nervousness and that's not supposed to be part of their character therefore I spend a lot of time cutting out the breathiness. If I'm not sure I will ask the director 'Is this character supposed to be so nervous? Is he supposed to have a dry mouth?' and if he goes 'Oh, no, it is just this actor but we couldn't do anything about it', it is a chance to improve that character's performance.

Conversely, breaths can be added to help gel together sentences that were originally separate. The fragmentation of the material becomes evident when the cutting room would take out a whole chunk of the story and take the front of a sentence and the end of a sentence and join them together. And I just need to work out a way to make those two run smoothly together, which often just involves putting a breath in. Just putting a breath in means that you can put two completely random sentences together, and fake that it is one sentence. Also, we either go down [in pitch] at the end of a sentence or up, so I have to recreate that to make things, which they have decided to cut short, fit together.<sup>276</sup>

---

<sup>275</sup> Pauletto 2012: 135 - 136

<sup>276</sup> Pauletto 2012: 137



Je hebt dus als dialogo editor enerzijds de mogelijkheden om 'op de vierkante millimeter' in te grijpen in de stem en de performance van een acteur. Anderzijds betekent dit een grote verantwoordelijkheid, want je kunt die performance daarmee maken of breken. Daar komt bij dat – als je je werk goed doet – niemand dat zal opvallen. Het doel van je werk is immers het leveren van een volledig coherente en consistente performance, waarbij het publiek zich niet bewust wordt van het gefragmenteerde materiaal waaruit die performance is opgebouwd. De re-recording mixer Robin O'Donoghue merkt het volgende hierover op:

Nobody says 'what a wonderful job the dialogue editor did.' They say 'wonderful music or wonderful sound effects' but not [about] the dialogue. Even film directors don't fully understand sometimes the work that has gone in there, because it's a bit of black art.<sup>277</sup>

ADR wordt in principe alleen ingezet als het echt nodig is, maar het komt regelmatig voor dat een regisseur bij nader inzien toch een net wat andere tekst in een scène wil hebben. Daarnaast is verstaanbaarheid een steeds groter issue: acteurs en actrices mompelen steeds meer, ook omdat acteeropleidingen minder aandacht besteden aan 'het brengen van een tekst'. De ervaring leert dat lang niet iedere acteur of actrice goed is in ADR. Regelmatig heeft dat ook te maken met het gegeven dat een ADR-sessie pas maanden na afloop van de draaiperiode plaatsvindt. Een bijkomend nadeel is dat een acteur niet kan reageren op zijn tegen-speler. Feitelijk zou de beste oplossing zijn teruggaan naar de oorspronkelijke locatie of filmset en daar, onder dezelfde omstandigheden als tijdens de draaiperiode, weer de dialoog op te nemen, maar dit keer zonder beeld. De sound designer Owe Svensson over deze benadering voor de film *The Sacrifice* van Andrej Tarkovski:

The filming took place in the summer and autumn of 1985 and I was aware that Andrei wanted us to dub to revoice all the voices, even those recorded in the studio because he could not concentrate on the dialogue on location. He was only thinking in the terms of visual composition. That was "OK", but later I realized how much dialogue there would be in the post-synching and I knew that the actor Erland Josephson, for instance found it very difficult to re-record his lines. He hates it. Allan Edwall, who had a large part and said earlier when they were recording the individual lines that post-synching is like having to eat one's own vomit so he hated it too.

I wanted to make life easier for these actors so that the re-recording of their voices would remind them of the original filming. I thought this would work

out better on a sound stage where there is always a good atmosphere. It is quite the opposite in the dubbing theatre where everyone just wants to get away and you cannot concentrate. I suggested to the producer that we should do something different: actually post-sync on the sound stage. We were lucky, there were not many bookings in the Stockholm studios at the time. Instead of having to work in a mixing or a dubbing studio we did it on a film sound stage. We set up a microphone, some lamps and some TV monitors. I had a video playback deck with the film. We started rehearsing the lines, Josephson being the first. I got him to repeat his lines over and over, even before we recorded. A couple of hours later he became quite relaxed.

There is a prayer in the film a rather long monologue and he said "I would rather not redo it because I can never improve on it". We persuaded him to try and the final version was even better than the original.<sup>278</sup>

**Hoogstwaarschijnlijk zal een dergelijke benadering niet vaak mogelijk zijn, afhankelijk van de benodigde locaties en het budget, maar het voorbeeld geeft wel aan hoe belangrijk de omstandigheden kunnen zijn. Er zijn natuurlijk ook 'tussenoplossingen' tussen bovenstaand voorbeeld en ADR in een reguliere geluidsstudio met een 'vocal booth'<sup>279</sup> en studio-microfoon. De sound designer Skip Lievsay over zijn 'ADR-benadering':**

I boom the sessions on the looping<sup>280</sup> stage. I watch the scènes and try to guess where the microphone was when it was originally recorded during the shooting. I try to position the microphone in the same place. We generally use the same microphones they use on location – it's much easier to get a good match between the loops and the sync.<sup>281</sup>

**Bovenstaande benadering is een slimme oplossing die relatief weinig tijd en moeite kost, en vaak beter zal werken dan het simpelweg nazeggen van een tekst voor de reguliere studiomicrofoon in die vocal booth. Je kunt de acteur de scène en zijn oorspronkelijke dialoog laten zien en horen, waarna hij de scène in auditief opzicht 'naspeelt'. Het is belangrijk om dat naspelen ook in fysiek opzicht te doen, door de bijbehorende ademhaling, beweging in de stem, kreunen, gehijg, etc. mee te nemen. Een acteur moet in feite zijn oorspronkelijke performance nog eens leveren, waarbij hij specifiek moet letten op de lipsynchronisatie.**

---

<sup>278</sup> Svensson 1998: 113

<sup>279</sup> Een *vocal booth* is een zogenaamde inspreekcel, een kleine, goed geïsoleerde ruimte waarin sprake is van weinig reflectie en die daarom ideaal is om teksten in te spreken voor voice-overs, etc.

<sup>280</sup> *Looping* is de traditionele benaming voor ADR, deze komt voort uit het analoge tijdperk waarin 'tape loops' werden gemaakt van die scènes die een nieuwe dialoog moesten krijgen.

<sup>281</sup> LoBrutto 1994: 261

Het beste is om samen met de acteur per sequentie te kijken hoe je de opname van een dialoog indeelt: wil de acteur het in een keer doen of wil hij juist de dialoog opdelen in fragmenten? De eerste optie is voor de performance hoogstwaarschijnlijk het beste, maar als een acteur zich daar niet zeker over voelt, kan het juist belemmerend werken. Als planning en budget het toelaten, is het ook verstandig om de sequentie een aantal keren te oefenen, zodat de acteur routine op kan bouwen qua lipsynchroniciteit, en meer aandacht kan geven aan de performance.

Je kunt ook nog onderscheid maken tussen *visual looping* en *audio looping*. In het eerste geval kijkt de acteur vooraf een aantal keren goed naar het beeld en hoort hij zijn oorspronkelijke tekst. Tijdens de opname hoort hij alleen zijn nieuwe tekst maar ziet hij nog steeds het beeld, zodat hij specifiek op de lipsynchroniciteit kan letten. In het tweede geval kijkt en luistert de acteur ook een aantal keren naar de oorspronkelijke opname maar spreekt hij zijn nieuwe tekst in zonder beeld, zodat hij meer op het stemacteren kan letten.

Het werken met acteurs in ADR-sessies is een preciaire bezigheid, gezien de onzekerheid die veel acteurs voelen met betrekking tot dit onderdeel van hun vak. Je moet in staat zijn om de juiste inschatting te maken en mensen op hun gemak te stellen, maar tegelijkertijd moet je een zeer kritisch oor hebben. Uiteindelijk moet jij meestal beslissen of het 'goed' is. Het is daarom van belang dat je je goed verdiept hebt in de desbetreffende scènes, wat daarin specifiek gevraagd wordt van de acteur in kwestie en wat, indien nodig, jouw mogelijkheden zijn om de ADR-opname nog zodanig te bewerken dat het eindresultaat bruikbaar is.

Overigens is Lievsay ook van mening dat een aanpak als die van Owe Swensson het beste is, getuige zijn verhaal over het nasynchroniseren van Paul Newman voor de film *The Color of Money*:

He (Newman) said, "Okay, I'll tell you what, the only way this could work for me is if we do it outside." So I got a Nagra<sup>282</sup> and a microphone and we went up to the roof of the Brill Building right in midtown Manhattan. I held the microphone, and that's when I realized the importance of freeing the actor from the microphone, the stand, and the dark room. He did four perfect takes, and they all had this built-in motion where Newman did what he did in the movie and said the line at the same time. They were so much better. They worked perfectly, every single one of them. It was the thing to do.<sup>283</sup>

---

<sup>282</sup> Een *Nagra* is een beroemde analoge, draagbare recorder uit Zwitserland die vanwege zijn betrouwbaarheid onder extreme omstandigheden altijd werd gebruikt in film.

<sup>283</sup> LoBrutto 1994: 261

Een specifieke vorm van ADR is het opnemen van walla:<sup>284</sup> het geluid dat veroorzaakt wordt door een groep mensen die praten en/of lachen en/of eten en/of schreeuwen, afhankelijk van de locatie (verjaardagspartijtje, restaurant, voetbalstadion, etc.). Hiervoor is een zogenaamde 'loopgroep' nodig (zo'n vijf tot tien acteurs en actrices) die aan de hand van een aantal instructies en (soms) teksten gezamenlijk dat geluid produceren. Het is daarbij belangrijk dat er binnen dat 'groepsgekluis' geen specifieke dialoog te volgen is, maar wel specifieke kenmerken waarneembaar zijn. Bijvoorbeeld: zijn het alleen mannen, vrouwen, kinderen of gemengd? Is de taal Nederlands of zijn het allerlei talen door elkaar? Zijn bepaalde woorden belangrijk? Wat is de sfeer: vrolijk en uitgelaten of juist gedempt en rustig? Ook is de hoeveelheid mensen belangrijk, wat kan betekenen dat je een aantal opnames moet combineren om een grotere massa te creëren.

Een mooi voorbeeld van (een specifieke vorm van) walla is te vinden in de eerder genoemde helikopteraanvalscène uit de film *Apocalypse Now*. De dialogen in deze scène zijn opgebouwd uit verschillende lagen, waarbij één laag als volgt tot stand kwam, aldus sound designer Walter Murch:

There was another layer of pilot chatter we got with real helicopter pilots from Vietnam. We got them into a studio, put helmets on them with mikes, projected the film, and said: "Pretend it's real. What would you say in this kind of real situation?" They could all hear each other through their headsets, just like they would have been eight helicopter pilots all communicating with each other. These were not actors. They got extremely stiff and rigid. In the end we piped a hundred decibels of helicopter sound into the studio. So if I was looking at you, the only way I could hear you was through the headset. This intense sound energized them, so looking at the picture they felt they were really there. Then they all just let loose and did the real thing.<sup>285</sup>

ADR (en walla) komt dus het beste tot stand in een opnamesituatie waarin de omstandigheden tijdens de oorspronkelijke opnames zoveel mogelijk opnieuw gecreëerd worden. In hoeverre dat mogelijk is zal sterk variëren per productie en is afhankelijk van budget, planning en beschikbaarheid van de betrokken acteurs en actrices.

---

<sup>284</sup> De term *Walla* is ontstaan doordat ontdekt werd dat, wanneer je een aantal mensen op de achtergrond het woord walla laat herhalen, het klinkt als geroezemoes.

<sup>285</sup> LoBrutto 1994: 95

## foley

In principe verzorgt een foley artist alle geluiden die voortkomen uit het handelen van de aanwezige personages in de film.<sup>286</sup> Voor de hand liggende geluiden zijn de voetstappen van een personage, maar ook het openen van deuren, het pakken van een kopje, etc. Foley zorgt ervoor dat de film en de locaties als echt ervaren worden. Filmsets zijn normaliter zodanig ingericht dat ze uitstekend geschikt zijn om met name de dialoog op te nemen. Het vervolgens creëren van een realistische locatie gebeurt o.a. met behulp van foley, aangezien de foley geluiden informatie geven over de vloeren, de akoestiek, etc. Daarnaast 'vormt' foley (net als de hierboven beschreven stem) het personage, en zorgt foley voor de fysieke aanwezigheid van het personage in de film. De geluiden die een personage genereert in een scène en de manier waarop het personage loopt, geven heel veel informatie over de aard van het personage en de gemoedstoestand waarin dat personage zich bevindt. De sound designer David Lewis Yewdall over dit aspect van foley in zijn samenwerking met de foley artist John Post:

He brought a whole different performance to even the simple act of walking. Many Foley artists made footfalls on the right surface and in sync with the action on-screen, but Johnny took the creation to a whole new level. It was not just a footfall on the correct surface: the footstep had character, texture, and often gave an entire spin on the story. I remember being on the re-recording stage when the director stood up and paused the mixing process. He asked the mixers to back up and replay the footsteps of the actress crossing a room. After we played the cue again, the director turned to us with an amazed expression. He was fascinated about how John Post had completely changed the performance of the scène. Before Johnny performed the footsteps, the actress simply crossed the room. During the Foley session, however, Johnny built in a hesitation by the actress on the off-screen angle and then continued her footsteps with a light delicacy that bespoke insecurity. This not only completely changed the on-screen perception of the actress' thoughts and feelings, but also greatly improved the tension of the moment. Johnny's very act of craftsmanship separates the mechanical process from art. He always approaches his Foley responsibilities as part of the storytelling process.<sup>287</sup>

**Ook deze observaties raken aan het verschil tussen 'vullen' en 'voelen', zoals de sound designer Arnoud Traa treffend formuleerde in de paragraaf over geluidseffecten en ambiances eerder in dit hoofdstuk.**

---

<sup>286</sup> Dat kunnen ook dieren zijn.

<sup>287</sup> Yewdall 2012: 454

Als je niet zelf de foley doet maar dat overlaat aan een foley artist, is het van belang om je sound design concept goed met hem door te nemen, met name op het niveau van de personages en hun eventuele ontwikkeling tijdens de film. De Nederlandse foley artist Ronnie van der Veer over dit aspect:

Toen ik de foley deed voor de misdaadthriller *Bellicher: Cel* (2012), zag ik dat hoofdpersonage Bellicher (Daan Schuurmans) een bodyguard (Tim Murck) had die veel kleiner was dan hij. Best gek, vond ik. Daarom heb ik in overleg met de sound designer – degene die eindverantwoordelijk is voor het geluid van de film – de stappen van de bodyguard extra zwaar gemaakt. Dan slik je het makkelijker dat nou net hij Bellicher beschermt. Op zo'n moment helpt de foley het verhaal echt verder.<sup>288</sup>

Voor het creëren van foley geluiden is een tweetal benaderingen te onderscheiden. In de benadering van de Amerikaanse industrie bestaat een foley recording stage uit een groot aantal verschillende vloeren, waarop de foley artist rondjes loopt rond een in het midden geplaatste microfoon. Er wordt dus een situatie gecreëerd waarin de oorspronkelijke handeling, in dit geval lopen, echt herhaald kan worden. In een dergelijke Hollywood-benadering wordt de filmset zoveel mogelijk opnieuw gebouwd. Voor de film *The Deep*, die zich voor een groot deel in en onder water afspeelt, werd een compleet zwembad in de studio neergezet, waarin de handelingen uit de film zoveel mogelijk herhaald werden. Ook wordt er foley op locatie opgenomen: de foley artist Nicolas Becker reist bijvoorbeeld regelmatig de crew achterna om op de filmlocaties het bijbehorende foley geluid op te nemen. Een ander, niet uit Hollywood afkomstig, voorbeeld is te vinden in de al eerder genoemde film *The Sacrifice*, met de sound designer Owe Svensson:

Because the environment in *The Sacrifice* was recorded in this house situated in an exposed area on a seaside heath there are naturally many elements that make the house live. This wooden house where many things happen, has floorboards. Floorboards which sound different depending on where one stands in the room. I decided to produce these sounds at my own country cottage. It is an old, turn-of-the-century house that has resounding walls and floors so all the footsteps were produced by me that is, I physically walked in different pairs of shoes even ladies' shoes, size 45. I did the Foley in the film myself.<sup>289</sup>

---

<sup>288</sup> Toma 2018

<sup>289</sup> Svensson 1998: 114

In de tweede benadering probeert de foley artist te analyseren uit welke onderdelen het gewenste geluid is opgebouwd en hoe die verschillende onderdelen vervolgens gecreëerd kunnen worden. Dat eerste vraagt om een specifieke luisterhouding die o.a. door de Franse theoretici Pierre Schaeffer en Michel Chion is beschreven: *reduced listening*.<sup>290</sup> Dit betekent dat je probeert echt alleen te luisteren naar het geluid op zich, zonder je bewust te zijn van de context en de mogelijke bron van het geluid. Een dergelijke manier van luisteren kan je helpen om tot een goede analyse van de verschillende onderdelen van het geluid te komen. Zo kun je ook op andere manieren foley geluiden creëren. Illustratieve voorbeelden hiervan zijn te vinden in het werk van de, in 2014 overleden, gerauschmacher Mel Kutbay<sup>291</sup> uit München. Hij heeft bijvoorbeeld precies geanalyseerd uit welke onderdelen het geluid van een voetstap is opgebouwd. In zijn studio vond je dus geen grote vloeren waarop hij daadwerkelijk liep, maar zat hij simpelweg op een stoel omringd door verschillende 'vloeren' van 30x30 cm (hout, steen, vinyl, etc.) en 'zette' hij zittend zijn voeten neer alsof hij liep (eerst de hiel en vaak de buitenzijde daarvan, daarna via de middenvoet naar de binnenzijde van de voorvoet).

Er kunnen in een film gebeurtenissen plaatsvinden die niet direct gekoppeld kunnen worden aan het handelen van een personage, maar waarvoor een foley artist wel goed inzetbaar is. Als een scène zich bijvoorbeeld afspeelt op een strand waarop de golven af- en aanspoelen, kun je natuurlijk een dergelijk geluid wel vinden in een of andere sound effects library. Het gevaar is echter, zeker als de af- en aanspoelende golven enigszins close-up in beeld komen, dat het ritme van die golven in beeld niet overeenkomt met het ritme in het geluid. De hierboven genoemde gerauschmacher Mel Kutbay creëerde dit geluidseffect verbazingwekkend simpel door, zittend op een stoel, met twee kledingborstels in het ritme van de af- en aanspoelende golven over een kussen te schuiven. Dit leverde een ruisend geluid op, dat precies overeenkwam met het ritme in beeld. Vervolgens vulde hij dit geluid aan met wat echt watergeluid en creëerde hij op die manier het gewenste geluidseffect. Deze techniek is dus weer gebaseerd op de analyse van het oorspronkelijke geluid en de verschillende onderdelen van dat geluid.

---

<sup>290</sup> Deze luisterhouding komt, naast andere houdingen, o.a. in het boek *Audio-Vision - Sound On Screen* van Michel Chion aan de orde.

<sup>291</sup> *Gerauschmacher* is de Duitse term voor foley artist. Deze functie komt veel voor in de Duitse media-industrie, omdat hier niet wordt gewerkt met ondertiteling maar alle buitenlandse producties nagesynchroniseerd worden. Dit betekent regelmatig dat de gehele sound track opnieuw gemaakt moet worden, waarbij dan ook een Gerauschmacher ingeschakeld wordt.

**Er zijn ook verschillende werkmethodes op het gebied van foley. De foley artist Elisha Birnbaum beschrijft ze als volgt:**

Each Foley artist has a different method. I like to start and finish a scène performing all the sounds of one character. Let's say I have four characters in a scène. I'll do everything that one character is doing from the beginning to the end of that scène, including the rustle of clothing, putting a book on a shelf, etc. Then I'll go to the other character and do all of what he does and so on until I finish all the characters. Then go to the next scène. There are other Foley artists who will do all of the footsteps for everybody in the whole reel and then record the specifics. With my method, I become very familiar with that scène because I have to do it many times, over and over. I can interact with the characters much more easily because I'm getting involved with that one scène.<sup>292</sup>

**Het creëren van foley geluiden gebeurt meestal in duo's. Allerlei handelingen verrichten en daarmee geluiden opwekken is één ding, het beoordelen (het valideren) van de opnames van die geluiden bij het beeld is iets heel anders. Foley artist Ronnie van der Veer benadrukt dan ook dat hij niet zonder zijn vaste geluidsmixers Jacob Oostra en Tom Nestelaar kan. Daarnaast kan het een fysiek zwaar beroep zijn, waarbij werken in een duo de mogelijkheid geeft om de zwaardere handelingen te verdelen. De foley artist Elisha Birnbaum over het fysieke aspect van foley:**

Yes, after eight hours of work you can get exhausted. There are times when you have to hold your body in a certain position for a long time. Let's say we have to do a body drop. Sometimes we do this with a twenty-five-pound sandbag – you have to hold it, ready to drop it at the right instant. You might have to stand like that for a few minutes until the right moment arrives. Then you have to repeat it until you are happy with the result. When recording body falls on a wood, carpet, or dirt surface, I'll drop my body, and the sand bag will accentuate the sound. It's difficult to describe the physical effort, but running, walking, jumping, and weight lifting are everyday occurrences. The biggest problem with walking and running is to control your breathing. If you breathe while you are running, the mike will pick it up. I must breathe through my mouth very slowly. It's not easy, but it works well.<sup>293</sup>

**Een ander belangrijk aspect dat het foley werk zwaar kan maken, is de vereiste concentratie. Elisha Birnbaum over dit aspect:**

---

<sup>292</sup> LoBrutto 1994: 154

<sup>293</sup> LoBrutto 1994: 155 - 156



It is also very important to be able to focus completely on the action that is happening on the screen and mimic those movements. If you are successful it will sound as if it was completely on the action that is happening on the screen, and I mean focusing 100 percent. If your mind shifts for a second, you will make a mistake.<sup>294</sup>

**Foley wordt in mono opgenomen, want uiteindelijk wordt het foley geluid, net als de dialoog van het bijbehorende personage, in de Center-speaker geplaatst zodat het een geheel vormt.**

## **stilte**

Een van de meest voor de hand liggende vormen van geluid is *stilte*, maar in de praktijk wordt deze vorm (te) weinig toegepast. Stilte betekent meestal niet dat er echt niets te horen is, maar dat er sprake is van filmische stilte, waarin je altijd nog een of andere vorm van set-noise hoort als een minimale representatie van de wereld waar je op dat moment naar kijkt. Een dergelijke stilte doet een beroep op de fantasie en de verbeeldingskracht van het publiek, dat zelf zijn antwoord moet formuleren op de vraag: 'Waarom is het hier stil?'

**De meest extreme vorm van stilte, waarin dus ook geen set-noise te horen is, vinden we in een scène uit de film *Leaving Las Vegas*.**

**De regisseur Mike Figgis over deze scène en het gebruik van stilte:**

It's the scène with Nic, where he's drinking a lot of something alcoholic and then almost has a heart attack, and he hits the rail and it goes completely to silence [...] It's very disconcerting for an audience because you've been programmed and conditioned to never have a direct confrontation with the film [...] What I discovered when I started to tour with *Leaving Las Vegas* in America was that this moment in the film – in a crowded cinema, with a good sound system – was extremely uncomfortable when he's so distressed. And suddenly, it's so quiet in the cinema that you can literally hear everything, and you don't have the protection of this sound blanket of mush, or just ambient noise, or whatever, which we come to expect of a soundtrack. And I loved it. I thought that was exactly what I wanted, but it was even much more powerful than I thought it would be in my imagination. I know the film really well; I get really tense in my stomach when that scène comes on, because there's nowhere to go. It's like that moment when suddenly you're talking animatedly and everybody stops talking and you realise your voice is a bit too loud.<sup>295</sup>

---

<sup>294</sup> LoBrutto 1994: 153

<sup>295</sup> Figgis 1998: 2

Je kunt ook een opbouw naar stilte maken in analogie met een ontwikkeling (een vector) in het dipoolmodel uit hoofdstuk 1, zoals dat in de film *Apocalypse Now* een aantal keren gebeurt. Als twee militairen (Captain Willard en Chef) de bush ingaan op zoek naar mango's wordt de sound track langzaam maar zeker steeds stiller, doordat telkens een onderdeel van het bushgeluid langzaam uitfadet. Walter Murch over de opbouw van deze scène:

Here, with the two men in the jungle, the silence has to develop within the same environment. If it is effective, it makes you participate in the psychological state of the characters on-screen, who are listening more and more intently to a precise point in space where they think 'Charlie'<sup>296</sup> is lurking. In fact, we never reach absolute silence in this scène. It feels silent, but it isn't [...] The trick here is to orchestrate the gradual elimination of 'orchestral' elements of the jungle soundtrack: if it is done too fast, the audience is taken out of the moment; too slow, and the effect we were after, the tense moment before the tiger jumps, wouldn't have been as sharp.<sup>297</sup>

## **vastzitten**

Het kan ook gebeuren dat het proces volledig vast komt te zitten omdat er een probleem is dat jij, en met jou de andere betrokken disciplines, niet opgelost krijgt. De sound designer Michel Schöpping over dit verschijnsel en de mogelijke oplossingen:

Het kan dan vaak goed werken om weer naar het oorspronkelijke concept te kijken. Soms kun je dat uit het oog verliezen omdat je te lang te veel met de details bezig bent geweest. En soms kan het verstandig zijn om het hele proces een tijd stil te leggen omdat het op gegeven moment zo vast kan komen te zitten dat 'het niet meer werkt'. Tijd geeft dan de benodigde ruimte en afstand. Dat hoeft niet altijd per se extra geld te kosten want je kunt je werktijd ook opsplitsen maar je moet loskomen van die details. Je moet loskomen van de 'constructie' die tot dan toe is bedacht en waar je kennelijk met z'n allen in vast bent gelopen.<sup>298</sup>

Daarnaast zijn de manieren om met 'vastzitten' om te gaan, zoals die besproken zijn in het ontwerpproces van de componist, ook van toepassing op de sound designer. Een andere methode is om de visuele track even los te laten en alleen te luisteren naar de sound track zoals die op

---

<sup>296</sup> Charlie was een, door het Amerikaanse leger in de Vietnamoorlog gebruikte, benaming voor de Vietcong of andere Vietnamezen.

<sup>297</sup> Murch 1998: 96

<sup>298</sup> Schöpping 2019

dat moment geconstrueerd is. Je zult je dan meer bewust worden van wat de sound track aan betekenis genereert, en wat daar eventueel aan ontbreekt of juist te veel is. Je kunt hiermee ook weer experimenteren door de verschillende onderdelen van de sound track aan of uit te zetten, om op die manier te ontdekken wat essentiële en minder essentiële onderdelen zijn en welke onderdelen elkaar mogelijk in de weg zitten.

Als er echt nieuw materiaal nodig is, kun je ook random geluiden afspelen uit sound effects libraries, of specifieke software gebruiken om op een random manier door je libraries heen te gaan of om zelfs nieuwe geluiden te creëren. Op die manier schakel je je eigen 'vooroordelen' uit en confronteer je jezelf met nieuwe geluiden, waar je vervolgens iets van moet vinden of die tot nieuwe ideeën kunnen leiden. In het verlengde hiervan zijn er bekende methodes zoals de *Oblique Strategies* van Brian Eno en Peter Schmidt die, door middel van specifieke opmerkingen en suggesties, proberen je tot andere denk- en handelwijzen aan te zetten.<sup>299</sup> Een variant hiervan voor sound designers is bedacht door de sound designer George Spanos en is te vinden op de website [www.gamesounddesign.com](http://www.gamesounddesign.com).<sup>300</sup>

## naar het einde toe

Wanneer de beeldmontage een wat vastere vorm krijgt en ook de verschillende onderdelen van de sound track hun vorm beginnen te krijgen, zou je kunnen zeggen dat je de eerste stappen hebt gezet naar het einde toe. Daarbij zijn een aantal belangrijke momenten te onderscheiden.

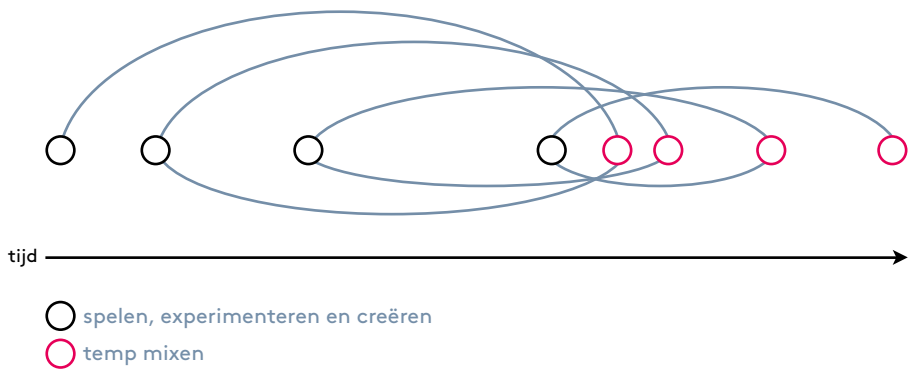
## temp mixages en valideren

De al eerder genoemde *temp mixages* zijn de momenten waarop je een eerste idee kunt krijgen hoe de verschillende onderdelen van de sound track met elkaar interacteren. Aan de hand van zo'n temp mix kun je het tot dan toe gemaakte materiaal valideren, in analogie met het valideren in het ontwerpproces van de componist. Tijdens het valideren ben je in feite ook al materiaal aan het ordenen ('Dat wel en dat niet'), omdat je het in de grotere context van een scène, een sequentie of de film als geheel plaatst. Uiteraard hebben de verschillende disciplines zoals de dialoog editor en de foley artist hun eigen werk al gevalideerd, maar dit is slechts een relatieve validering omdat die disciplines geen verdere context hebben. De dialoog editor werkt alleen aan de dialogen en heeft

---

<sup>299</sup> Deze methodes zijn overigens ook voor de componist bruikbaar.

<sup>300</sup> <http://gamesounddesign.com/Sound-Design-Strategies.html>



meestal geen idee wat er tegelijkertijd voor dezelfde scène aan foley, geluidseffecten en ambiances wordt gecreëerd. Een uitzondering hierop vormt de al eerder beschreven non-sequentiële werkwijze.

Gebaseerd op de inzichten die je krijgt uit een temp mix kun je weer ingrijpen in de verschillende onderdelen, en (eventueel) verder experimenteren en creëren. Er is dus sprake van een iteratief proces, waarbij je gaandeweg steeds dichterbij het beoogde einddoel komt maar regelmatig ook wat stappen terug neemt om een specifiek onderdeel van de sound track te editen of te vervangen.

Het is wel van belang om die temp mixages zo snel mogelijk in de juiste akoestische omstandigheden te maken, zodat je de aanwezige onderdelen van de sound track op hun juiste waarde kunt beoordelen. Als het eindresultaat straks in het 5.1 format opgeleverd moet worden, is het verstandig om zo snel mogelijk temp mixages te maken in 5.1. Daarentegen is het natuurlijk onzin om een temp mix in 5.1 te maken als het eindresultaat alleen online gestreamd wordt. Steve Fanagan over zijn ervaring met temp mixages voor de film *Room*:

Over the course of the next several weeks we delivered a number of different mixes, so every time Lenny and Nathan<sup>301</sup> went out and did a screening for Film4 or to the States to show it, we would do an updated version of the temp mix. It was a really nice process, for me it was giving me this experience I don't usually have on a film. I think that probably in total we did maybe five of those temp mixes across the sound post schedule – from the start point all the way to the final mix. It gave us this nice pause, and it gave me the opportunity to play things for Lenny and play things for Nathan. Rather than having a session at the beginning of the movie where we spotted and they told me where the sounds were going to be, we began a process of back and forth trying to figure out what it should and could

<sup>301</sup> Regisseur Lenny Abrahamson en editor Nathan Nugent.

be. So, I found it a really rewarding experience. It was the longest I've ever worked on a film. I'd love it to be the way I work on all films, but not every film is going to be in a position to offer you that familiarity. It's amazing to be involved with a film and get to know it really well, and I suppose – this sounds kind of naff – figure out what it's asking you to do, what it's suggesting you do. Time is always against us on any job because you're deadline-based or budget-based, but the more time you have the more you get to figure out the details.<sup>302</sup>

**In een temp mix kun je dus ook al de (eerste versies van de) muziek meenemen. Als die muziek al redelijk is uitgewerkt kun je die weer gebruiken als referentiekader, zoals Steve Fanagan hieronder schetst:**

As I worked through the scène I'd flip the music on and off, so I'd work for ages on my own on the scène then flip the music back on and try and figure out how I was going to shape around it.<sup>303</sup>

**De ervaringen met de temp mixages kunnen ook aanleiding zijn om in te grijpen in de visuele montage, zoals we al zagen in hoofdstuk 2 en zoals Steve Fanagan hieronder betoogt:**

Sometimes, when you start to add the sound, when you start to hear a dialogue scène cleaned up, as that process is being eked away at, you realise, 'Actually, we can hold this shot longer' or, 'We need to cut from this scène quicker'. Some of those rhythms become apparent because suddenly something that felt like problematic dialogue – because of a difficult environment or whatever, and you want to get out of it – when it's cleaned up you realise, 'Actually we can stay in this now'. So there's definitely a huge benefit in picture and sound working side by side. For me it felt like a privilege because you're getting an insight into how the editor is thinking about the film as they cut it, but you're also getting to spend enough time in the world that you feel like you've poked around in all the corners and explored it. You take more risks with what you're trying to do if you know you have the time to make mistakes. And often, in making those mistakes, if that mistake is made up of ten parts, then there's that one part that's your little doorway into the good idea.<sup>304</sup>

**Het is wel belangrijk om te beseffen dat het aanbrengen van een verandering in de visuele montage grote gevolgen kan hebben voor de sound track. Een edit in de visuele montage is simpel en snel te maken, maar kan wel als gevolg hebben dat de sound track voor de desbetreffende**

---

<sup>302</sup> Johnston 2016: 163

<sup>303</sup> Johnston 2016: 166

<sup>304</sup> Johnston 2016: 167

scène opnieuw 'ingericht' moet worden: misschien moet de muziek aangepast worden, en als bijvoorbeeld een close-up verwisseld wordt voor een wide shot heeft dat grote gevolgen voor de dialoog, de foley en de eventuele geluidseffecten en ambiances.

## premixen

Afhankelijk van het type film en de complexiteit van de film kan het, als de montage vastere vormen begint aan te nemen, verstandig zijn om de al eerder genoemde *premixen* te gaan maken. Aangezien het totale aantal tracks voor een film als snel meer dan honderd is, is het handig dat aantal terug te brengen tot een hoeveelheid die tijdens de eindmixage gemakkelijker te hanteren is. De volgorde waarin je nu van het kleinste geluidselement tot de definitieve master komt, is als volgt:

- Je begint met de losse *elementen*: de losse geluidsopnames (ook ADR, foley en muziek), -effecten en ambiances die je gemaakt en verzameld hebt (of die door de verschillende editors gemaakt en verzameld zijn).
- Een mogelijke tussenstap is de *predub*: de verzameling van elementen die bij elkaar horen en de basis vormen voor bijvoorbeeld een geluidseffect, maar die nog gemixt moeten worden. Dergelijke verzamelingen worden bijvoorbeeld aangeleverd door de sound effects editor, die een 'voorbeeldmix' meelevert om te laten horen hoe hij het uiteindelijke geluidseffect zou mixen.
- De volgende stap is de *premix*. Je kunt bijvoorbeeld, als het gaat om geluidseffecten, een premix hebben van alle foley voetstappen, van alle explosies, etc. Als het gaat om dialoog kunnen er verschillende ADR-premixen zijn, en in het geval van muziek kun je denken aan een percussie-premix of een houtblazers-premix. De premix is dus een verzameling elementen die niet alleen gemixt zijn, maar ook al geëqualized en gepand in verhouding tot de visuele track. Daarbij staat die verzameling los van andere verzamelingen en kun je dus altijd gemakkelijk terug naar de losse elementen om verhoudingen aan te passen of om elementen te verwijderen.
- Vervolgens groepeer je de verschillende premixen in *stems*, aan de hand van de bekende indeling 'dialoog, muziek en overig geluid'.
- Werkend met die indeling in stems kom je uiteindelijk uit op de *final mix*. Hierin werk je met name aan volume, panning, equalisation, galm en andersoortige bewerkingen van de verschillende stems. Maar het kan dus ook gebeuren dat je terug moet naar een premix om een bepaald element uit een geluidseffect te bewerken of te verwijderen.<sup>305</sup>

---

<sup>305</sup> Je kunt de 'losse geluiden' waaruit een effect of ambience is opgebouwd in DAW's zoals ProTools bewaren op zogenaamde 'verborgen sporen', waardoor je ze altijd weer op kunt roepen voor het geval dat je een bepaald geluidseffect of een bepaalde ambience wilt veranderen.

Zoals gezegd kan het bovenstaande heel erg variëren, afhankelijk van de complexiteit van de film, de manier waarop het gehele ontwerpproces is ingericht en je persoonlijke voorkeuren. Doe je alle onderdelen zelf of besteed je juist veel onderdelen uit? Kent de film de nodige complexiteit wat betreft de sound track, zoals de nodige ADR-sessies of veel verschillende locaties die allemaal hun eigen karakter moeten krijgen? Dit zijn vragen waarvan de antwoorden bepalend zijn voor de inrichting van het sound design proces en dus voor bovenstaande stappen. Ongeacht de constructie ben je bij het maken van premixen in feite ook al bezig met de final mix, zoals Walter Murch betoogt:

“Premixes are in fact the final mix,” Murch says. “I don’t distinguish between the two – you are mixing. It’s just that in the premixes, you’re focused on a certain area of the orchestra. If you were talking about orchestral rehearsals, you would be rehearsing the strings section, and so you’re just focused on the strings and how they’re working to each other, although in the back of your mind, you have to know that they’re going to have to work with the woodwinds. So you don’t want one to do something that steps on or eliminates something another section is doing. The premixes are a good example of that paradoxical state you find yourself in in films a lot, which is extreme attention to detail, but at the same time trying to maintain an idea of the big picture. You can get into trouble if you wander to either side of the road.”<sup>306</sup>

## final mix

In deze afsluitende paragraaf kijken we nog naar een aantal procesmatige, technische en inhoudelijke aspecten vanuit het perspectief van de sound designer. Zoals al eerder aangegeven, zijn er voor de final mix in principe twee mogelijkheden: of jij doet die zelf, of deze wordt gedaan door een re-recording mixer. In het laatste geval kun jij als sound designer aanwezig zijn om het oorspronkelijke concept indien nodig te verduidelijken, en om eventueel te assisteren. Het belangrijkste doel van de final mix is het creëren van een sound track die het verhaal en de bijbehorende emoties ondersteunt. Daarbij moet de final mix zorgen voor een naadloze sound track die niet afleidt of het publiek bewust maakt van de sound track. In het algemeen zou je kunnen zeggen dat hoe beter de final mix is, des te minder het publiek die mix bewust zal ervaren. Een ‘verse’ re-recording mixer kan in zo’n proces met ‘verse’ oren luisteren naar de content (het aanwezige materiaal) die vervolgens in context moet worden geplaatst. In verband met die ‘verse’ oren is het belangrijk dat je de nodige rustpauzes neemt tijdens het maken van de

final mix. Als je dat niet doet, kun je achteraf onaangename verrassingen tegenkomen, zoals te veel 'hoog' in het eindresultaat.

Ervan uitgaande dat je een of meerdere temp mixages hebt gedaan, zou het materiaal voor de final mix geen echte verrassingen moeten opleveren. De final mix gaat in principe over het aanbrengen van de juiste verhoudingen tussen de verschillende onderdelen. De vraag is wel wat de eerste stappen zijn in zo'n final mix.

De sound designer Michel Schöpping:

Ik begin meestal met de laatste scène. Dan weet je hoe je gaat eindigen en dan dient die scène als een referentiekader voor de overige scènes van de film.<sup>307</sup>

Een andere optie is het mixen van een sleutelscène uit de film, die vervolgens als referentiekader voor de overige scènes dient. Het mixen van de sleutelscene(s) en/of de laatste scène raakt weer aan de 'grote boog', die je ooit hebt beschreven en vastgelegd in je oorspronkelijke concept en eventuele grafische partituur. Hoogstwaarschijnlijk is dat concept gaandeweg het proces veranderd naar aanleiding van allerlei ervaringen en (nieuwe) inzichten maar – als het goed is – is er nog steeds een idee over de vorm en inhoud van de sound track als geheel. Dat (al dan niet aangepaste) concept en de eventuele grafische partituur kunnen houvast geven bij het definitieve ontwerp van de 'grote boog', door antwoord te geven op vragen als: 'Waar ligt de climax in de sound track? Zijn er misschien meerdere climaxen? Hoe verloopt de opbouw naar die climax(en)? Welke onderdelen zijn in welke scènes het belangrijkste? Wat zijn stabiele en instabiele scènes (in analogie met het dipoolmodel uit hoofdstuk 1)?'

Walter Murch ziet interessante overeenkomsten tussen de mixage van de sound track, en dat wat het camera department doet met licht in een film: beiden bepalen waar de aandacht van het publiek naar uit moet gaan in een scène.

It's very much like light. One of the fascinating things for me in mixing is that what we do with the palette of sound – what sounds we choose to emphasize, how we put a spatial ambience around those sounds, what we choose to eliminate – is very much equivalent to what the director of photography does with light. By highlighting the planes of a face, then making the background go darker and slightly out of focus, and then putting a light over there to pick out the ring that's on the table, which otherwise you wouldn't see, the director of photography is directing the



eye, in a painterly way, emphasizing certain things, de-emphasizing certain others. But that is fixed at the time of shooting, there's not much you can do later to change it. Who knows, now that we're entering this new age of digital manipulation, these kinds of things may become more and more possible – to change the lighting of a scène later on, depending on how the scène functions in the film.

We already have that ability in sound – by the placement of sound or by regulating how loud it is, we can change the “lighting” of a scène. Well, through sound, we can make the scène “darker”, for instance, so that the atmosphere behind the scène will have the same emotional effect on an audience as if it had been shot in a darker light.<sup>308</sup>

**In de final mix neemt de dialoogmixage in het merendeel van de films de belangrijkste plaats in. De dialoog wordt dan ook meestal als eerste gemixt, waarbij wordt uitgegaan van de premixen die voor ‘dialoog’ gemaakt zijn. Alle andere onderdelen worden dan in relatie tot de dialoog gemixt. De sound designer John Avarese maakt – terecht – altijd een keuze tussen de drie stems, als het gaat om de vraag wat leidend is:**

If there is no dialogue in a scène, or there is an extended periode without dialogue. something else is usually being heard. If it is a music-driven scène, the effects will be under the music; if it is an effects-driven scène, the music will be subordinate to the effects. Whatever the situation, all three stems cannot be equal. One of them has to be the primary.<sup>309</sup>

**Het is het handigst om in die dialoogmix vast te stellen waar de meest luide dialoog zit, zodat die als referentiekader voor de andere dialogen kan dienen. Perspectief is daarbij ook een belangrijk referentiekader: een dialoog in een wide shot (WS) kan niet hetzelfde klinken als een dialoog in een close-up (CU), maar moet in principe wel verstaanbaar blijven. Dat los je op door de dialoog in het WS wat ‘dunner’ te maken dan de dialoog in de CU. Een voorbeeld hiervan vinden we in de final mix van de film *Harry Brown*:**

One of the most important tasks for the mixer is to be able to direct the attention of the audience to what is important. An example of this can be found in *Harry Brown*. Harry (Michael Caine) is looking through a window at a group of youths who, he suspects, are responsible for the murder of his friend. He is considering how he can take justice into his own hands. The content of the chatter of the youths, recorded on radio mics and therefore perfectly clear, is mostly unimportant, as we do not need to understand it completely. Ian Tapp, the mixer, significantly lowered the level of the location

---

<sup>308</sup> Ondaatje 2002: 116

<sup>309</sup> Avarese 2017: 102

recordings and added reverb to make it sound quite distant. The voice of one youth becomes suddenly important when, while threatening another boy, he shows his gun. The level of the voice is raised so that the audience's attention is grabbed, and a little delay is added, which is justified as possible echo from the buildings surrounding the group. This also serves to carry those particular words for longer in our minds, reinforcing their effect. Harry now realises that he needs a gun if he wants to take the group on.<sup>310</sup>

Er even van uitgaande dat bovenstaande scène ook zo beschreven is in het oorspronkelijke scenario, zou dit geleid hebben tot een concept waarin al is vastgelegd dat die ene jongen met het pistool in auditief opzicht het middelpunt van de scène moet zijn. Dit zou als consequentie hebben dat de dialoog van de jongens met zendmicrofoons opgenomen zou moeten worden, zodat de verhouding tussen hun stemmen later kon worden bepaald, en dat de dialoog editor specifiek aandacht zou moeten besteden aan de stem van die ene jongen. Dit alles om uiteindelijk de re-recording mixer in de final mix de gelegenheid te geven de scène te mixen zoals in bovenstaand citaat beschreven is. Dit is een voorbeeld van de consequenties die een sound design concept kan hebben voor de sounddesignwerkzaamheden in de daaropvolgende fases.

Na de dialoog worden de overige onderdelen (ambiances, geluidseffecten en, als laatste, muziek) aan de mixage toegevoegd. Daarbij zijn de meest voorkomende technische ingrepen het gebruik van EQ, compressie, limiting, etc.

Het gebruik van EQ in een eindmixage richt zich meestal op het onderdrukken van een specifieke frequentie of frequentieband, bijvoorbeeld in de muziek, om daarmee de dialoog net wat meer ruimte te geven. EQ wordt ook gebruikt om het 'laag' te reduceren (vaak wordt dan een 'high pass filter' ingezet) waardoor een mix helderder klinkt.

Compressie en limiting worden met name ingezet voor de zogenaamde 'broadcast'. tv-en online uitzendingen (en -verspreiding) kennen in het algemeen geen ideale gecontroleerde af luisteromstandigheden. In een bioscoop zijn geen afleidende geluiden en kan dus met een grote dynamiek (van heel zacht tot heel hard) gewerkt worden. In een huiskamer zijn de af luisteromstandigheden veel slechter door allerlei bijkomende geluiden van kinderen, stofzuigers, espresso-apparaten, etc. Compressie zorgt dan voor een kleinere dynamiek in de mix, waardoor zachte geluiden toch hoorbaar blijven. Limiting

# My God,

zorgt ervoor dat een afgeleverde eindmix voldoet aan de eisen wat betreft de pieken in het geluidssignaal die gesteld worden aan bijvoorbeeld een tv-uitzending.

Voor galm wordt in de eindmixage vaak gebruikgemaakt van de zogenaamde convolutiegalmen. Dit type galm biedt een enorme variëteit aan realistisch klinkende 'ruimtes' (zowel interne als externe locaties) die gebaseerd zijn op de akoestische eigenschappen van die ruimtes.<sup>311</sup> Deze galmen zijn goed inzetbaar tijdens de eindmixage om overtuigende locaties en settings voor de diverse scènes te creëren.

Tot slot een inhoudelijke benadering, die aansluit bij het aanbrengen van een auditieve focus zoals beschreven in bovenstaande alinea's: *less is more*. Door het weglaten van geluid dat niet echt essentieel is, blijft de kern over, en daarmee wordt de focus in een shot of scène bepaald. Gary Rydstrom beschrijft dit treffend in onderstaand citaat over zijn samenwerking met de regisseur James Cameron:

He has a very distinctive approach to sound that is based a lot on contrast. It's really true, he does believe that less is more, and I think you can make an argument for it visually as well. The counterintuitive result of it from the soundtrack point of view, which is really fascinating to me, and I really learned this from Terminator 2 and I learned it from him, is that people thought when Terminator 2 came out 'My God, it's huge! It has some of the densest, biggest action stuff we've ever seen'. Cameron's trick to making it seem big and dense is to keep it focused, and I think he does that visually as well as sound-wise. On the soundtrack he really didn't want to have a lot of extraneous sound; he wanted to focus moment to moment on 'And now we are in the front of the engine of the truck and we hear that, now we are not and we don't hear the truck at all; now we hear this, we hear the motorcycle'

---

<sup>311</sup> Zie als voorbeeld de convolutiegalm Altiverb van het bedrijf AudioEase: <https://www.audioease.com/altiverb/>

# it's huge!

and so on. He was very focused on what sounds happened when and by virtue of taking out, which is what we always do in mixing, but he sometimes took it to extremes, things that weren't necessary, since you are not being literal about it, you just take out background and other things that are not so important, it made each of the things that we left seem bigger. Even in the action scènes in that movie less was more – the more pared down the track became, each of those moments had more freedom to live: the explosions seemed bigger, the big climactic moments seemed bigger.<sup>312</sup>

**Als sound designer leg je, al met al, een lange route af. Van het verzamelen van ideeën en het maken een concept, tot het (laten) creëren van allerlei materiaal, het bij elkaar brengen en valideren van eerste versies in temp mixages, het organiseren en administreren van al dat materiaal in premixen, en het uiteindelijke valideren van dat materiaal in de eindmixage. Het is die laatste validatie waarin je – op het niveau van het shot, de scène en de film als geheel – het uiteindelijke antwoord geeft op vragen als: 'Waar gaat deze film over? Wat moeten wij als publiek ervaren en voelen?'**

The image features a teal background with several white, hand-drawn wavy lines that resemble musical notes or a stylized waveform. The lines are fluid and organic, with varying amplitudes and frequencies. The text "foute noten zijn juist" is centered in the middle of the image, overlaid on the white lines.

foute noten zijn juist

The image features a soft gradient background transitioning from a deep teal at the top to a bright white at the bottom. A white, hand-drawn style waveform or signal line is overlaid on the background, starting from the left edge and moving towards the right. The waveform has several peaks and valleys, with the most prominent peak occurring just before the text. The text 'de goede noten' is centered horizontally and partially overlaid by the waveform.

de goede noten



# contexten

## inleiding

In de voorgaande hoofdstukken heb ik fictie in de vorm van een speelfilm als uitgangspunt genomen voor het ontwerpproces van een audiovisuele productie en de individuele ontwerpprocessen van de componist en de sound designer. In dit hoofdstuk bespreek ik de bijbehorende context van zo'n speelfilm, maar ook de contexten van andersoortige entertainmentproducties en de eventuele consequenties daarvan voor de componist en de sound designer. Op een vergelijkbare manier komen daarna de contexten en mogelijke consequenties van audiovisuele producties voor 'informatie' en 'branding' aan de orde.

Het is van belang om naar die verschillende contexten te kijken omdat er grote verschillen zijn, die van invloed kunnen zijn op de individuele ontwerpprocessen, maar ook allerlei consequenties kunnen hebben in organisatorisch, technologisch en financieel opzicht. Wil je goed kunnen functioneren in die verschillende gebieden, moet je dus op de hoogte zijn van de context waarin je op dat moment actief bent. Werken met een inhoudelijk gedreven documentaireregisseur is iets totaal anders dan muziek componeren of sound designen voor een internationale reclame-campagne van Mercedes Benz. Dan heb ik het niet zozeer over de inhoud, oftewel: de muziek of de sound design, maar over de context op zich. Hoe verloopt het gehele ontwerpproces? Wat zijn de consequenties daarvan voor mijn eigen proces? Welke mensen en functies zijn daar bepalend in? Hoe moet ik mij opstellen als componist of sound designer? Wat kan ik vragen of moet ik eisen?

## entertainment

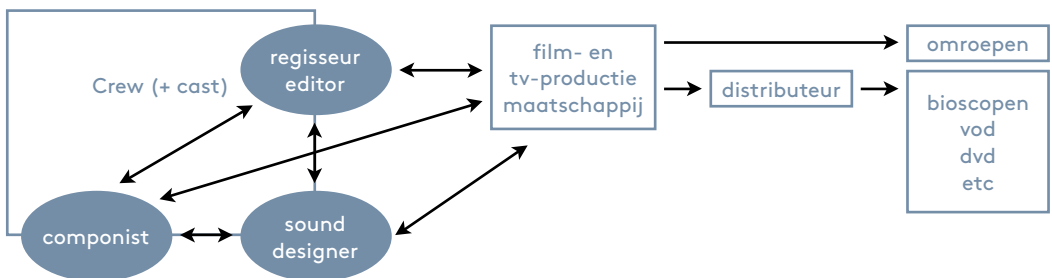
Uitgaande van de driedeling uit hoofdstuk 1 (entertainment – informatie – branding) kijk ik eerst naar de context(en) waarbinnen de verschillende vormen van entertainment tot stand komen.

### fictie

De ontwerpprocessen bij het creëren van fictie, en dan met name speelfilm, zijn uitgebreid ter sprake gekomen in de voorafgaande hoofdstukken. Er is in deze context vaak sprake van een productiemaatschappij die fictie produceert voor zowel de bioscoop als voor tv en Video on Demand (VoD). Dit heeft te maken met de financiering van fictie, die regelmatig nog uit beide werelden (film en televisie) afkomstig is. Tegelijkertijd groeien beide media naar elkaar toe: de kwaliteit van televisie als medium is enorm toegenomen dankzij beter beeld en surround geluid. Daarbij is de dramaserie in opmars, mede dankzij het feit dat de kijker tegenwoordig zelf kan bepalen op welk moment hij naar een serie kijkt. Dit was in eerste instantie dankzij de DVD, nu met name dankzij de opkomst van VoD, met wereldwijde aanbieders zoals HBO en Netflix.

Een scenarioschrijver en/of regisseur kan zelf een idee voor een dramaserie of speelfilm indienen bij een productiemaatschappij. Vaak zal een productiemaatschappij echter ook zelf ideeën ontwikkelen en daar een of meerdere scenarioschrijvers en regisseurs bij zoeken.<sup>313</sup> Vervolgens wordt financiering gezocht bij diverse fondsen, zoals het Nederlands Filmfonds en het NPO Fonds. De productiemaatschappij stelt, in overleg met de regisseur, een cast en crew samen, inclusief een componist en een sound designer en eventueel bijbehorende teams.

Onderstaande representatie toont hoe de context rondom fictie er in het algemeen uitziet:

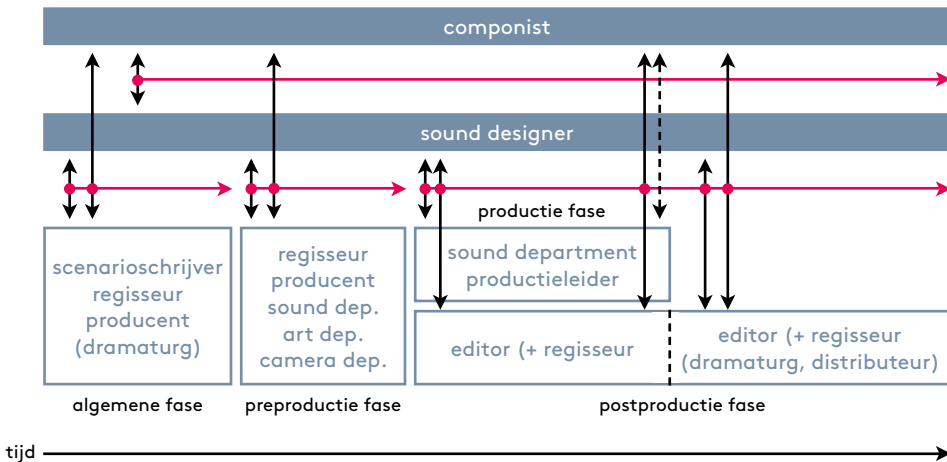


<sup>313</sup> In het geval van een TV-dramaserie komt het regelmatig voor dat er meerdere regisseurs aan dezelfde serie werken, waarbij uitgegaan wordt van een van tevoren bepaalde en beschreven 'stijl' wat betreft cameravoering, licht, geluid, etc. zodat er geen verschillende interpretaties kunnen komen: de al eerder genoemde seriebijbel.



De productiemaatschappij, de distributeur en de omroepen zijn de belangrijkste 'spelers' in deze context. Een *distributeur* is een organisatie die in eerste instantie zorgt voor de distributie van een film in de bioscopen, en daarnaast een zogenaamd releaseplan ontwikkelt dat het verder 'uitrollen' van de film via televisie, DVD, Blu-ray, VoD, verkoop aan het buitenland, etc. omvat. De *productiemaatschappij* is vaak initiërend, zoals ik hierboven al aangaf, en daarmee leidend in de totstandkoming van een speelfilm of dramaserie. Als de regisseur het initiatief heeft genomen kan de verhouding tussen regisseur en productiemaatschappij wat anders liggen, maar ook dan zal uiteindelijk de productiemaatschappij beslissend zijn. De omroepen (zowel publiek als commercieel), ten slotte, zijn tot op heden nog steeds belangrijke afnemers en financierders van fictie in de vorm van films en series.

Vervolgens zijn er drie verschillende rollen (producent, regisseur, distributeur) die mogelijk gecombineerd worden door een en de zelfde persoon: een regisseur die ook een productiemaatschappij heeft en zelf ook voor de distributie van zijn film zorgt. Dat laatste is, dankzij de technologie waardoor het eindresultaat digitaal is, beduidend eenvoudiger geworden waardoor makers in toenemende mate zelf het heft in handen nemen en zelf voor distributie gaan zorgen.



De bovenstaande representatie, die tijdgerelateerd is, laat de *gewenste interactie en samenwerking* voor deze context zien tussen sound designer, componist en andere disciplines, zoals die besproken is in hoofdstuk 2.

In het geval dat een productie alleen op televisie is gericht, is er geen distributeur nodig. Meestal wordt dan de betrokken omroep in het proces vertegenwoordigd door een *dramaturg*,<sup>314</sup> die met name in de scenario- en postproductiefase een belangrijke stem heeft. In het geval van een speelfilm zal de distributeur vaak betrokken willen zijn bij de totstandkoming. Als componist of sound designer kun je dus een van de twee tegenkomen tijdens het proces, waarin ze zoals gezegd een belangrijke stem hebben.

Daarnaast is er – mede door subsidies vanuit de EU – een toename van internationale producties, waarin producenten uit verschillende landen samen een speelfilm of dramaserie realiseren. Bijkomende eis bij dergelijke producties is dat cast en crew ook uit die verschillende landen afkomstig zijn, wat wel tot problemen kan leiden gezien de (soms) grote cultuurverschillen qua manier van werken.<sup>315</sup> In dit soort producties is het dus zaak als componist of sound designer om duidelijke afspraken over de samenwerking te maken, zodat je niet voor verrassingen komt te staan. Het gaat dan om zaken als het ontwikkelen van een concept, het inrichten van het proces, de bijbehorende planning en het uitwisselen van materiaal.

Tijdens het gehele proces, ongeacht of dit nationaal of internationaal is, zul je regelmatig moeten aandringen bij de betrokken disciplines op overleg en samenwerking. Zoals eerder aangegeven is er meestal een gevoel van tijdgebrek – ook bij de componist en de sound designer – waardoor iedere discipline al snel de neiging heeft om zich terug te trekken op zijn eigen stellingen. Daarnaast is vrijwel iedereen in deze ‘tak van sport’ zeer gedreven en wil men de hoogst mogelijke kwaliteit leveren. Het gevolg is dat men zoveel mogelijk tijd wil besteden aan de eigen discipline, waardoor er vaak te weinig tijd wordt vrijgemaakt voor dat overleg en die samenwerking. Daarbij komt dan nog dat het belang van de sound track nog niet door iedereen wordt herkend en erkend, met als gevolg dat de urgentie om te overleggen en samen te werken niet altijd gevoeld wordt. Als het gaat om de vraag: ‘Wie neemt de beslissingen?’, worden inhoudelijke beslissingen in het algemeen door de regisseur genomen. De meer organisatorische en financiële beslissingen liggen bij de producent of de vertegenwoordiger daarvan, de uitvoerend producent.

---

<sup>314</sup> Een *dramaturg*, in de context van televisie, vertegenwoordigt de betrokken omroep en begeleidt vanuit dat perspectief de totstandkoming van televisiefilms en dramaseries, met name op inhoudelijk gebied.

<sup>315</sup> Het kan gebeuren dat de componist uit het eerste land komt en het ingehuurd orkest uit het tweede, terwijl de final mix in het derde land zal plaatsvinden.

## ontwerpproces

De ontwerpproces van de componist en de sound designer binnen de context van fictiefilm zijn beschreven in hoofdstuk 3 en 4. Er zijn een aantal uitzonderingen hierop in het geluidsontwerpproces voor de dramaserie. De mogelijke rol van de sound track ligt, net zoals bij de speelfilm, op het gebied van de drie besproken codes. Daarnaast moet een dramaserie een bepaalde mate van consistentie hebben – zowel in de visuele als in de auditieve track – die onder andere tot uiting komt in de muziek voor de begintitels en de credits aan het einde van iedere aflevering.<sup>316</sup> Die muziek en/of dat sound design zal iedere keer hetzelfde zijn, eventueel met wat kleine variaties als de visuele track daarom vraagt. Deze soundtrack geeft ten eerste aan naar wat voor soort serie we gaan kijken, ten tweede is de herkenbaarheid belangrijk, zodat we weten – als we bijvoorbeeld in een andere kamer zijn – dat onze favoriete serie weer begint. In die zin is er een overeenkomst met het ontwerpen van een ‘auditieve identity’, wat later ter sprake komt in de paragrafen over branding. ‘Herkenbaarheid’ is dus een belangrijk onderdeel van het auditieve ontwerp van de titelsequentie.

In de meeste gevallen wordt er voor de afleveringen zelf een library gecomponeerd door de componist, soms door de sound designer aangevuld met geluidseffecten en ambiances die specifiek zijn voor de serie en de bijbehorende locaties. Alles wordt zoveel mogelijk in stems aangeleverd, zodat de editor tijdens de montage relatief eenvoudig een passende ‘compositie’ kan samenstellen. Een andere optie is dat de componist specifieke muziek componeert voor iedere aflevering. Die muziek zal dan wel gebaseerd zijn op een aantal basiscomposities, waardoor de muziek in de verschillende afleveringen consistent blijft. Ook een mengvorm tussen de twee manieren komt voor: de componist heeft een library gemaakt, maar voor een aantal sleutelscènes maakt hij specifieke composities.

In dit soort situaties ben je, als componist, al actief tijdens de preproductie- en productiefase, aangezien je library beschikbaar moet zijn als de postproductie begint. Je gaat dan aan de slag op basis van het scenario, gesprekken met de producent en/of regisseur en eventuele andere inspiratiebronnen, zoals een moodboard en de seriebijbel. Eventueel heeft de producer of regisseur ook een aantal temp tracks uitgezocht, met name voor de titelsequentie en als stijlvoorbeeld voor

---

<sup>316</sup> Tegenwoordig is het wel de gewoonte om die credits na iedere aflevering heel kort te houden en pas de volledige credits te laten zien na de laatste aflevering. Men wil op deze manier voorkomen dat de kijker wegzapt.

de muziek tijdens de afleveringen. In analogie met het ontwerpproces voor een speelfilm begin je met een aantal muzikale schetsen. Er is nu alleen nog geen gemonteerde visuele track, dus speelt synchroniciteit geen rol. Enerzijds is dat een voordeel; je hoeft je niet druk te maken over die synchroniciteit. Anderzijds mis je het referentiekader dat de visuele track normaliter oplevert: leg je muziek onder beeld en je ziet snel genoeg of (en zo ja, hoe) het werkt.

Je muzikale schetsen werk je na goedkeuring uit tot volwaardige, goed geproduceerde muziek cues, die je vervolgens in stems aanlevert. Daarnaast maak je allerlei variaties van die cues door bijvoorbeeld met de tijdsduur en de instrumentatie te variëren, zodat de editor veel muzikaal materiaal heeft dat hij relatief gemakkelijk kan combineren. Meestal heb je na de eerste afleveringen een evaluerend gesprek, en kan het zijn dat er nog behoefte is aan meer en/of andersoortig muzikaal materiaal. Het kan ook gebeuren dat de producent je vraagt om tijdens de montage op te treden als (soort van) adviseur bij het samenstellen van de definitieve composities. Als jij een omvangrijke library hebt samengesteld, kan het lastig zijn voor een editor om het benodigde overzicht te krijgen. Jij hebt dat overzicht wel en kan dus snel de gewenste composities samenstellen. Als je echt per aflevering specifieke muziek componeert, zal je proces grotendeels overeenkomen met het ontwerpproces voor de speelfilm, zoals beschreven in hoofdstuk 3. Je kunt dan weer interacteren en samenwerken met de visuele montage en je composities specifiek voor beeld maken.

De geluidsafwerking van dramaseries is in het algemeen eenvoudig vergeleken met de speelfilm. Nog meer dan bij speelfilm ligt de focus op de dialoog, die ook bij oudere televisies<sup>317</sup> verstaanbaar uit de speakers moet komen. Daarnaast is de ruimte qua dynamiek kleiner, al groeien de media naar elkaar toe. Ook is er een bepaalde mate van automatisering mogelijk: een specifieke equalizing voor de stem een personage kan in alle afleveringen ingezet worden, en hoeft dus alleen de eerste keer gemaakt te worden. Vaak is er per minuut 'content' minder budget en tijd voor geluidsafwerking en sound design dan bij speelfilms, maar ook in dit (financiële) opzicht groeien de media naar elkaar toe.

Vanwege die grotere focus op de dialoog, de kleinere dynamiek en het lagere budget zal er niet altijd een sound designer worden ingezet die voorafgaand aan de final mix al aan het werk gaat. De mogelijke inzet van een sound designer is ook sterk afhankelijk van het genre. Een romcom- of comedyserie draait voornamelijk om de dialoog. Als daar al

---

<sup>317</sup> Maar ook bij smartphone, tablet en laptop.

sound design voor nodig is, zal die óf door de editor tijdens de montage, óf door de re-recording mixer tijdens de final mix gedaan worden. Een sciencefictionserie daarentegen vraagt om een specifiek geluidsbeeld en dus om sound design. Binnen dit type producties heeft de sound designer dan ook een vergelijkbare rol als bij een speelfilm.

Bovenstaande visualisering in de tijd is dus niet helemaal representatief voor een dramaserie. Zoals gezegd zal in de meeste gevallen de componist zijn muziek al aanleveren bij begin van de postproductiefase, en eindigt daarmee zijn bijdrage. Een aparte sound designer zal, zoals gezegd, niet altijd nodig zijn. Al met al kent de dramaserie een meer industriegericht aanpak dan de speelfilm die, zeker in het geval van auteurscinema, uitgaat van een specifiek en eigenzinnig idee van een individuele maker.

## **financiële aspecten**

Fictie wordt, zoals gezegd, meestal gefinancierd met overheidssubsidies van o.a. het Nederlands Filmfonds, vaak in combinatie met geld van een tv-omroep. In toenemende mate zoeken filmmakers ook naar andere geldbronnen zoals crowdfunding en private investeerders, omdat de reguliere subsidiëring afneemt en makers geen zin meer hebben in vaak langlopende en veel energie kostende subsidietrajecten. Daarbij worden speelfilms en series voor een steeds groter wordende diversiteit aan kanalen en platformen geproduceerd, die ook weer specifieke financieringsmogelijkheden met zich meebrengen.

In het geval van een meer reguliere productie zal echter vaak een omroep betrokken zijn bij de financiering. Bij een dramaserie voor de publieke omroepen zal sprake zijn van overheidssubsidies van o.a. het NPO Fonds. Voor de commerciële omroepen zijn die subsidies niet toegankelijk; zij moeten een voorinvestering doen. De bijbehorende toekomstige reclamegelden, sponsoring en sluikreclame moeten dan het financiële plaatje rond maken en uiteraard liefst winst opleveren.

De budgetten die worden uitgetrokken voor muziek en sound design kunnen nogal variëren, afhankelijk van het type speelfilm of tv-drama. Enerzijds zijn er drama formats voor televisie om beginnende regisseurs een podium te geven met een relatief gering budget, anderzijds zijn er Nederlandse speelfilms die in coproductie met buitenlandse producenten worden gemaakt met relatief hoge budgetten voor muziek en geluid. Daarbij komt nog dat met name tv-drama veel geld kan genereren qua

muziekauteursrechten. Dat heeft te maken met de (nog altijd) hoge kijkcijfers bij televisie, en dus een groot publiek voor de muziek. Hieronder staat een voorbeeld, afkomstig van de website van Buma/Stemra, de organisatie die de belangen van componisten, auteurs en uitgevers in Nederland behartigt.<sup>318</sup>

De vergoeding voor het gebruik van muziek op radio en televisie wordt uitgekeerd per uitgezonden seconde. De waarde per seconde verschilt per jaar per jaar en per zender.

**Radio en TV**

Wanneer een door u zelf geschreven muziekwerk, met een speelduur van drie minuten, wordt uitgezonden op:

1	Radio 538, ontvangt u € 34,36:	180 seconden x €0,191 p/s
2	Radio 3FM, ontvangt u € 16,80:	180 seconden x €0,093 p/s
3	Q Music, ontvangt u € 31,25	180 seconden x €0,174 p/s
4	RTL 4, ontvangt u € 89,10:	180 seconden x €0,495 p/s

De cijfers in het rekenvoorbeeld zijn gebaseerd op het uitvoeringsjaar 2017.

Stel: een dramaserie voor tv, bestaande uit acht afleveringen van elk 50 minuten, heeft per aflevering 25 minuten muziek. Dit is in totaal dus 200 minuten, oftewel 12.000 seconden muziek. Bij uitzending op RTL4 levert dit € 5.940 op aan auteursrechten. Vaak worden deze series op andere dagen en tijden nog herhaald en zijn ze online terug te zien, wat betekent dat het door Buma/Stemra uit te keren bedrag nog een aantal malen hoger zal zijn. Als de dramaserie verkocht wordt aan het buitenland zal de geldwaarde daar per seconde muziek nog veel hoger zijn, omdat het aantal tv-kijkers aanzienlijk groter is dan in Nederland.<sup>319</sup>

Als componist zul je in dergelijke situaties regelmatig geconfronteerd worden met een productiebedrijf en/of tv-omroep, die je vraagt jouw muziek onder te brengen in een muziekuitegeverij die onderdeel is van, of verbonden is met, dat productiebedrijf of die omroep. In het geval van instrumentale muziek betekent dit dat de inkomsten uit auteursrechten fifty-fifty verdeeld worden tussen de componist en de muziekuitegeverij. Mogelijk krijg je ook een zogenaamd *kickback contract* voorgelegd, waarin je nog een deel van jouw 50% overdraagt aan de uitgever. En het kan zelfs gebeuren dat een producent meetekent als

<sup>318</sup> [www.bumastemra.nl](http://www.bumastemra.nl)

<sup>319</sup> Er zijn ook geldwaardes vastgesteld voor de muziek in audiovisuele producties die online en on demand worden gedistribueerd.

'componist', waardoor jouw oorspronkelijke 50% gehalveerd wordt. Het voert te ver om in dit boek tot in detail in te gaan op deze (regelmatig illegale) praktijken en problematiek. Het advies is om je goed te oriënteren en je te laten adviseren voordat je dergelijke contracten ondertekent. Er is gelukkig steeds meer de tendens in de maatschappij en de politiek om dit soort praktijken tegen te gaan, maar de realiteit is nog weerbarstig.<sup>320</sup>

Als sound designer heb je geen last van deze problematiek, aangezien deze auteursrechten alleen muziek betreffen.<sup>321</sup> Je zult meestal ingehuurd worden op basis van bijvoorbeeld een dag- of weekprijs, omdat je werk ten dele (en door de producent vaak helemaal) als facilitair wordt gezien. De componist daarentegen zal een zogenaamde fixed fee krijgen.<sup>322</sup> Daarbij kan het – bovenop praktijken zoals meetekenen en kickback contracten – ook nog gebeuren dat je gevraagd wordt om voor niks te werken, want 'jij krijgt straks genoeg geld op basis van het auteursrecht'.<sup>323</sup>

## andersoortige programma's

Er zijn in de loop der jaren vele nieuwe entertainmentprogramma-formats ontwikkeld, naast al bestaande formats zoals de quiz en de tv-show. Bekende voorbeelden zijn *reality tv*, waarin echte personen (dus geen personages) gevolgd worden bij hun dagelijkse activiteiten, en *talentenjachten* zoals *Idols* en *The Voice*. Dit type tv-programma's wordt óf door een tv-omroep, óf door een productiemaatschappij geproduceerd. Bekende voorbeelden zijn *DWDD*, dat door BNNVARA wordt geproduceerd, en *The Voice of Holland*, dat door Talpa wordt geproduceerd. Een componist kan betrokken zijn bij het ontwikkelen van het format van een dergelijk programma, waarbij het met name zal gaan om het ontwerpen van een zogenaamde *auditieve identity* (ook wel *leader of tune* genoemd). Dit betreft de titelmuziek en -geluiden van het programma, maar ook allerlei afgeleiden zoals *bumpers*, *stingers* en

---

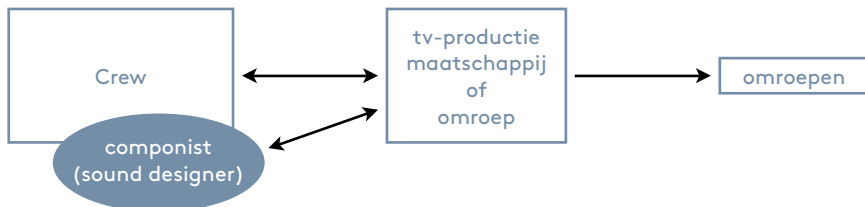
<sup>320</sup> Organisaties die de belangen behartigen van (media)componisten zijn o.a. de BCMM ([www.bcomm.nl](http://www.bcomm.nl)) en NTB/VCTN ([www.ntb.nl/muziekauteurs/](http://www.ntb.nl/muziekauteurs/)).

<sup>321</sup> Hier komt wel de vraag naar boven: 'Wanneer wordt geluid muziek?' Je kunt in alle redelijkheid vaststellen dat, als een *ambience* bijvoorbeeld een herkenbare toonhoogte heeft, er sprake is van muziek. Er zijn dan ook sound designers die een dergelijke *ambience* als muziek deponeren bij auteursrechtenorganisaties als Buma/Stemra en daar geld voor uitgekeerd krijgen.

<sup>322</sup> Een *fixed fee* is een vast bedrag waarvoor jij, als componist, het eindproduct (de muziek) aanlevert. In principe moet je alle bijkomende kosten, zoals het inhuren van musici, het huren van een opnamestudio, etc. betalen uit die *fixed fee*.

<sup>323</sup> De vraag om 'voor niks te werken' komt zelfs voor bij producties waarvan het nog onzeker is ze wel uitgezonden gaan worden. Dat kan dus betekenen dat je 'investeert' als componist en uiteindelijk je investering niet terugziet.

*underscore*. Deze worden verzameld in een library; het leaderpakket.<sup>324</sup> Inhoudelijk heeft het ontwerpen van een dergelijke leader sterke raakvlakken met de context van branding, die in de volgende paragrafen ter sprake komt. In analogie met die context zul je als componist eerst een pitch moeten winnen, want men zal een aantal componisten en muziekproductiebedrijven vragen om een of meerdere demo's in te sturen, aan de hand van een eerste briefing. De kwaliteit van die briefing kan nogal variëren: van heel vaag en nietszeggend tot heel specifiek met de juiste terminologie en inzichtgevende voorbeelden. Het voordeel van dit genre is wel dat het om relatief korte muziekstukken gaat (5 tot 20 seconden) waardoor je in principe niet weken tot maanden bezig bent met een compositie. Een sound designer wordt meestal niet betrokken in dit proces, de leader en library zijn over het algemeen muzikaal van aard.



## ontwerpproces

Het bovenstaande model oogt simpeler dan het organisatiemodel bij fictieproducties. Dit komt doordat, zoals gezegd, een componist met name in de ontwikkelingsfase van het programma betrokken zal zijn. Als het format voor het programma is uitontwikkeld, kan de componist ook de leader en de bijbehorende library gaan componeren, die vervolgens door de eindregie van het programma ingezet kan worden. Tijdens die ontwikkelingsfase is er in het algemeen geen contact met een regisseur maar met de producent, aangezien de functie van een regisseur bij een dergelijk programma totaal anders is dan bij fictie. Bij spelprogramma's e.d. zal regelmatig sprake zijn van live-uitzendingen, waarbij de regisseur in feite live de 'montage' regisseert. Als er wel sprake is van montage, zal dat volgens een van tevoren vastgelegd format verlopen, waarbij gedurende een tv-seizoen eventueel verschillende regisseurs ingeschakeld kunnen worden.

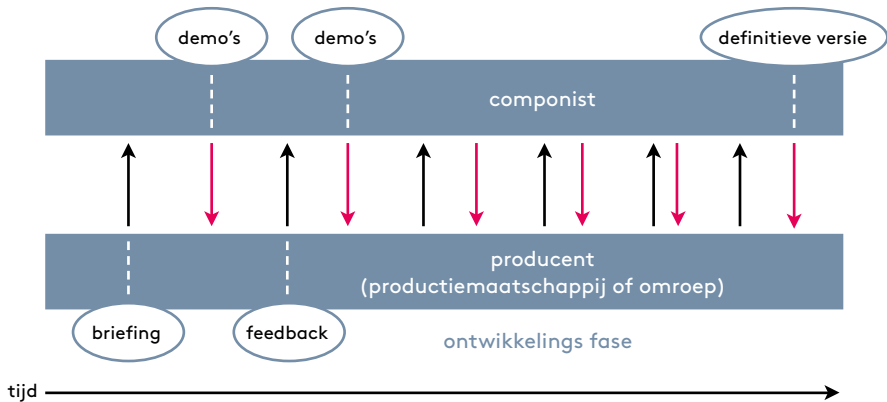
<sup>324</sup> *Bumpers* zijn afgeleiden van de muzikale- of geluidsidentity, die worden ingezet om een onderbreking in het tv-programma (bijvoorbeeld een reclameblok) aan te kondigen. *Stingers* zijn vergelijkbaar met bumpers, maar dan korter, en worden vaak gebruikt voor een overgang in een tv-programma (bijvoorbeeld een scènewisseling). Een *underscore* is een muzikale laag onder een scène uit een tv-programma, meestal met dialoog, die dient om het passeren van de tijd vorm te geven en/of om spanning op te bouwen.



Het ontwerpproces van een leader is complex in die zin, dat je maar een beperkt aantal seconden hebt om precies de juiste muziek neer te zetten. De 'juiste muziek' betekent in dit geval dat de muziek aan moet sluiten bij de beoogde doelgroep, die doelgroep in de juiste sfeer moet brengen, moet aangeven naar wat voor soort programma ze gaan kijken, en herkenbaar moet zijn. De muziek moet echter ook de nodige gelaagdheid hebben, zodat deze niet saai wordt na een aantal keren beluisteren. De componist Martijn Schimmer over een aantal eigenschappen van een goede leader:

Je staat in de keuken om koffie in te schenken, hoort de tune en herkent het programma dat erbij hoort meteen en je krijgt dan ook zin om te gaan kijken. Zo hoort het te gaan. [...] Op welke zender is het? Welk tijdstip? Zit er livepubliek bij? Voor Nieuwsuur heb ik een urgente, neutrale leader gemaakt. Daar schuiven bewindslieden en hoogleraren aan, een serieus programma. Terwijl Miljoenenjacht aan de andere kant van het spectrum zit. Dat is sensatie in alles. Zo'n tune moet groots zijn. Je houdt ook rekening met wanneer iets op tv komt. Een leader van Goedemorgen Nederland is positiever en lichter dan die van Pauw, een programma dat in de late avond zit.<sup>325</sup>

Als input heb je voor de pitch al een eerste briefing van de productiemaatschappij of de omroep gekregen. Dat wil niet zeggen dat je na het winnen van de pitch klaar bent. Regelmatig komt er nog een vervolg, bijvoorbeeld een tweede, specifiekere briefing met een aantal muziekvoorbeelden. Het ontwerpproces van de componist in deze context kenmerkt zich dan ook door heel veel pingpongen met allerlei demoversies met de producent, zoals de representatie op de volgende pagina weergeeft. Een dergelijk proces kan weken duren aangezien men, terecht, veel waarde hecht aan de juiste leader. Afhankelijk van de opzet van het programma en de planning moet je je ook verhouden tot een visuele leader. Soms is die af, en is dat een goed referentiekader qua timing en de stijl van het programma. Het kan ook gebeuren dat er alleen een moving storyboard ligt, zodat je in ieder geval de timing tot je beschikking hebt. En soms bestaat die visuele leader alleen maar uit een snelle montage van beelden uit toekomstige afleveringen op jouw muziek. Wat dat betreft kan het proces sterk variëren, met als constante dat het ontwerpen van een leader de nodige precisie vraagt. Als je eenmaal de definitieve versie en daarmee de stijl hebt gevonden, kun je de library gaan ontwerpen. Het zal dan gaan om cues, die je in allerlei lengtes en stems aflevert, die gerelateerd zijn aan de leader en die als bumpers, stingers en underscore inzetbaar zijn.



Als componist is het werken in deze context relatief overzichtelijk: je hebt meestal contact met de producent die de tv-productiemaatschappij of omroep vertegenwoordigt en bevoegd is om beslissingen te nemen. Maar inhoudelijk is er dus wel vaak sprake van de nodige complexiteit. Zoals hierboven beschreven kan het behoorlijk veel versies kosten voordat een versie wordt goedgekeurd. Een vergelijkbare situatie is die waarin het niet gaat om het leaderpakket van een specifiek tv-programma, maar om een tv-zender als geheel.<sup>326</sup> Ook dit is op zich een overzichtelijke context, maar inhoudelijk is de situatie misschien wel nog kritischer, aangezien het gaat om het 'neerzetten' van de identiteit van een gehele tv-zender. Ook hiervoor wordt voorafgaand aan het ontwerpproces een pitch uitgeschreven onder componisten en muziekproductiebedrijven, zodat er voldoende input en ideeën komen waar vervolgens een keuze uit kan worden gemaakt.

## financiële aspecten

Deze tv-programma's worden bij de publieke omroepen gefinancierd uit publieke gelden in combinatie met reclamegelden. Bij de commerciële omroepen worden de eerder beschreven financieringsmodellen toegepast. Verder zijn er dezelfde 'constructies' wat betreft de muziek-auteursrechten als bij fictie. Er zal in het algemeen wat minder muziek in dit soort programma's zitten dan in fictieproducties, maar het gebeurt regelmatig dat formats op grote schaal worden verkocht aan het buitenland, waardoor de opbrengsten van het muziek auteursrecht gigantisch kunnen oplopen.<sup>327</sup>

<sup>326</sup> Dus bijvoorbeeld Ned 1, RTL4 of SBS6.

<sup>327</sup> Zo is het format van *The Voice* van John de Mol aan meer dan 150 landen verkocht waarbij de muziekrechten bij Martijn Schimmer - SMP Studio's liggen.

## informatie

De media en kanalen waarvoor informatieve audiovisuele producties worden gemaakt, komen ten dele overeen met die van fictie: tv, film, VoD, online, etc. Dit betreft reportages en documentaires. Een andere context is die van de opdrachtfilm: informatieve programma's zoals voorlichtingsfilms, instructiefilms, etc. die zich richten op een specifieke doelgroep.

## reportage

Reportages worden met name in de context van televisie geproduceerd. Vaak zijn ze onderdeel van een nieuwsbulletin of actualiteitenrubriek en worden ze in een relatief kort tijdsbestek gerealiseerd. Over het algemeen is bij dit soort programma's geen rol weggelegd voor een componist of sound designer. De productietijd is simpelweg te kort, en dergelijke reportages richten zich met name op tekstuele inhoud, dus op dialoog. Daarbij kunnen omroepen gratis beschikken over het zogenaamde 'wereldmuziekrepertoire', wat betekent dat een editor vrijelijk kan kiezen uit vrijwel alle muziek ter ondersteuning van de montage en het programma.<sup>328</sup>

## documentaire

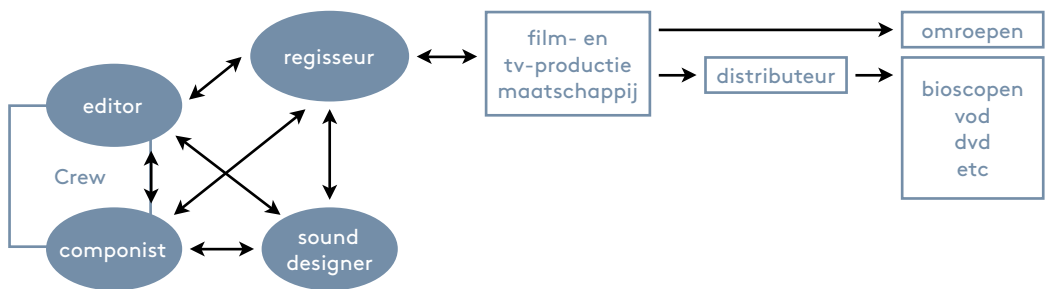
De context rondom documentaire komt sterk overeen met die rondom fictie. Documentaires worden vaak geproduceerd voor vertoning in bioscopen en op televisie. Daarnaast is er eventueel verkoop aan het buitenland en verdere distributie via DVD/Blu-ray, VoD, etc. Bijkomend gegeven is dat er in Nederland een sterke documentairetraditie is, met internationaal bekende namen uit het verleden en het heden als Joris Ivens, Bert Haanstra, Johan van der Keuken en Heddy Honigmann, en het internationaal hoog aangeschreven IDFA Festival.

Als we wat verder inzoomen, zien we wel de nodige verschillen met fictie. De documentaire valt in Nederland meer onder auteurscinema; het initiatief voor een documentaire komt vaak vanuit een maker/regisseur, daar waar dit initiatief bij fictie meer bij de producenten ligt. Qua productie zijn er ook de nodige verschillen. In het algemeen wordt met een zo klein mogelijke crew gewerkt, zodat er snel en flexibel gereageerd

---

<sup>328</sup> Zowel de publieke als de commerciële omroepen sluiten contracten af met Buma/Stemra, waardoor programmamakers vrijelijk alle muziek mogen gebruiken in hun programma's voor de desbetreffende omroepen. De muziek van muzikanten die expliciet hebben aangegeven hier geen toestemming voor te geven, mag niet worden gebruikt.

kan worden op omstandigheden en situaties die interessant zijn voor het verhaal. Het aantal draaidagen is meestal niet heel anders dan bij fictie. Die dagen worden wel 'uitgesmeerd' over een veel langere periode, waarbij er vaak zeer veel materiaal wordt gedraaid. Die grote hoeveelheid materiaal plus het gegeven dat er bij documentaire geen strak uitgeschreven scenario is, heeft als consequentie dat de montageperiode veel langer is en de documentaire in feite in de montage gemaakt wordt. Ook zal de regisseur vanaf het begin bij de montage betrokken zijn, terwijl er bij fictie vaak al een eerste montage ontstaat tijdens de draaiperiode. Het plaatje ziet er als volgt uit:



## ontwerpproces

In het ontwerpproces zal met name de sound designer al in de algemene fase, waarin het documentaireplan wordt ontwikkeld, een rol kunnen spelen. Onderdeel van dat documentaireplan kan dan een geluidsplan zijn: een concept waarin beschreven wordt wat de rol van geluid is in de documentaire, en welke consequenties dat heeft voor de daadwerkelijke draaiperiode. Als er bijvoorbeeld een hoofdpersoon is, die gedurende een periode gevolgd wordt, kan dit betekenen dat alle relaties (familie, vrienden, burens, etc.) een functie gaan hebben in de documentaire. Daarnaast kan het informatief zijn als het publiek ook een gevoel krijgt bij de omgeving waarin de hoofdpersoon woont. Simpele constatering en ideeën, die bijvoorbeeld als consequentie hebben dat er voldoende zendmicrofoons moeten zijn, zodat de dialoog met die relaties goed vastgelegd kan worden. Om de omgeving een rol te laten spelen, kan het zijn dat de geluidsman op zoek moet naar een aantal specifieke geluiden uit die omgeving. De sound designer kan dan in de postproductie die omgeving ontwerpen met behulp van die geluiden. Al met al ligt de focus qua geluid bij documentaire op production sound, zoals docent en onderzoeker Leo Murray aangeeft:

Compared to fiction filmmaking, sound in documentary filmmaking often has a more obvious production bias. Unlike fiction films, there is no option to rerecord poor speech recordings later in a studio. This does not preclude the possibility that some parts of the soundtrack might still be created or manipulated during post-production; however, the emphasis is usually on authenticity or truthfulness. As with drama filmmaking, the sound may be modified or additional sound may be incorporated for aesthetic reasons. For example, unwanted sounds may be removed, such as microphones being bumped. Elsewhere, when the recorded sound quality may not match the pictures and thus gives the appearance of inauthenticity. Sounds may be added to the soundtrack to make it appear more realistic. Occasionally, the accompanying sounds may need to be recreated, for example, when a sequence is used for which no location sound was recorded. Or it may need to be replaced, for example, where copyrighted music is recorded during filming but cannot be used without payment of excessive licensing fees.<sup>329</sup>

**Zoals gezegd wordt er heel veel materiaal gedraaid, omdat er nu eenmaal een bepaalde mate van onzekerheid is bij het maken van een documentaire. Je weet niet precies wat er gaat gebeuren, hoe een situatie zich gaat ontwikkelen en wat bijvoorbeeld de bovenstaande hoofdpersoon allemaal gaat meemaken. Men wil dus zowel qua beeld als qua geluid zoveel mogelijk materiaal hebben waarmee in de postproductie gewerkt kan worden. Al dat materiaal vraagt wel om de nodige administratie, zoals documentaireregisseur Coco Schrijber aangeeft:**

Ik noteer alles wat we hebben opgenomen op de set (geluid, beeld). Ik laat ook altijd heel veel 'wild geluid' opnemen. Ik schrijf het allemaal op zodat ik overzicht krijg op het beschikbare materiaal voor de postproductie.<sup>330</sup>

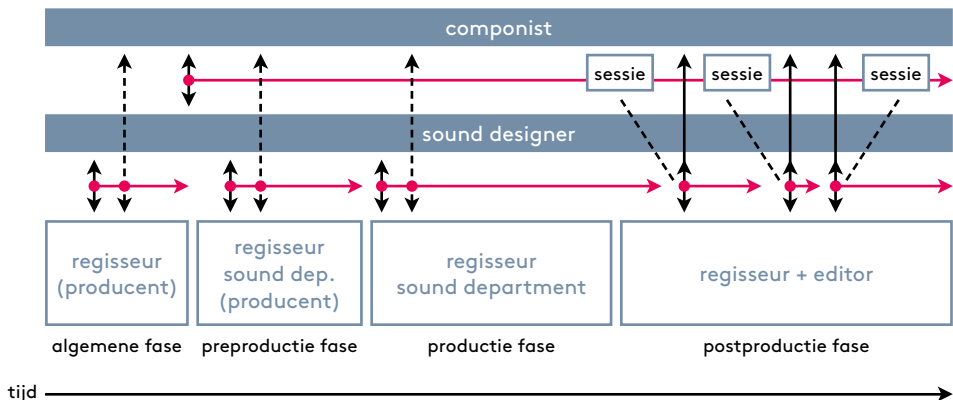
**Gezien de rol van muziek in documentaire (meer gericht op associatie dan op dramatische ontwikkelingen) zal de inbreng van de componist wat minder van belang zijn in de voorbereidende fase. Het is wel belangrijk dat de componist en de sound designer in een vroeg stadium bij elkaar komen, zodat zij afspraken kunnen maken over hun samenwerking tijdens de postproductie. De sound designer kan dan ook de componist informeren over de eventuele manier van werken die hij met de regisseur heeft besproken. Als muziek wel een rol speelt tijdens de opnames, of uiteindelijk een specifieke functie in de documentaire moet vervullen, is de aanwezigheid van de componist in de voorbereidende fase uiteraard wel gewenst.**

---

<sup>329</sup> Murray 2019: 135

<sup>330</sup> Schrijber 2010

De regisseur is de centrale en beslissende figuur in de productie, en zal in de postproductie intensief samenwerken met de editor om tot de uiteindelijke montage te komen. Hetzelfde geldt voor de samenwerking met de componist en de sound designer, waarbij het 'zoeken en experimenteren' vaak een grote rol zal spelen. Als componist of sound designer ben je dan ook voor een langere periode betrokken bij een dergelijke productie. Dat betekent zeker niet dat je gedurende die periode fulltime werkt, maar het proces duurt simpelweg langer door dat 'zoeken en experimenteren' in zowel beeld als geluid. Tijdens het gehele ontwerpproces heb je met name contact met de regisseur, aangezien deze als 'spin in het web' functioneert. Zo kun je bijvoorbeeld samen met de regisseur een aantal sessies in de geluidsstudio hebben waarin je al experimenterend met klanklagen, specifieke geluiden en akoestische instrumenten op zoek gaat naar de juiste muzikale of geluidsmatige sfeer. De regisseur kan vervolgens een aantal fragmenten uit die experimenten meenemen en uitproberen in de beeldmontage. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de improvisatiesessies van Trent Reznor en Atticus Ross voor de film *The Social Network*. De tijd die het gehele proces in beslag neemt, geeft ook de nodige ruimte om als componist of sound designer afstand te nemen, waardoor je je werk beter kunt valideren. Maar de andere manieren van samenwerken (materiaal uitwisselen etc.) zoals beschreven in hoofdstuk 2 zijn natuurlijk ook inzetbaar. Een visuele representatie van het proces met een aantal sessies, zoals hierboven beschreven, ziet er als volgt uit:



De producent staat hier duidelijk meer op afstand dan bij een fictieproductie. De belangrijkste 'speler' voor de componist en de sound designer is de regisseur. De editor is hier ook minder bepalend omdat regisseur en editor samen de montage doen, in tegenstelling tot bij fictie, waar de editor vaak al een eerste versie monteert. Het sound department is ook

een belangrijke gesprekspartner met het oog op de draaiperiode en de consequenties van het geluidsconcept voor die draaiperiode.

## financiële aspecten

De financiering verloopt op een vergelijkbare manier als bij fictie, en komt dus tot stand door middel van subsidies vanuit de overheid (Filmfonds, omroepen, etc.), eventueel aangevuld met crowdfunding en geld van private investeerders. Afhankelijk van het onderwerp kan het gebeuren dat een maatschappelijke organisatie of particuliere instelling ook meefinanciert. De kwestie rond auteursrechten speelt op een vergelijkbare manier als bij fictie. Vaak is de hoeveelheid geld die hiermee gepaard gaat echter aanzienlijk kleiner<sup>331</sup> en hebben de betrokken producenten een wat meer inhoudelijke focus. Als componist zul je dan ook minder snel de constructie met een muziekuitgeverij en/of een kickback contract tegenkomen. Als sound designer word je op eenzelfde manier benaderd en ingehuurd als bij fictie: op uur-, dag- of weekbasis.

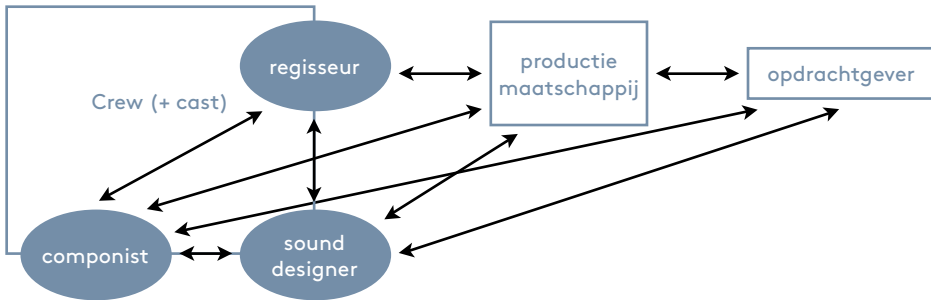
## opdrachtfilm (informatief)

De context rondom de opdrachtfilm kent een tweetal varianten. *Voorlichtings- en instructiefilms* zijn meer gericht op het geven van specifieke informatie aan een specifieke doelgroep. De *bedrijfsfilm* is meer gericht op het neerzetten van een merk, en valt dus in de categorie branding die in de volgende paragrafen aan de orde komt.

Voorlichtings- en instructiefilms worden in opdracht van een bedrijf, een particuliere instelling of een overheidsinstelling geproduceerd door een productiemaatschappij die zich meestal speciaal richt op dit type producties. Een dergelijke productiemaatschappij heeft in de loop der jaren specifieke ervaring opgebouwd, waardoor ze goed zijn in het vertalen van de briefing van een opdrachtgever naar een idee, een concept en een scenario voor een audiovisuele productie die voldoet aan de verwachtingen en eisen. Kort samengevat komen die verwachtingen en eisen er meestal op neer dat de audiovisuele productie op een efficiënte en effectieve manier een bepaalde inhoud moet communiceren naar een specifieke doelgroep. Er worden allerlei (meng)vormen ingezet om die communicatie tot stand te brengen: drama, animatie, reportage, documentaire, interview, cabaret, etc. De productiemaatschappij huurt de benodigde crew in en stelt een cast samen, in het geval dat er sprake is van (enige vorm van) fictie.

---

<sup>331</sup> Een documentaire van een uur is in dat opzicht niet te vergelijken met een 8- of 12-delige dramaserie. Daarnaast wordt in documentaire gemiddeld minder muziek ingezet dan in fictie.



Bovenstaande representatie komt tot op zekere hoogte overeen met de voorgaande representaties, met dit verschil dat de opdrachtgever (bijvoorbeeld de 'afdeling communicatie') rechtstreeks zal willen communiceren met bijvoorbeeld de componist. In tegenstelling tot de voorgaande contexten wordt dit type producties volledig gefinancierd door de opdrachtgever, met als gevolg dat men vaak een groter en duidelijker aandeel in het maakproces wil. Onder het motto: 'Wij betalen de rekening' wil men directer kunnen bepalen wat en hoe, en goedkeuring kunnen geven aan de verschillende onderdelen van het maakproces. Dit zie je bijvoorbeeld terug bij het samenstellen van de eventuele cast,<sup>332</sup> maar dus ook bij de muziek. Het is verstandig om op een gegeven moment na te gaan bij de producent of regisseur wie allemaal meebeslist over de muziek.

## ontwerpproces

Op zich is dit een interessante context, omdat je als componist of sound designer te maken kunt krijgen met zeer uiteenlopende producties, waarin allerlei vormen van communicatie worden ingezet. Het kan zomaar gebeuren dat een beroemde stand-upcomedian een dialoog heeft met een geanimeerd personage, waarna die comedian een volledig geanimeerde wereld binnenstapt, daar van alles meemaakt, er weer uitstapt, vervolgens als voice-over in een meer documentair onderdeel terecht komt en eindigt in een gedramatiseerde scène, waarin hij een personage speelt en samen met een aantal andere acteurs een aangrijpende scène neerzet. Maar het kan ook gebeuren dat er alleen sprake is van een zogenaamd 'talking head'. De bijbehorende ontwerpprocessen kunnen dus ook alle kanten opgaan, en in die zin zijn er geen standaard-situaties. Het is daarom lastig aan te geven in welke fase en op welk moment je betrokken zou moeten worden bij het ontwerpproces.

<sup>332</sup> Als de opdrachtgever een bepaalde acteur of actrice niet ziet zitten, zal hij of zij ook niet gevraagd worden.



Het principe van betrokkenheid van de componist en de sound designer vanaf de algemene fase blijft overeind, omdat dan mogelijke auditieve invullingen van de productie ter sprake kunnen komen. Afhankelijk van de uitkomsten van die fase en het concept en scenario voor de uiteindelijke productie, kun je bepalen op welke momenten verdere interactie en samenwerking zou moeten plaatsvinden. In principe kunnen die interactie en samenwerking overeenkomen met de manieren zoals die bij fictie en documentaire zijn geschetst. Een duidelijk verschil is wel dat de productie – en daarmee de sound track – duidelijk ‘de boodschap’ moet communiceren. Een eigen artistieke visie is prima, zolang die in dienst staat van de communicatie.

Als componist zul je je in deze context niet alleen moeten verhouden tot de regisseur (en vaak ook nog de producent) maar ook tot de opdrachtgever. Concreet kan dit betekenen dat je jouw muziek presenteert aan bovengenoemde mensen en dat de opdrachtgever uiteindelijk beslist. Het is belangrijk om dit beslissingsproces op een zodanige manier in te richten dat jij er nog enige grip op houdt. Wees erop voorbereid dat alle aanwezigen tijdens de presentatie van jouw muziek opmerkingen zullen hebben. De regisseur en de producent worden betaald door de opdrachtgever en kunnen het feitelijk niet maken om tijdens zo’n presentatie hun mond te houden, aangezien ze daarna hun aanwezigheid wel zullen factureren. Als jij in een dergelijke situatie met slechts één muzikaal idee of demo komt aanzetten, zal die in 9 van de 10 gevallen afgekeurd worden, omdat nu eenmaal van de betrokkenen wordt verwacht dat ze kritisch zijn. Je kunt dat vermijden door keuzes aan te bieden. Dat kunnen varianten zijn van een en hetzelfde muzikale idee, maar het kunnen ook verschillende ideeën zijn. Je kunt zelfs de feedback tot op zekere hoogte sturen, door in je demo’s bewust wat subtiele ‘fouten’ aan te brengen die ongetwijfeld kritiek opleveren, maar waarvan jij al weet hoe je ze moet oplossen. Het is wel voorzichtig manoeuvreren, want je wilt ook niet dat ze de demo in kwestie afkeuren. De demo moet voldoende kwaliteit bezitten om uitgekozen te worden, maar tegelijkertijd voldoende ruimte overlaten voor verbetering. Al met al is het dus verstandig om deze sessies goed voor te bereiden en je bewust te zijn van de context, de betrokken mensen en hun positie ten opzichte van de opdrachtgever.

Als sound designer zul je minder tot niet met dit soort situaties geconfronteerd worden omdat je in deze context eerder als facilitair gezien wordt, uitzonderingssituaties (waarbij geluid echt een leidende en bepalende rol heeft) daargelaten. Het is meestal wel de regel dat de

opdrachtgever ook bij de eindmixage aanwezig is. Als jij als sound designer ook die eindmixage doet, zul je je dus moeten verhouden tot de personen die bij die mix aanwezig zijn, waaronder de opdrachtgever. Het is dan belangrijk een goede inschatting te maken van de onderlinge verhoudingen tussen bijvoorbeeld de opdrachtgever en regisseur (in hoeverre laat de opdrachtgever het aan de regisseur om beslissingen te nemen?).

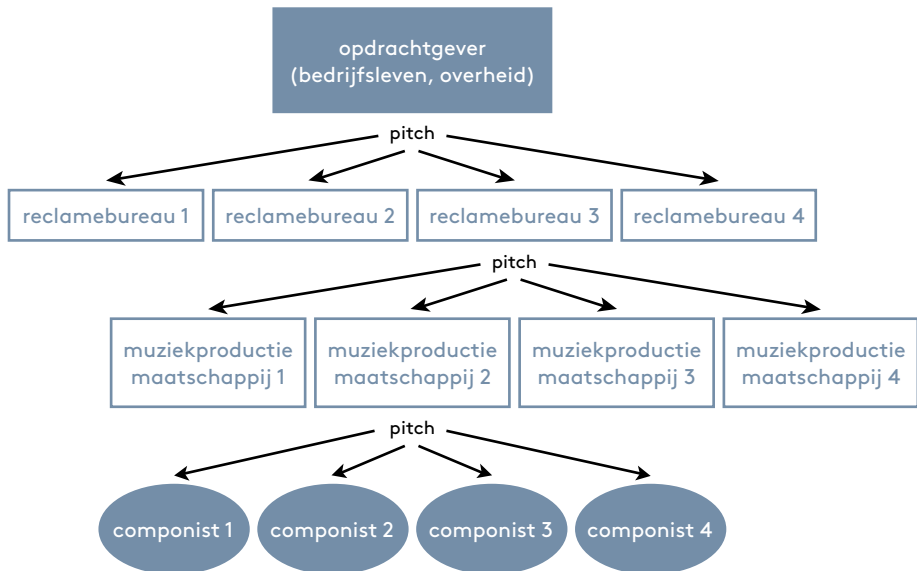
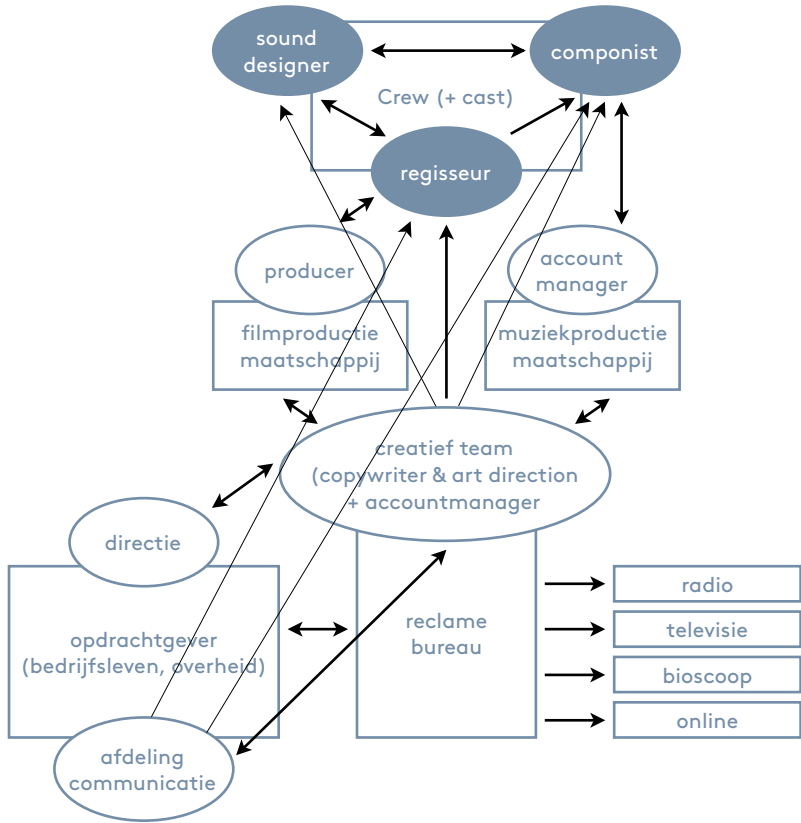
## financiële aspecten

De financiering voor dergelijke producties komt zoals gezegd rechtstreeks van de opdrachtgever. Auteursrechten spelen in het algemeen geen rol, omdat de producties voor specifieke interne en dus vaak kleine doelgroepen zijn. Als componist zul je ook hier met een fixed fee te maken krijgen, terwijl je als sound designer weer op de bekende uur-, dag- of weekbasis ingehuurd wordt.

## branding

Branding, oftewel het neerzetten van een merk en/of een identiteit, kent vele vormen en is een nog steeds groeiende markt, met bijbehorende praktijken en theorievorming. *Sonic branding* is een van de nieuwste dimensies op dit gebied, waarbij het zogenaamde sound logo een van de onderdelen van de branding is. Dit is een interessant en relatief nieuw gebied, dat echter vraagt om een apart boek. De componist Jesse Grooten over de relatie tussen reclame en branding vanuit het auditieve perspectief:

Ik ben tot het inzicht gekomen dat muziek voor reclame onderdeel is van sonic branding maar dat het in de loop der jaren minder om het merk zelf is gaan draaien. Reclamebureaus specialiseren zich hierin en richten zich alleen op een klein stukje van een merk. De muziek in reclames moet de boodschap van het verhaal bevatten en de kernwaardes van het merk zijn hier secundair. Reclameproducties worden benaderd als kleine films en de muziek is daarin meegegroeid tot filmscoring. Wanneer het over sonic branding gaat wordt het geluid en de muziek over de hele linie van het merk bedoeld. De reclamemuziek representeert voor een deel de vibe die een merk wil uitstralen maar het is vaak niet consistent en het is minder branding dan de muziek die gemaakt is vanuit de kernwaardes van het merk. Muziek voor reclames is door de hoeveelheid tijd en geld die erin wordt gestoken een opzichzelfstaande industrie geworden.<sup>333</sup>



Aangezien dit boek zich met name richt op narrativiteit door middel van de sound track, beperk ik de context rondom branding tot de reclame-campagne, en dan met name de audiovisuele uitingen daarbinnen zoals de tv-, bioscoop- en online commercial en de bedrijfsfilm.

Dit soort producties kent in het algemeen geen overheidssubsidiëring en wordt meestal volledig vanuit de markt gefinancierd. Dat lijkt simpel en overzichtelijk, maar de werkelijkheid is meestal een stuk complexer. Er kunnen immers vele belanghebbenden zijn bij de totstandkoming van een audiovisuele productie gericht op branding, omdat de (financiële) belangen vaak groot zijn.

## **commercial**

De bioscoop-, tv- en online commercial als onderdeel van een reclame-campagne kan, qua kostenplaatje, variëren van low budget (bijvoorbeeld een tv-commercial gemaakt om uit te zenden op een lokale omroep) tot very high budget (de verschillende varianten van een commercial voor bioscoop, tv en online die onderdeel zijn van een wereldwijde reclame-campagne van bijvoorbeeld Nike of Coca-Cola).

De complexiteit van de bijbehorende productie is ongeveer evenredig met het budget. Hoe groter de belangen, des te meer zal iedereen mee willen praten over, onder andere, de muziek. De bovenste representatie op de vorige pagina geeft een dergelijke complexe context weer.

In de praktijk is de context nog complexer omdat er, voorafgaand aan bovenstaande situatie, de nodige pitches plaatsvinden: de opdrachtgever nodigt verschillende reclamebureaus uit om te pitchen, en het uiteindelijke reclamebureau vraagt de muziekproductiemaatschappijen en de bijbehorende componisten weer om te pitchen, zodat een 'pitch-boom' ontstaat (zie de onderste illustratie op de vorige pagina).

De opdrachtgever kiest na een pitch een reclamebureau waarmee een reclamecampagne wordt ontwikkeld. Dat gebeurt in het algemeen door een creatief team plus accountmanager. Bij het ontwikkelen van de campagne is in ieder geval de afdeling communicatie en vaak de directie betrokken. Op gegeven moment zal, na een pitch, een keuze gemaakt worden voor een filmproductiemaatschappij en een muziekproductiemaatschappij. Waar vroeger het reclamebureau simpelweg een componist inhuurde, wordt er tegenwoordig bijna altijd een muziekproductiebedrijf ingeschakeld. Zij schakelen vervolgens een aantal componisten in, die demo's maken aan de hand van een briefing van een

accountmanager<sup>334</sup> van het muziekproductiebedrijf. Dit maakt gelijk duidelijk wat het voordeel is van een muziekproductiebedrijf vergeleken met een individuele componist. Uiteraard kan een reclamebureau ook zelf een pitch uitschrijven voor meerdere componisten, maar het is natuurlijk handiger om dat uit handen te geven. Daarbij komt nog dat zo'n muziekproductiebedrijf *music researchers* in dienst heeft, die voorbeeldtracks zoeken die regelmatig weer gebruikt worden als temp track in de montage en voor de briefing. Die briefing wordt ontwikkeld door de accountmanager, in nauwe samenwerking met het reclamebureau. De gekozen track wordt door de componist, in samenwerking met het muziekproductiebedrijf, tot een volwaardig eindproduct geproduceerd.

## ontwerpproces

Het ontwerpproces van de componist ziet er in een dergelijk traject heel anders uit dan in de beschrijving in hoofdstuk 3. Je krijgt een briefing<sup>335</sup> van het muziekproductiebedrijf aan de hand waarvan je, vaak op korte termijn,<sup>336</sup> een of meerdere demo's moet componeren. Afstand nemen, een zijweg inslaan of experimenteren is er niet bij, want daar is over het algemeen geen tijd voor. Daarnaast zul je je regelmatig moeten verhouden tot muzikale trends en hypes.<sup>337</sup>

Een muzikale vorm die vaak voor commercials wordt toegepast is het zogenaamde 'donut-principe'. Je werkt dan met een muzikale cel die je tijdens de commercial zo vaak mogelijk herhaalt (eventueel met variaties) en die in ieder geval terugkomt aan het einde, waardoor de 'donut' (een gesloten cirkel) tot stand komt. Door die herhaling creëer je een kenmerkend motief dat blijft hangen en verbonden raakt met het product uit de commercial.<sup>338</sup>

Een andere benadering is het creëren van een (soort van) 'snapshot' van de werkelijkheid. Zowel qua beeld als qua geluid moet de kijker het idee krijgen dat er even een uitsnede is gemaakt van de werkelijkheid. De sound track voor een dergelijke commercial ziet er als volgt uit:

---

<sup>334</sup> Ook wordt de term *music producer* wel gebruikt.

<sup>335</sup> Vaak bevat de *briefing* ook een aantal voorbeeldtracks.

<sup>336</sup> Het kan gebeuren dat je maar één dag de tijd hebt.

<sup>337</sup> Regelmatig is er sprake van nieuwe trends en hypes, waarin je dan als componist ook in mee moet. Een voorbeeld: na het succes van de filmmuziek van Yann Tiersen voor de film *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* hoorde je veel vergelijkbare muziek cues onder commercials.

<sup>338</sup> Vergelijk het met een 'hook' of een 'riff' die kenmerkend is voor een song.



De commercial klinkt alsof die zowel aan het begin als aan het einde 'uitgesneden' is uit een groter geheel: een snapshot van de werkelijkheid waarin wij als publiek even een kijkje mogen nemen.

Weer een andere benadering is die met de kernwoorden 'authentiek' en 'echt'. In analogie met bovenstaande uitsnede van de werkelijkheid wil men vaak het gevoel creëren dat de commercial 'echt' is. Voor de sound track gebruikt men dan vaak muziek met 'echte' instrumenten, zoals een akoestische gitaar (de ukelele is ook populair) en zang. Het geheel is op zo'n manier geproduceerd dat het een gevoel van authenticiteit geeft. Er wordt geen commerciële popsound ingezet maar eerder een lo-fi benadering, bijvoorbeeld door 'foutjes' in de muziek niet te corrigeren maar te laten staan, waardoor het menselijke aspect benadrukt wordt. Zo produceerde een muziekproductiebedrijf de score voor een autocommercial door in New Orleans een song op te nemen met een lokaal bandje in een lokale opnamestudio, om het geheel zo 'echt' mogelijk te laten klinken. Vanuit die benadering worden ook in toenemende mate bestaande songs onder commercials gezet<sup>339</sup> of worden bekende singer-songwriters gevraagd een speciaal nummer te schrijven.

Een ander aspect van het componeren voor commercials is dat je vanaf de eerste seconde ter zake moet komen. Daar waar in een speelfilm een narratieve ontwikkeling meestal de tijd krijgt, is die ruimte er bij een commercial niet. De visuele track zal beelden bevatten die gelijk duidelijk zijn en de juiste informatie geven en/of associatie en emotie oproepen. De sound track moet aan dezelfde eisen voldoen; er is weinig of geen tijd voor iets als een opbouw of intro. Dit is ook de reden dat *klank/sound* in commercials een grote rol speelt, groter dan in bijvoorbeeld speelfilms. Klank heeft als kenmerk dat het weinig tijd nodig heeft om een associatie of emotie op te wekken. Dit in tegenstelling tot composi-

<sup>339</sup> Het bij elkaar brengen van een bestaande song en een commercial heet een *sync* in de reclameindustrie.

tie, waarbij een bepaalde hoeveelheid tijd nodig is om een emotie op te roepen. Een akkoord kun je pas ervaren als consonant of dissonant als je de verdere muzikale context kent: de akkoorden die daarna komen of eraan vooraf zijn gegaan.

Ongeacht welke benadering je gebruikt of er gevraagd wordt in de briefing, moeten je demo's al veel kwaliteit hebben qua klank en productie. Je kunt dus niet wat eerste muzikale schetsen inleveren. Als een van jouw demo's wordt uitgekozen, moet die uitgeproduceerd worden. Het is belangrijk om dan goed te analyseren wat de kracht is van de uitgekozen demo. Het wil nog wel eens gebeuren dat de definitieve versie iets mist wat de oorspronkelijke demo wel had, waardoor je alsnog in de problemen kunt komen. Het uitproduceren wordt dan ook meestal in samenwerking met het muziekproductiebedrijf gedaan. Op die manier blijft dat bedrijf 'in control' tot aan het eindproduct.

In principe heb je in dit hele proces alleen te maken met de accountmanager van het muziekproductiebedrijf, wat wel zo overzichtelijk is. Zoals de illustratie op pagina 250 echter aangeeft, kan het gebeuren dat je ook contact hebt met de communicatieafdeling van de klant, met de regisseur, etc. In het algemeen zal men dat proberen te vermijden om het proces zo overzichtelijk mogelijk te houden.<sup>340</sup>

Voor de sound design van een commercial zal regelmatig een sound designer ingehuurd worden. Het kan ook gebeuren dat de sound design door de componist meegenomen wordt in de compositie, of dat een zogenaamde in-house engineer<sup>341</sup> de sound design, inclusief de eindmixage, voor zijn rekening neemt. Welke constructie het wordt, zal bepaald worden door het type medium waar de reclamecampagne zich op richt. Als dit alleen online is volstaat een simpele stereomix, maar een campagne voor in bioscopen kan betekenen dat een Dolby Atmos-mixage nodig is. In het geval dat jij als sound designer de eindmixage doet, kun je geconfronteerd worden met een aantal opdrachtgevers, waaronder het muziekproductiebedrijf, het reclamebureau en bijvoorbeeld de al eerder genoemde communicatieafdeling van de klant. In een dergelijke situatie is het belangrijk om je bewust te zijn van de context, de betrokken mensen en hun positie ten opzichte van de klant. Je moet echt weten wie de uiteindelijke beslissingen neemt.

---

<sup>340</sup> Daarbij is het ook niet in het belang van het muziekproductiebedrijf om jou in contact te brengen met de klant: wie weet benadert die klant jou dan voortaan rechtstreeks en wordt het muziekproductiebedrijf op die manier buitenspel gezet.

<sup>341</sup> Er zijn muziekproductiebedrijven die een eigen studio (inclusief geluidstechnicus) hebben, waar ook regelmatig de geluidsafwerking van commercials plaatsvindt.

## financiële aspecten

In deze context zul je als componist regelmatig geconfronteerd worden met de eerder beschreven praktijken rond auteursrecht. Het gaat soms zelfs zo ver dat, als jij bijvoorbeeld met een collega-componist de muziek hebt gecomponeerd voor een commercial, de directeur van het muziekproductiebedrijf samen met zijn vrouw meetekent als 'componist', waardoor van jullie beiden het auteursrecht wordt gehalveerd. Daarnaast wordt vaak contractueel vastgelegd dat je niet publiekelijk mag maken – bijvoorbeeld op je eigen website – dat jij de componist bent van die commercial; de muziek staat op naam van het muziekproductiebedrijf.<sup>342</sup> Voor de demofase is meestal een vergoeding beschikbaar. Als jouw track wordt uitgekozen, is het uiteindelijke honorarium 'onderwerp van onderhandeling', waarbij bovenstaande zaken als tekenen bij de desbetreffende muziekkuitgeverij, kickback contracten en het meetekenen door (fake) componisten besproken zullen worden. Als sound designer zul je op de reguliere manier worden ingehuurd.

## opdrachtfilm (branding)

Dit is die andere variant van de opdrachtfilm, die we de bedrijfsfilm noemen. Een bedrijfsfilm is in feite een lange commercial, en de variëteit die je daarbij tegen kunt komen is dan ook vergelijkbaar met die van de commercial: van low tot high budget. In het eerste geval kan het een online filmpje zijn, gemaakt met een smartphone, snel gemonteerde productielijnen met leuke geluidseffecten en opzweepende muziek. In het tweede geval kan het een kwaliteitsfilm zijn, gedraaid op exotische locaties, met orkestrale muziek en een beroemd acteur die het publiek meeneemt op een reis door het bedrijf in kwestie.<sup>343</sup>

## ontwerpproces

Het ontwerpproces voor een bedrijfsfilm is het beste te zien als een combinatie van het proces voor een film, zoals besproken in hoofdstuk 2, en het proces voor de commercial, zoals besproken in bovenstaande paragrafen. De productie kan gezien worden als een lange commercial die zich specifiek richt op het neerzetten van een merk, organisatie, bedrijf of instelling. Je kunt als componist of sound designer geconfronteerd worden met de al bestaande auditieve identiteit van het bedrijf of de organisatie, waartoe je je dan moet verhouden. De meeste

---

<sup>342</sup> Dit alles naast het tekenen bij de muziekkuitgeverij van het desbetreffende muziekproductiebedrijf en eventuele kickback contracten.

<sup>343</sup> Denk bijvoorbeeld aan George Clooney en Nespresso.



automerken hebben bijvoorbeeld een duidelijk sound logo, dat dan op een of andere manier onderdeel zal moeten worden van de sound track. Soms kan het sound logo bepalend zijn voor de gehele sound van de film. Daarnaast moet de sound track zich specifiek richten op het creëren van bepaalde associaties en emoties, zoals: 'Wat is dit een milieubewust bedrijf!' of: 'Wat is dit een prachtig product dat ze maken!' Meestal is er dus niet zozeer sprake van menselijke verhoudingen en de bijbehorende emoties, maar van het benadrukken van een positief gevoel, en een positieve associatie met het merk. In dat laatste ligt ook de overeenkomst met de commercial.

De componist zal daar meestal de grootste rol in spelen, hoewel de sound designer ook van belang kan zijn, bijvoorbeeld door een mooi geluidsbeeld te creëren voor de beelden van een productielijn. Daarbij is de vraag, die ook een ethische kant heeft, in hoeverre een dergelijk geluidsbeeld overeen moet komen met de werkelijkheid.

Ook hier is, net als bij de andere variant van de opdrachtfilm (informatie) en bij de commercial, sprake van een opdrachtgever die betrokken zal zijn bij de besluitvorming rond de productie. Voor de mogelijke consequenties daarvan verwijs ik naar de desbetreffende paragrafen bij de informatieve opdrachtfilm en de commercial.

## **financiële aspecten**

In deze context wordt de reguliere fixed fee voor de componist en de uur-, dag- of weekbetaling voor de sound designer gehanteerd. De bij de commercial geschetste problematiek rond auteursrechten (en de financiële afhandeling daarvan) zal bij de bedrijfsfilm minder aanwezig zijn, aangezien er in het algemeen geen sprake zal zijn van een wereldwijde vertoning voor een miljoenenpubliek.

## **ten slotte**

Het totale veld van audiovisuele producties overziend, is er duidelijk sprake van een toename qua mengvormen, zowel in inhoudelijk als in financieel opzicht. TV-programma's die een combinatie zijn van informatie en branding worden (afhankelijk van de inhoud) regelmatig meegefinancierd door organisaties als UNICEF. Een documentaire wordt begeleid door een educatief programma, waardoor de documentairemakers toegang krijgen tot financiering uit educatieve bronnen. Een bank die het onderwerp 'integriteit' op de agenda wil zetten, laat een meesle-

pende dramaserie maken waarin de top van de Nederlandse acteerwereld de mogelijke dilemma's laat zien.

Wat betreft het belang van de sound track in audiovisuele producties, komt er langzaam maar zeker meer erkenning voor de bijdrage van die sound track. Zie bijvoorbeeld een artikel in het toonaangevende media-tijdschrift *Variety*, met de kop *Sound Is 50% of the Movie, but Hollywood is Often Tone-Deaf*:

George Lucas has said that sound is 50% of the moviegoing experience. [...] It also leads to an ongoing sore point: In the early days, sound people were technicians, trying to wrangle new machinery; but to call current behind-the-camera folks "technicians" or to call these "tech categories" is to overlook their enormous creativity.<sup>344</sup>

De slotzin uit dit citaat raakt aan het punt dat de disciplines die onder sound design vallen, in tegenstelling tot het componeren van filmmuziek, vaak nog als technische disciplines worden gezien. Gelukkig zijn er uitzonderingen, maar hier valt nog het nodige te winnen. De sound designer kan daar zelf ook een rol in spelen, door de disciplines waarmee hij samenwerkt meer inzicht in zijn werk en in de onderliggende beweegredenen en creatieve keuzes te geven. Tijd is daarbij wel een complicerende factor, niet alleen voor de sound designer, maar voor alle disciplines. Enerzijds is er de gedrevenheid van al die disciplines, die altijd 'tot het gaatje' willen gaan. Anderzijds is er het ontwerpproces van een audiovisuele productie, dat nog te weinig is ingericht op samenwerking tussen die disciplines terwijl dit in technologisch opzicht wel goed mogelijk is. Ook hier valt dus nog het nodige te halen, zonder dat het gelijk enorm veel extra tijd (en dus budget) moet kosten. Het eerder betrekken van de sound designer en de componist in de beginfase van een audiovisuele productie zou al een goede stap vooruit zijn.

Ook vanuit het ontwerpersperspectief, de voornaamste benadering in dit boek, zijn in toenemende mate overeenkomsten tussen de verschillende contexten te zien. Regelmatig is er sprake van een zogenaamd *meta-ontwerp*. De opdrachtgever of producent heeft dan al een schets van de te ontwerpen audiovisuele productie neergelegd, of een uitgebreide set randvoorwaarden ontwikkeld, waardoor in feite sprake is van een meta-ontwerp, waartoe de uiteindelijke ontwerper(s) zich moet(en) verhouden. Wat de sound track betreft is dit met name bij branding, maar ook bij entertainment, al een bekende praktijk. Deze benadering leidt ertoe dat een componist of een sound designer uiteindelijk

een vormgever wordt; iemand die het eindproduct vormgeeft aan de hand van de specificaties van de (meta-)ontwerper. Deze specificaties kunnen in de vorm van temp track of temp sound design zijn, of een zeer gedetailleerde briefing (met temp track-fragmenten) die van seconde tot seconde beschrijft wat er in muzikaal opzicht moet gebeuren. Deze benadering wordt ingegeven door opdrachtgevers die wegens steeds grotere financiële belangen in toenemende mate 'in control' willen zijn, en wordt mogelijk gemaakt door technologische ontwikkelingen, waardoor niet-ontwerpers relatief simpel een dergelijk meta-ontwerp kunnen maken.<sup>345</sup>

Er is niks mis  
met een  
zolang er een  
bestaat,  
in dit geval

<sup>345</sup> Naast temp track en temp sound design op basis van bestaande muziek en sound design, kun je denken aan software zoals GarageBand, die het mogelijk maakt voor niet-musici om goed klinkende muziek cues te maken die vervolgens als meta-ontwerp kunnen dienen.

Het is uiteraard ook een benadering die kenmerkend is voor een industrie waar men zoveel mogelijk controle wil hebben over het industriële proces, en daarmee over het eindproduct. Er is niks mis met een industrie zolang er een tegenpool bestaat, in dit geval de kunsten, en die twee met elkaar kunnen interacteren en elkaar kunnen beïnvloeden. Een omgeving waarin een individu, nauw samenwerkend met andere disciplines, een oorspronkelijk idee om weet te zetten in een emotionerend en betekenisvol audiovisueel verhaal. Het is aan ons – sound designers en componisten – om die andere disciplines de vaak nog onbekende en onontgonnen mogelijkheden van de sound track op dat gebied te laten ervaren.

# industrie tegenpool de kunsten



een van de meest  
voor de hand  
liggende vormen  
van geluid is



stilte

# verantwoording

Het boek *De Sound Track* is tot stand gekomen door een aantal invalshoeken te combineren. Zo is daar mijn beroepspraktijk als media componist en sound designer in nauwe samenwerking met Willem Schneider. En er is mijn lespraktijk als docent Compositie & Sound Design voor Media bij HKU Muziek en Technologie, en als gastdocent bij andere, internationale instituten. Dit alles is weer gecombineerd met een langlopend en praktijkgericht onderzoek naar de ontwerpprocessen van de media componist en de sound designer, en de samenwerking met de andere disciplines in audiovisuele producties. Tijdens dat onderzoek heb ik de nodige alumni, regisseurs, editors en collega-componisten en -sound designers mogen spreken en interviewen. Grote dank gaat dan ook uit naar Arno Dierickx, Erik Griekspoor, Johan Hoogewijs, Wouter Jansen, Martin Koolhoven, Marc Lizier, Paula van der Oest, Eric Oosthoek, Han Otten, Herman Pieëte, Peter Rump, Michel Schöpping, Coco Schrijber, Arnoud Traa en Gys Zevenbergen. Ook ben ik dank verschuldigd aan internationale collega's zoals Stephen Deutsch, Yati Durant en André Bellmont, met wie ik vele gesprekken over 'het vak' mocht voeren.

Jan IJzermans wil ik bedanken voor zijn jarenlange steun, betrokkenheid, vriendschap en kritische houding op het juiste moment. Nirav Christophe en Marjanne Paardekooper, en daarmee de HKU, voor het mij in de gelegenheid stellen (eindelijk) dit ei te leggen. Het Nederlands Filmfonds voor hun financiële bijdrage en enthousiasme over het boek. Collega-docenten Kees Went, met wie ik een curriculum Sound Design ontwikkelde, en Hans Timmermans en Alex Geurink, met wie ik projecten ontwikkelde op het gebied van compositie voor de media. Een laatste dankwoord is voor Noortje Wildschut, Chris Stenger en Danny Weijermans voor hun organisatorische bijdrage en inhoudelijke feedback. En grote dank aan mijn geliefde Patty Stenger, die dacht eindelijk een man te krijgen die 'het rustig aan zou gaan doen'... gelukkig is zij zelf ook schrijfster.



# noten

- Albrechtsen, P., 2012. *Nicolas Becker – Behind the Art*. Te vinden op <http://designingsound.org/2012/12/22/nicolas-becker-behind-the-art/> [geraadpleegd 13 April 2019].
- Anderson, P.T., 1999. *Magnolia – Aimee Mann*. Tekst cd-hoes.
- Anderson, P.T., 2001. *Script Punch-Drunk Love*. Te vinden op [http://www.dailyscript.com/scripts/Punch-Drunk\\_Love.html](http://www.dailyscript.com/scripts/Punch-Drunk_Love.html) [geraadpleegd 7 Maart 2019].
- Avarese, J., 2007. *Post Sound Design – The Art and Craft of Audio Post Production for the Moving Image*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Burwell, C., 2003. *Composing for the Coen Brothers*. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001, edited by Larry Sider, Diane Freeman en Jerry Sider. London: Wallflower Press.
- Chion, M., 1994. *Audio-Vision – Sound on Screen*. Translated from French by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Collins, K., 2008. *Game Sound – An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Costantini, G., 2010. *Walter Murch interviewed by Gustavo Costantini*. The Soundtrack 3.1. Bristol: Intellect Journals.
- Crittenden, R., 2005. *Fine Cuts – The Art of European Film Editing*. Boston: Focal Press.
- Davis, R., 1999. *Complete Guide to Film Scoring – The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- DesJardins, C., 2006. *Inside Film Music – Composers Speak*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Deutsch, S., Sider, I., Power, D., 2014. *Scoring Film: The New Soundtrack Interview with Neil Brand*. The New Soundtrack 4.1. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Dykhoff, K., 2016. *Why use Linear Workflows with Non-linear Tools?*. The New Soundtrack 6.1. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Eicke, S., 2019. *The Struggle Behind the Soundtrack – Inside the Discordant New World of Film Scoring*. Jefferson: McFarland & Company.
- Figgis, M., 1998. *Silence: The Absence of Sound*. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001, edited by Larry Sider, Diane Freeman en Jerry Sider. London: Wallflower Press.
- Frith, S., 1996. *Performing Rites – On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gray, T., 2018. *Sound Is 50% of the Movie, but Hollywood is Often Tone-Deaf*. Variety edition February 22, 2018. Los Angeles: Variety Media.
- Griekspoor, E., 2019. *Interview met Erik Griekspoor, sound designer, door de auteur op 9 Maart 2019*.
- Grooten, J., 2019. *Sonic Branding – Een onderzoek naar auditieve merkontwikkeling*. Utrecht: HKU Muziek en Technologie.
- Hazendonk, R., 1995. *Documentairereeks Het Geheim van Goede Noten*. Hilversum: VPRO.
- Holman, T., 2010. *Sound for Film and Television*. 3rd ed. Oxford: Focal Press.
- Hoogewijs, J., 2010. *Interview met Johan Hoogewijs, componist, door de auteur op 1 November 2010*.

- Horner, P., Murch, W., 2012. *Rated R for Nudity and Metaphysics: Interviewing Walter Murch and Pete Horner on the Sound World of Youth Without Youth*. The New Soundtrack 2.1. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Isaza, M., 2010. *Paul Ottoson on "The Hurt Locker"; An Interview with Oscar Nominee for Sound Editing and Mixing*. Te vinden op: <http://designingsound.org/2010/03/02/paul-ottoson-on-the-hurt-locker-an-interview-with-oscar-nominee-for-sound-editing-and-mixing/> [geraadpleegd op 12 Mei 2019].
- Jansen, W., 2010. *Interview met Wouter Jansen*, editor, door de auteur op 29 October 2010.
- Jarrett, M., 2000. *Sound Doctrine: An Interview with Walter Murch*. Te vinden op: <http://www2.york.psu.edu/~jmj3/murchfq.htm> [geraadpleegd op 6 Juni 2019].
- Jilesen, B., 2016. *Artistieke verdieping door het gebruik van een holistische werkmethode bij het creëren van sounddesign voor film*. Utrecht: HKU Muziek en Technologie.
- Johnston, N., 2016. *The Magic of the Space: An interview with Niall Brady and Steve Fanagan about Room (2015)*. The New Soundtrack 6.2. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kassabian, A., 2001. *Hearing Film – Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.
- Kenny, T., 1998. *The Search for Order in Sound & Picture*. Mix, April. New York: Future.
- Kenny, T., 2000. *Sound for Picture – The art of sound design in film and television*. Vallejo: MixBooks.
- Koolhoven, M., 2011. *Interview met Martin Koolhoven*, regisseur, door de auteur op 9 Maart 2011.
- Lee, N. J. Y., Stringer, J., 2018. *From Screenwriting for Sound to Film Sound Maps: The Evolution of Live Tone's Creative Alliance with Bong Joon-ho*. The New Soundtrack 8.2. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lim, D., 2008. *Exploiting Sound, Exploring Silence*. The New York Times edition January 6, 2008. New York: The New York Times Company.
- Lizier, M., 2010. *Interview met Marc Lizier*, componist/sound designer, door de auteur op 22 October 2010.
- LoBrutto, V., 1994. *Sound-on-Film – Interviews with Creators of Film Sound*. London: Praeger.
- Lynch, D., 1998. *Action and Reaction*. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001, edited by Larry Sider, Diane Freeman en Jerry Sider. London: Wallflower Press.
- Murch, W., 1998. *Touch of Silence*. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001, edited by Larry Sider, Diane Freeman en Jerry Sider. London: Wallflower Press.
- Murch, W., 1999. *Clear Density, Dense Clarity*. The School of Sound 15-18 April 1999. London: The School of Sound.
- Murray, L., 2019. *Sound Design Theory and Practice – Working with Sound*. Abingdon: Taylor & Francis Ltd.
- Oest, van der P., 2011. *Interview met Paula van der Oest*, regisseur, door de auteur via mail op 7 Maart 2011.
- Ondaatje, M., 2002. *The Conversations – Walter Murch and the Art of Editing Film*. New York: Random House.
- Otten, H., 2011. *Interview met Han Otten*, componist, door de auteur op 19 April 2011.
- Pasquariello, N., 1996. *Sounds of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks*. San Francisco: Port Bridge Books.

- Pauletto, S., 2012. *The sound design of cinematic voices*. The New Soundtrack 2.2. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Phalip, J., Edmonds, E., 2007. *Guidelines for Communication in Film Scoring*. The inaugural International Conference of Music Communication Science, 5-7 December 2007, Sydney, Australia. Te vinden op: <http://marcs.uws.edu.au/links/ICoMusic/> [geraadpleegd op 9 Maart 2009].
- Pieëte, H., 2011. *Interview met Herman Pieëte*, sound designer, door de auteur op 21 Januari 2011.
- Power, D., 2018. *Internal Soundscapes: An Interview with Dan Jones*. The New Soundtrack 8.1. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rona, J., 2000. *The Reel World – Scoring for Pictures*. San Francisco: Miller Freeman Books.
- Ruiter, W. de, 1993. *Compositietechnieken in de Twintigste Eeuw*. Haarlem: De Toorts.
- Schiffrin, L., 2011. *Music Composition for Film and Television*. Boston: Berklee Press.
- Schimmer, M., 2019. *Je hoort de tune en krijgt direct zin om te gaan kijken*. Amsterdam: Het Parool.
- Schneider, N. J., 1997. *Komponieren für Film und Fernsehen – Ein Handbuch*. Mainz: Schott Musik International.
- Schoenberg, A., 1992. *Grondslagen van de Klassieke Compositie*. Oosterend: Uitgeverij Van der Eems.
- Schönberger, E., 1981. *Elmer Schönberger in gesprek met Louis Andriessen*. De Revisor, jaargang 8. Amsterdam: De Revisor.
- Schöpping, M., 2010. *Interview met Michel Schöpping*, sound designer, door de auteur op 16 November 2010.
- Schöpping, M., 2019. *Interview met Michel Schöpping*, sound designer, door de auteur op 23 Maart 2019.
- Schrijber, C., 2010. *Interview met Coco Schrijber*, regisseur, door de auteur op 7 Juni 2010.
- Sergi, G., 2004. *The Dolby era – Film sound in contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press.
- Svensson, O., 1998. *On Tarkovsky's The Sacrifice*. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001, edited by Larry Sider, Diane Freeman en Jerry Sider. London: Wallflower Press.
- Thom, R., 1999. *Designing a Movie for Sound*. Te vinden op: [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm) [geraadpleegd op 4 april 2019].
- Thom, R., 2011. *Screenwriting for Sound*. The New Soundtrack, Volume 1.2. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Toma, K., 2018. *Het klankenkabinet van foley artist Ronnie van der Veer*. Interview met Ronnie van der Veer in Volkskrant van 23 Mei 2018. Amsterdam: Persgroep Nederland.
- Traa, A., 2019. *Interview met Arnoud Traa*, sound designer, door de auteur op 7 Mei 2019.
- Veen, E. van, 2015. *Ik doe niets meer waar ik niet gelukkig van word*. Interview met Kim van Kooten in Volkskrant van 17 Januari 2015. Amsterdam: Persgroep Nederland.
- Verstraten, P., 2006. *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Uitgeverij Vantilt.
- Wilkins, H., 2014. *Steven Spielberg's Jurassic Park: Sounding dinosaurs*. The New Soundtrack 4.1. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wright, B., 2013. *What do we hear? The pluralism of sound design in Hollywood sound production*. The New Soundtrack 3.2. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Yewdall, D. L., 2012. *Practical Art of Motion Picture Sound*. 4th ed. New York: Focal Press.
- IJzermans, J. J., 2019. *Rommeligheid en lage theorie*. Waardenwerk (in print, laatste nummer 2019). Amsterdam: SWP.

# selectieve bibliografie

## film algemeen

- Bordwell, D., Thompson, K., 2010. *Film Art – An Introduction*. 9th ed. New York: McGraw-Hill Companies.
- Chion, M., 2003. *Film – A Sound Art*. Translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Croon, C., Bosklopper, S., 2013. *Films Produceren – Handboek voor professionals*. Utrecht: Eburon.
- Nuijl, D. te., 2015. *Handboek voor productieleiders en crew*. 3de druk. Amsterdam: Boom Uitgevers.
- Ondaatje, M., 2002. *The Conversations – Walter Murch and the Art of Editing Film*. New York: Random House.
- Pisters, P., 2002. *Lessen van Hitchcock – Een inleiding in mediatheorie*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Truffaut, F., 1988. *Hitchcock/Truffaut*. Amsterdam: International Theatre Bookshop.
- Verstraten, P., 2006. *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Uitgeverij Vantilt.

## muziek en perceptie

- Brown, S., Volgstén, U., 2006. *Music and Manipulation – On the Social Uses and Social Control of Music*. New York: Berghahn Books.
- Byrne, D., 2018. *Hoe muziek werkt*. Amsterdam: Xander Uitgevers.
- Frijda, N. H., 1999. *De Emoties – Een overzicht van onderzoek en theorie*. Amsterdam: Bert Bakker.
- Frith, S., 1996. *Performing Rites – On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Honing, H., 2009. *Iedereen is muzikaal – Wat we weten over het luisteren naar muziek*. Amsterdam: Nieuw Amsterdam.

- Huron, D., 2006. *Sweet Anticipation – Music and the Psychology of Expectation*. Cambridge: MIT Press.
- Juslin, P. N., Sloboda, J. A., 2011. *Handbook of Music and Emotion – Theory, Research, Applications*. Oxford: Oxford University Press.
- Levitin, D., J., 2013. *Ons muzikale brein – Wat muziek met ons doet*. Amsterdam: Atlas Contact.
- Meyer, L., B., 1961. *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Sacks, O., 2009. *Musicalophilia – Verhalen over muziek en het brein*. Herziene editie. Amsterdam: Meulenhoff.
- Scherder, E., 2017. *Singing in the brain – Over de unieke samenwerking tussen muziek en de hersenen*. Amsterdam: Athenaeum-Polak & Van Genneep.

## muziek en compositie

- Adler, S., 2016. *The Study of Orchestration*. 4th ed. New York: W. W. Norton & Company.
- Collins, D., 2012. *The Act of Musical Composition – Studies in the Creative Process*. Farnham: Ashgate Publishing Ltd.
- Cope, D., 1997. *Techniques of the Contemporary Composer*. New York: Schirmer Books.
- McCutchan, A., 1999. *The Muse that Sings – Composers Speak about the Creative Process*. Oxford: Oxford University Press.
- Ruiter, W. de, 1993. *Compositietechnieken in de Twintigste Eeuw*. Haarlem: De Toorts.
- Schoenberg, A., 1992. *Grondslagen van de Klassieke Compositie*. Oosterend: Uitgeverij Van der Eems.
- Wilkins, M., L., 2006. *Creative Music Composition – The Young Composer's Voice*. Abingdon: Taylor & Francis Ltd.

## muziek voor audiovisuele producties

- Bruce, G., 1985. *Bernhard Herrmann: Film Music and Narrative*. Michigan: UMI Research Press.
- Coleman, L., Tillman, J., 2017. *Contemporary Film Music – Investigating Cinema Narratives and Composition*. Londen: Palgrave MacMillan Ltd.
- Cooke, M., 2008. *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cooper, D., Fox, C., Sapiro, I., 2008. *CineMusic? Constructing the Film Score*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Davis, R., 1999. *Complete Guide to Film Scoring – The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- DesJardins, C., 2006. *Inside Film Music – Composers Speak*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Donnelly, K. J., 2005. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. Londen: British Film Institute.
- Eicke, S., 2019. *The Struggle Behind the Soundtrack – Inside the Discordant New World of Film Scoring*. Jefferson: McFarland & Company.
- Gorbman, C., 1987. *Unheard Melodies – Narrative Film Music*. Londen: BFI Publishing.
- Graakjaer, N., Jantzen, C., 2009. *Music in Advertising – Commercial Sounds in Media Communication and other Settings*. Aalborg: Aalborg University Press.
- Greene, L., Kulezic-Wilson, D., 2016. *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*. Londen: Palgrave Macmillan Ltd.
- Hill, A., 2017. *Scoring the Screen – The Secret Language of Film Music*. Milwaukee: Hal Leonard Books.
- Kalinak, K., 2010. *Film Music – A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Kalinak, K., 1992. *Settling The Score – Music and the Classical Hollywood Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Karlin, F., Wright, R., 2004. *On The Track – A Guide to Contemporary Film Scoring*. 2nd. new ed. Abingdon: Taylor & Francis Ltd.
- Kassabian, A., 2001. *Hearing Film – Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.
- Kompanek, S., 2004. *From Score to Screen – Sequencers, Scores, & Second Thoughts. The New Film Scoring Process*. New York: Schirmer Trade Books.
- Lack, R., 1997. *Twenty Four Frames Under – A Buried History of Film Music*. Londen: Quartet Books Limited.
- Morricone, E., Micelli, S., 2013. *Composing for the Cinema – The Theory and Praxis of Music in Film*. Plymouth: Scarecrow Press.
- Reay, P., 2004. *Music in Film – Soundtracks and Synergy*. Londen: Wallflower Press.
- Rona, J., 2000. *The Reel World – Scoring for Pictures*. San Francisco: Miller Freeman Books.
- Schifrin, L., 2011. *Music Composition for Film and Television*. Boston: Berklee Press.
- Schneider, N. J., 1997. *Komponieren für Film und Fernsehen – Ein Handbuch*. Mainz: Schott Musik International.
- Smalley, J., 2005. *Composing Music for Film*. 5th ed. USA: JPS Publishing.
- Zager, M., 2008. *Writing Music for Television and Radio Commercials (and More)*. 2nd ed. Lanham: Scarecrow Press.

## sound en psychoakoestiek

- Beckerman, J., Gray, T., 2014. *The Sonic Boom – How sound transforms the way we think, feel, and buy*. Boston: Mariner Books.
- Bregman, A. S., 1990. *Auditory Scène Analysis – The Perceptual Organisation of Sound*. Cambridge: MIT Press.

- Pierce, J. R., 1992. *The Science of Musical Sound – Revised Edition*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Howard, D., M., 2016. *Acoustics and Psychoacoustics*. 5th ed. Abingdon: Taylor & Francis Ltd.
- Murray Schafer, R., 1999. *Our Sonic Environment and The Soundscape – the Tuning of the World*. Rochester: Inner Traditions Bear and Company.
- Warren, R., M., 2008. *Auditory Perception – An Analysis and Synthesis*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- sound in audiovisuele producties**
- Avarese, J., 2017. *Post Sound Design – The Art and Craft of Audio Post Production for the Moving Image*. Londen: Bloomsbury.
- Chion, M., 1994. *Audio-Vision – Sound on Screen*. Translated from French by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Deutsch, S., Sider, L., Power, D., 2008–2010. *The Soundtrack*. Bristol: Intellect Journals.
- Deutsch, S., Sider, L., Power, D., 2011–2018. *The New Soundtrack*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Görne, T., 2017. *Sounddesign – Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München: Carl Hanser Verlag.
- Holman, T., 2010. *Sound for Film and Television*. 3rd ed. Oxford: Focal Press.
- Jackson, D., M., 2003. *Sonic Branding – An Introduction*. New York: Palgrave MacMillan.
- Kalinak, K., 2015. *Sound – Dialogue, Music, and Effects*. Londen: I. B. Tauris.
- Kenny, T., 2000. *Sound for Picture – The art of sound design in film and television*. Vallejo: MixBooks.
- Murray, L., 2019. *Sound Design Theory and Practice – Working with Sound*. Abingdon: Taylor & Francis Ltd.
- Pasquariello, N., 1996. *Sounds of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks*. San Francisco: Port Bridge Books.
- Scott-James, K., 2018. *Sound Design for Moving Image – From Concept to Realization*. Londen: Bloomsbury.
- Sergi, G., 2004. *The Dolby era – Film sound in contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press.
- Sider, L., Freeman, D., Sider, J., 2003. *Sound-scape – The School of Sound Lectures 1998 – 2001*. London: Wallflower Press.
- Sonnenschein, D., 2002. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. New York: Michael Wiese Productions.
- Whittington, W., 2007. *Sound Design & Science Fiction*. Austin: University of Texas Press.
- Yewdall, D. L., 2012. *Practical Art of Motion Picture Sound*. 4th ed. New York: Focal Press.
- ontwerpen**
- Dorst, K., 2006. *Understanding Design – 175 Reflections on Being a Designer*. Amsterdam: BIS Publishers.

# personenregister

- Abrahamson, Lenny 219  
Anderson, Paul Thomas (P.T.) 39, 71, 74, 76, 89  
Anderson, Richard 111  
Andriessen, Louis 135, 136, 165, 175, 176  
Avarese, John 224
- Badelt, Klaus 139  
Becker, Nicolas 77, 188, 195, 196, 200, 213  
Bellmont, André 262  
Berger, Mark 109  
Bernstein, Elmer 106  
Birnbaum, Elisha 215  
Bosklopper, Stienette 65  
Boulez, Pierre 54  
Brand, Neil 98, 101  
Brion, Jon 51, 89, 141  
Burt, Ben 107  
Burwell, Carter 101, 105, 117
- Cage, John 163, 189  
Carmiggelt, Simon 175  
Chion, Michel 50, 51, 113, 214  
Choi, Ralph Tae Young 190, 191  
Christophe, Nirav 263  
Collins, Karen 124  
Cooder, Ry 156  
Coppola, Francis Ford 53, 103, 158, 184  
Cronenberg, David 156  
Croon, Carolien 65  
Csikszentmihalyi, Mihaly 130
- Danna, Mychael 132  
DesJardins, Christian 79, 96, 131, 134, 137, 139, 155  
Deutsch, Stephen 98, 101, 262
- Dierickx, Arno 262  
Dodders, Gillian 207  
Durant, Yati 262  
Dykhoff, Klas 101, 197
- Edmonds, Ernest A. 106  
Eicke, Stephan 180, 181  
Elsen, Danny van 83  
Eno, Brian 218
- Falck, Daniel 113  
Fanagan, Steve 193, 219, 220  
Fasal, John 200  
Figgis, Mike 2, 216  
Fincher, David 173, 187  
Fleischman, Tom 118  
Fluitsma, Jochem 93  
Foley, Jack 30
- Gassmann, Remi 158  
Geurink, Alex 263  
Giacchino, Michael 101  
Glass, Philip 143  
Gray, Tim 257  
Gregson-Williams, Harry 58  
Griekspoor, Erik 99, 115, 116, 185
- Hall, Cecilia 121  
Hazendonk, Roelof 54  
Herrmann, Bernhard 51, 141, 151, 152, 155, 156  
Hitchcock, Alfred 158  
Holman, Tomlinson 27  
Hoogewijs, Johan 119
- Isham, Mark 95, 155  
Jackman, Henry 180
- Jansen, Wouter 96, 102, 111  
Jilesen, Bart 194, 195  
Jones, Dan 174  
Joon-ho, Bong 190  
Julyan, David 146
- Kassabian, Anahid 113  
Kenny, Tom 32, 184, 222  
Klyce, Ren 187  
Koolhoven, Martin 98, 102, 122,  
Kooten, Kim van 130  
Kubrick, Stanley 55  
Kutbay, Mel 214
- Leone, Sergio 22, 89, 147  
Lievsey, Skip 56, 101, 105, 209, 210  
Ligeti, György 55, 157  
Lim, Dennis 56  
Lizier, Marc 115  
Lucas, George 184, 203, 257  
Lynch, David 21, 22, 28, 31, 34, 74, 188, 197, 198
- Mann, Aimee 39, 71  
Meyer, Leonard 56  
Morricone, Ennio 22, 89, 147, 160, 161  
Murch, Walther 23, 24, 25, 32, 34, 35, 37, 45, 53, 67, 68, 103, 112, 115, 119, 122, 165, 168, 184, 186, 199, 203, 204, 211, 217, 222, 223  
Murray, Leo 243, 244
- Nestelaar, Tom 215  
Nugent, Nathan 219  
Nuijl, Desiree te 13, 65  
Nyman, Michael 143

O'Donoghue, Robin 208  
 Oest, Paula van der 78, 79, 91,  
 123, 124  
 Ondaatje, Michael 23, 67, 103,  
 112, 115, 166, 168, 224  
 Oosthoek, Eric 262  
 Oostra, Jacob 215  
 Otten, Han 96, 97, 102, 110,  
 192  
 Ottoson, Paul 120  
  
 Paardekooper, Marjanne 263  
 Palma, Brian de 155  
 Pels, Frank 93  
 Phalip, Julien 106  
 Pieëte, Herman 69, 112  
 Pook, Jocelyn 131  
 Portman, Richard 120  
 Post, John 212  
 Putter, Jos de 92  
  
 Reznor, Trent 48, 136, 148, 173,  
 245  
 Rona, Jeff 117, 118  
 Rosenman, Leonard 153  
 Ross, Atticus 48, 136, 148, 173,  
 245  
 Ruiters, Wim de 157  
 Rump, Peter 262  
 Rydstrom, Gary 107, 108, 122,  
 201, 205, 226  
  
 Sala, Oskar 158  
 Sanchez, Antonio 156  
 Sanders, Scott 198  
 Schaeffer, Pierre 158, 214  
 Schiffrin, Lalo 161  
 Schimmer, Martijn 240, 241  
 Schmidt, Peter 218  
 Schneider, Norbert Jurgen 42  
 Schneider, Willem 262  
 Schoenberg, Arnold 141, 143  
  
 Schönberger, Elmer 135, 175,  
 176  
 Schöpping, Michel 69, 101, 111,  
 116, 124, 196, 197, 217, 223  
 Schrijber, Coco 68, 244  
 Serafine, Frank 200  
 Sergi, Gianluca 122, 206, 227  
 Shepard, Roger 146  
 Shire, David 158  
 Shore, Howard 51, 95, 156  
 Shore, Ryan 137  
 Spanos, George 218  
 Speedy J (Paap, Jochem) 177  
 Spielberg, Steven 6, 112  
 Splet, Alan 31  
 Stenger, Chris 263  
 Stenger, Patty 263  
 Stravinsky, Igor 152  
 Svensson, Owe 208, 209, 213  
  
 Tarantino, Quentin = 18, 21  
 Tarkovski, Andrej = 48, 208  
 Tati, Jacques = 48  
 Thom, Randy = 69, 70, 78, 99,  
 100, 101, 117, 186, 188, 189,  
 191  
 Timmermans, Hans 263  
 Traa, Arnoud 192, 199, 206, 212  
 Trautwein, Friedrich 158  
 Tijn, Eric van 93  
  
 Valusiak, Josef 104  
 Varèse, Edgar 31  
 Veer, Ronnie van der 213, 215  
 Verstraten, Peter 20  
  
 Wagner, Richard 37, 150  
 Warmerdam, Alex van 64  
 Warner, Frank 198  
 Weir, Peter 108, 109  
 Weijermans, Danny 263  
 Went, Kees 263  
  
 Wildschut, Noortje 263  
 Williams, John 95, 132  
 Wright, Benjamin 187, 198  
  
 Yared, Gabriel 79  
 Yewdall, David Lewis 212  
  
 IJzermans, Jan 131, 135, 263  
  
 Zemeckis, Bob 99  
 Zevenbergen, Gys 262  
 Zimmer, Hans 98, 113, 146, 156



## Colofon

De *Sound Track* is een uitgave van International Theatre & Film Books Publishers in samenwerking met HKU Press

**HKU  
PRESS**



www.itfb.nl

© 2020 Rens Machielse & HKU Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Tekst: Rens Machielse

Tekstredactie: Koen Caris

Ontwerp omslag en binnenwerk: Anton Feddema, www.afeddema.nl

Druk: Print Consultancy

Alle rechten voorbehouden. niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar gemaakt worden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN: 978 90 6403 8884

HKU Press

Lectoraat Performatieve Maakprocessen

HKU Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Nieuwekade 1

3511 RV Utrecht

030 209 1509

<https://www.hku.nl>

[hkupress@hku.nl](mailto:hkupress@hku.nl)

International Theatre & Film Books Publishers

Meer en Vaart 290

1068 LE Amsterdam

[www.itfb.nl/info@itfb.nl](http://www.itfb.nl/info@itfb.nl)

**NL FILM  
FONDS**

### Eerder verschenen in deze reeks

- Daniela Moosmann, *De toneelschrijver als theatermaker; Over het schrijfproces van Gerardjan Rijnders, Arne Sierens, Adelheid Roosen, Jos Bours, Rob de Graaf, Oscar van Woensel en René Pollesch*, Amsterdam/Utrecht 2007
- Nirav Christophe, *Het naakte schrijven; Over de mythen van het schrijverschap*, Amsterdam/Utrecht 2007
- Mart-Jan Zegers, *Theatermaken; Pragmatische theorieën*, Amsterdam/Utrecht 2008
- Bart Dieho, *Een voortdurend gesprek; De dialoog van de theaterdramaturg*, Amsterdam/Utrecht 2009
- Nelly van der Geest & Carmelita Serkei (red.), *De brug is van niemand; Over de kwaliteit van talentontwikkeling*, Amsterdam/Utrecht 2009
- Eugène van Erven, *Leven Met Verschillen; Jonge theatermakers op zoek naar zichzelf als kunstenaar in de wijk*, Amsterdam/Utrecht 2010
- Jannemieke Caspers & Nirav Christophe (red.), *De kern is overal; Schrijven voor de theaterpraktijk van nu*, Amsterdam/Utrecht 2011
- Anna-Maria Versloot, *De goed voorbereide geest; Maakprocessen voor de opera van morgen*, Amsterdam/Utrecht 2011
- Marianne van Kerkhoven & Anoeck Nuyens, *Listen to the bloody machine; Creating Kris Verdonck's END*, Amsterdam/Utrecht 2012
- Nelly van de Geest (red.), *Creatief Partnerschap; Evenwicht tussen creativiteit en samenwerking*, Amsterdam/Utrecht 2014
- Falk Hübner, *Shifting Identities; The musician as theatrical performer*, Amsterdam/Utrecht 2014
- Marloeke van der Vlugt, *Performance\_as\_Interface/Interface\_as\_Performance; An exploration of embodied interaction with technology in experimental performance*, Amsterdam/Utrecht 2015
- Marjolijn van den Berg, Ninke Overbeek & Nirav Christophe (red.), *Dansende tongen; talige schrijfstrategieën voor hedendaags theater*, Amsterdam/Utrecht 2016
- Henny Dörr & Falk Hübner (ed.), *If you are not there, where are you?; Mapping the Experience of Absence Seizures Through Art*, Amsterdam/Utrecht 2017
- Nirav Christophe, *Tienduizend idioten; Poëtica, schrijfproces en pedagogie van het hybride Theaterschrijven vanuit Bakhtin's 'Meerstemmigheid'*, Amsterdam/Utrecht 2018