

# Over de montage van geluid

## Gesprek met Ton de Graaff

Peter Delpout

Peter Delpout: *Laten we bij het begin beginnen. Het materiaal komt binnen.*

Ton de Graaff: Het materiaal komt binnen als beeld en geluid: bij 35 mm film het geluid op 17½ mm perfo (in het buitenland wordt ook wel 35 mm perfo gebruikt) en bij 16 mm film op 16 mm perfo. Het eerste wat je doet is het zogenaamde *opsyncen*, met behulp van de klap in beeld en op de geluidsband het geluid synchroon leggen met de beeldband.

Het geluidsmateriaal bestaat meestal uit synchroon geluid, opgenomen tijdens de opname van de take en niet-synchroon geluid, het zogenaamde wilde geluid. Dat kan uit teksten bestaan, teksten die later synchroon onder het beeld moeten passen, of teksten die off-screen kunnen worden gebruikt. Maar, dat hangt van de film af, het kan ook een hoeveelheid sfeergeluid en effecten zijn (zoals voetstappen, deuren, autoportieren, wegrijdende auto enzovoort). Je maakt dan een inventaris van al die dingen, zodat je weet wat er is en voor welk shot het bedoeld is.

Dan ga je al dat gesynchroniseerde materiaal doorkijken – op de montage tafel of in projectie – en je maakt een keuze welke shots je denkt te gaan gebruiken. Dan blijft de hoeveelheid materiaal die gemonteerd moet worden over. En daar ga je mee aan de slag.

*Heeft voor het in elkaar zetten van de film het beeld prioriteit?*

Nee, niet speciaal. Als je met materiaal te maken hebt dat synchroon is, dan heb je in eerste instantie zowel met het geluid als met het beeld te maken. In een normale speelfilm komen dialogen voor, die worden, synchroon, gesneden in twee perfo banden, een deel op de ene band en een deel op de andere, zodat die twee banden elkaar kunnen overlappen.

Je hebt in de montage dan met drie ritmen te maken. Allereerst het ritme van het beeld, de visuele overgangen, die mooi zijn of niet mooi zijn. Dan heb je de acteurs die een bepaalde eigen motoriek hebben, die zich op een

bepaalde manier verplaatsen. En je hebt acteurs die dan ook nog een eigen stemmotoriek hebben, een motoriek die heel specifiek kan zijn. Het is een kwestie van kiezen voor een combinatie van die drie ritmen. Het kan best zijn dat de mise-en-scène heel mooi is, maar dat het ritme van het praten niet klopt. Dan zijn er allerlei foefelarijen denkbaar waarbij je dat dus wel sync houdt, maar het beeld toch zo mooi mogelijk maakt. Ik denk dat het uiteindelijk wel beter is voor een hele film dat er een soort gelijkheid is in het ritme van praten, van mise-en-scène en van de beeldovergangen.

Het komt bijna nooit meer voor dat je een stomme film snijdt. *CASTA DIVA* (van Eric de Kuyper) was wat dat betreft redelijk uniek.

*Je krijgt dus synchroon geluid aangeleverd, geluid dat tijdens de scène is opgenomen. Nu bestaan daar natuurlijk kwaliteitsverschillen in. Soms wordt ervan uitgegaan dat dat geluid ook in de uiteindelijke film moet komen, soms gaat men ervan uit dat het alleen maar 'guide-track' is, gidsgeluid voor de latere geluidsafwerking van een film.*

Meestal is dat een produktionele keuze. Nu in Nederland het leven van Lodewijk xv verfilmen met direkt geluid heeft natuurlijk geen zin. Vlieg-velden, snelwegen, enzovoort maken dat zinloos. Maar het is wel zo dat direkt geluid toch altijd het mooiste blijft, het heeft iets. Het is moeilijk uit te leggen wat het is, maar het heeft iets. Het klinkt heel paradoxaal voor film, maar het leeft. Al het andere wat je doet zijn nabewerkingen. Direkt geluid heeft absoluut een pre wat mij betreft.

Als ik ook maar enigszins een stem in het kapittel heb, dan probeer ik er altijd voor te zorgen dat er zoveel mogelijk met direkt geluid wordt afgewerkt. Maar in de praktijk blijkt het meestal onhaalbaar. Als je in Amsterdam een film met 60 à 70 lokaties draait, dan is het tram, tram, tram. En het geluid van die trams is nu eenmaal niet altijd gewenst.

*Er zijn dus twee mogelijke manieren om het geluid aan te leveren – als 'direkt geluid' of als 'guide-track'. Het feit dat je ernaar streeft de film af te leveren in direkt geluid betekent toch niet dat de film dan ook uiteindelijk in die twee dialoogbanden gesneden wordt?*

Absoluut niet.

*Volgens mij zijn er vier mogelijke nivo's: de dialogen, de effecten (de duidelijk te onderscheiden geluiden die het gevolg zijn van een handeling, zoals voetstappen of een deur die open en dicht gaat), de achtergronden (de geluidsambiance van een bepaalde plaats – spelende kinderen bijvoorbeeld, een snelweg op de achtergrond) en de muziek.*

Pas op. Als je direkt geluid hebt, betekent dat dat in de geluidsband op dat moment alles zit: de dialogen en de effecten. Die zitten aan elkaar vast:

praten, lopen, voetstappen, een deur die opengaat, op de kamera toelopen of juist ervan weglopen, enzovoort. In principe doe je daar niets mee.

*Je zegt niet: 'Die paar voetstappen wil ik liever wat harder hebben, dus die maak ik los uit dat geheel en ik zet ze in een andere band om ze in de mixage wat harder te zetten'?*

Dat kun je doen, maar dan zit je dus in de problemen, want je moet dan iets hebben om dat gat in het synchrone geluid op te vullen. Hoe stil het ook is, er is altijd een achtergrond bij. Die achtergrond moet kloppen. Of je verkeert in de gelukkige omstandigheid, maar dat komt bijna nooit voor, dat je een geluidsman hebt die direkt na de opname ter plekke nog wat setnoise (ambiance-sfeergeluid van die specifieke lokatie) opneemt. Daarmee kun je die gaten opvullen, waardoor de achtergrond klopt. Maar het is *tricky*. Wat wel kan, is dat de dialogen met zendermikrofoontjes worden opgenomen. Zo behoudt je dan bij de stem het karakter van direkt geluid, maar het grootste gedeelte van het omgevingsgeluid wordt weggeduwd. Dan ontstaat er weer wel ruimte om zelf effecten aan dat direkte geluid toe te voegen.

*Is het zo dat er veel gerommeld, gevoefeld wordt?*

Jazeker, maar gevoefel in de beste betekenis. Het gaat immers om het eindresultaat. Niemand hoeft te weten wat voor merkwaardige operaties hebben plaatsgevonden om een geluid op een bepaalde manier te laten klinken. Die gevoelarijen liggen in eerste instantie op het nivo van het uitwisselen, takes geluid zetten onder andere beeldtakes en ze synchroon schuiven. Een sync-take kan misschien dan wel goed zijn voor de aktie, handelingen, kameravoering enzovoort, maar het kan best zijn dat iemand daar een vreemde bocht in zijn tekst draait die gewoon niet goed is. Terwijl de akteur in een op die andere nivo's minder goede take die zin wel goed zegt. Dus dan snij je die specifieke dialoogzin onder die andere take die je gebruikt vanwege de andere nivo's.

*Denk jij dat de fysieke ervaring van een toeschouwer ten opzichte van een film die is afgeleverd met direkt geluid of met puur nagesynchroniseerd geluid verschillend is?*

Nee. Volgens mij niet.

*Waarom is direkt geluid dan toch mooier?*

Kijk, ik hoor of geluid direkt is of niet. Na vijftien jaar snijen hoor je dat. Hoewel het steeds moeilijker wordt, want de technieken zijn onderhand zo ver gevorderd dat het lastig wordt om uit te maken of iets direkt geluid is geweest of het perfekt benadert, het perfekt imiteert. Maar ik denk dat mensen in de bioskoop het niet weten.

Het enige waar de gewone bioskoopbezoeker kan konstateren dat een film niet met direkt geluid is afgeleverd, is wanneer het a-synchroon is. Wanneer je voelt dat de dubbing, de na-synchronisatie niet klopt met datgene wat je ziet. Maar het is voor zo'n bezoeker natuurlijk geen item, want het moet hoe dan ook voor hem synchroon zijn. Zo niet, dan is er een technische fout gemaakt. Nooit een inhoudelijke fout. Het is een kwestie van perforatiegaatjes. Dubben is natuurlijk lastig, millimeterwerk. Maar het uiteindelijke resultaat moet honderd procent sync zijn.

Als er om allerlei redenen besloten is om het direkte geluid alleen als guide-track te gebruiken, dan snij ik het ook direkt in één band. Wanneer je beslist het wel als direkt geluid te gebruiken, dan snij je het in twee banden om overlappings te kunnen maken die de klappen in de geluidsovergangen enigszins kunnen verzachten, nivelleren.

*Omdat het om twee verschillende opnametijden gaat, met ieder zijn eigen karakteristiek, probeer je die overgangen te nivelleren?*

In een normale klassieke narratieve film. Je kunt die overlappings natuurlijk ook weglaten, maar dan leg je de nadruk op het maakproces van een film.

*Straub zet ze hard tegen elkaar.*

Maar zelfs dan nog hoor je ze nauwelijks.

*Waarom niet?*

Hij heeft een zodanig goede geluidsman dat hij in zijn geluidsovergangen wel markeringen kan aanbrenge, maar op zo'n manier dat je ze nooit ervaart als een klap, zoals dat heet. De ijzeren term is 'het geluid klapt'. En die klap komt meestal uit de achtergronden. Neem twee mensen die tegenover elkaar zitten en met elkaar praten. De ene zit in een ruimte en de andere zit met zijn rug 'tegen de straat' aan. Wanneer je een mikrofoon richt op diegene die in de ruimte zit, dan is je nivo van het geluid van de straat heel laag. Bij diegene met zijn rug naar de straat ligt per definitie het straatgeluidsnivo veel hoger. Zet je dat tegen elkaar, dan klapt dat als een gek. Je kunt dan zeggen, 'ik vind dat mooi'. Dat is dan een keuze vanaf de eerste sekonde van een film. Op een gegeven moment vervalt overigens die notie van 'wat gebeurt hier in hemelsnaam?' Het wordt een integraal estheties onderdeel van de film.

*Wil het niet als een technische onvolkomenheid klinken, dan begint de keuze dus al bij de geluidsman?*

Je moet natuurlijk een geluidsman hebben die dat aandurft. Of iemand die een oplossing kan vinden om die klappen te nivelleren en toch het direkte geluid bruikbaar aflevert.

*Is het zo dat bij 95% van de cinema alle montageactiviteiten er op gericht zijn te nivelleren?*

Min of meer. Het wegpoetsen, wegwerken van dingen. Dat heeft natuurlijk te maken met de gewinning van mensen aan gladgestreken films. De grote truuk bij direct synchroon geluid blijft het vlekkeloos te laten doorlopen. Anders wordt het toch een inhoudelijke optie.

In principe, gesproken vanuit produktionele en distributieve overwegingen, moet het glad zijn. Anders zadel je de bioskoopbezoeker met problemen op waarvoor hij niet betaald heeft. Je hebt liefhebbers van Mozart en je hebt liefhebbers van Bartok. Dat is het verschil. Je hebt mensen die graag friktie horen en mensen die dat niet willen horen. Helaas zit ik wat dat betreft in het verkeerde metier, want glad, niet-friktie is de standaard.

*Wat gebeurt er precies wanneer je met nagesynchroniseerde dialogen gaat werken?*

Dan is het heel simpel. Je hebt de guide-track en je maakt beeld- en geluids-loops<sup>1</sup> van stukjes scène met dialoog. De lengte van die loops is afhankelijk van wat je weet over wat de acteurs aankunnen. De acteurs moeten dan net zo lang met een stukje film meepraten totdat het sync is én het inhoudelijk klopt, goed geakteerd is. In het beste geval heb je dezelfde acteurs als die in beeld akteren.

Dat *lopen* heeft ontzettend veel te maken met een soort ritmegevoel. Het is eigenlijk alleen maar ritme. Het heeft met ademhaling te maken. Acteurs pikken dat wel of niet, het is moeilijk duidelijk te maken. Je hebt goede *loopers* en slechte.

Neem bijvoorbeeld SOLEIL DES HYENES (van Ridha Behi), een arabiese film die ik heb gemonteerd. Die is gedubt op Cinetone in Hilversum met arabiese acteurs. Die mensen hadden allemaal een fantastiese ervaring met dubben, want ze doen daar niets anders. Alles wordt daar gedubd. Het is een film waar veel in gepraat wordt: er zitten vier mannen rondom de theepot en die praten, die praten maar door, in een heel specifiek ritme. Heel organies. Bij die mensen wist ik op een gegeven ogenblik dat ik ze met z'n vieren achter de mikrofoon kon zetten. We maakten *loops* van twee minuten, wat ongehoord lang is, ongeveer het maximum wat techniesmaterieel haalbaar is. En na twee rondjes hadden die jongens dat te pakken, het kwam er vlekkeloos uit én spat sync. Maar er waren ook veel andere mensen in de film die geen acteurs waren, mensen van het volk zoals dat heet. Daarvoor hebben we hier gewoon mensen, buitenlanders, uit de

1. *Loop*: stukjes film en/of geluidspersfio waarvan begin en eind aan elkaar zijn vastgezet, waardoor men deze stukjes in de projektor, respektievelijk rekorder eindeloos kan afspelen.

'snackbar' gehaald. Mensen die nooit een studio van binnen hadden gezien. Voor de zekerheid korte *loops* gemaakt, maar die mensen dubten dat met een flair en een synchroniteit, dat was ongelofelijk. Gewoon ritme, ritme, ritme.

Nu kan het zijn dat dat met het ritme van het arabies te maken heeft, maar het ging in ieder geval vlekkeloos. Terwijl ik aan de andere kant werkelijk affreuzetonele met nederlandse, beroemde nederlandse acteurs heb meegemaakt. Die hebben vaak een bloedhekel aan nasynchronisatie. Ze zeggen dan: 'Ik was er toch en het was toch goed?'

Als alles goed gaat, heb je uiteindelijk je schone teksten, goed van ritme en hopelijk een beetje kloppend. Het zijn studioschone, brandschone dialogen. Zonder achtergronden en effecten. En dan moet je daar omheen een heel geluidsbeeld gaan opzetten.

*De eerste fase is dus de syncbanden te vervangen door stukjes schone dialoog?*

Ja. De optimale schone teksten, in ieder geval technies, hou je over.

*Dat moet een ijzingwekkende kale film zijn?*

Buitengewoon kaal. Maar je weet natuurlijk waar je aan toe bent. Neem bijvoorbeeld SOLEIL DES HYENES, die ging over vissers die aan zee wonen, dus ik had zo'n acht banden met het geluid van zee in die film. Je bouwt aan de hand van wat je ziet een aardig kloppend geluidsbeeld op. Daarnaast probeer je natuurlijk een aantal inhoudelijke zaken in het geluid te werken.

HET MEISJE MET HET RODE HAAR (van Ben Verbong) speelt in de oorlog en is ook helemaal nagesynchroniseerd. De oorlog was op dat moment redelijk stil, had ik me laten vertellen. Dan sta je voor de taak stilte te creëren. Ik heb brieven geschreven aan een aantal mensen met de vraag: 'Wat hoorde je in de oorlog?' Nou, toen hoorde je dus niks, vertelden die mensen, heel simpel. De klokken werden omgegoten, die zaten dus in Rusland, werden daar afgeschoten. Honden waren of opgegeten, of, als je ze hoorde, waren ze van de Duitsers. Vogeltjes waren er niet. Dus ambiance vogeltjes valt af. Ja, wat krijg je dan: stilte. Nou, hoe creëer je stilte? Die creëer je bij de gratie van een ongelooflijke hoeveelheid herrie en dan maar weglaten. Stil is dat je iemand van tweehonderd meter afstand hoort aankomen, hem de hoek hoort omgaan en dan honderd meter na die hoek zijn huisdeur hoort openen.

*En dat geluidsbeeld bouw je op middels geluidseffecten, van voetstappen tot en met een pistoolschot.*

Je hebt natuurlijk sowieso te maken met sync-elementen: als iemand een deur binnengaat dan is het logies dat je de deur een beetje hoort. Het heeft

natuurlijk ook weer te maken met welk type film je aan het werk bent.

*Het is niet alleen een technische keuze. Je kunt natuurlijk ook beslissen dat je het geluid van de opengaande deur weglaat*

Ik snij hem er wel altijd in, maar je kunt op een gegeven ogenblik ook besluiten dat je de deur niet hoort, omdat het inhoudelijk beter is. Maar hij moet er wel zijn in de geluidsbanden, want ik wil horen of hij wel of niet werkt. En dat kan alleen wanneer je hem werkelijk hoort.

Ik heb net een discussie gehad in Brussel over franse films uit de jaren veertig/vijftig, waarin ze zo'n ongelooflijke, ijselijke, totaal overbodige synchroniteit nastreefden. Het minste van het geringste laten ze horen. Zelfs wanneer een scène in beeld al verder is, worden nog de geluiden van daarvoor netjes afgemaakt. Dat is dan natuurlijk volstrekt overbodig. Maar ik vind wel dat het in de band moet zitten, want je moet het in de mix, tijdens het samenbrengen van de banden, kunnen weglaten.

*Dat betekent dat voor jou die keuzes pas in de mixage worden gemaakt?*

Je moet natuurlijk wel een beetje lol aan je mixage beleven. Het snijden is op zich konstruktiewerk. Voor HET MEISJE MET HET RODE HAAR had ik een lijst met vijftig deuren. Eric Langhout, de geluidsman, had die dus keurig gemaakt. Vijftig typen deuren: binnen, buiten, smal straatje, brede straat, dichtbij, deur met glas, deur zonder glas, houten deur, middelzware deur, zware deur... Je moet wat leven in de deuren houden, bij wijze van spreken.

*Je kunt geluiden door een geluidsman aangeleverd krijgen die het met een mikrofoon en een rekorder daar waar zo'n geluid is heeft opgenomen, maar er kan ook iemand ingehuurd worden die de geluiden in de studio namaakt, imiteert met allerlei mogelijke apparatjes, de zogenaamde Gerauschemacher.*

Ik vind dat natuurlijk heel leuk om te zien, het is spektakel. Zo'n man moet gewoon een show beginnen. Maar ik heb een ongelooflijke hekel aan nagesynchroniseerde effecten. Het klinkt altijd plat, veel te mooi. Daar voel je nu echt de 'dode ruimte' met optimale opnameomstandigheden.

*Wat bedoel je met te mooi?*

Te mooi in de zin van te kloppend. Als je gewoon effecten maakt, live, die kloppen niet echt, die overstijgen de synchroniteit. De geluiden van de *Gerauschemacher* zeiken allemaal door op één nivo. Het paard imiteren met die kokosnoten, daar liggen in feite al die andere geluiden niet zo ver vandaan. Ik prefereer de echte voetstappen op een stuk grind boven dat rommelen in de studio op tegeltjes met hoge hakken, lage hakjes, enzovoort. Hoewel het mij veel meer werk geeft, dat eerste, want wat de

*Gerauschemacher* aanlevert is natuurlijk synchroon, en zo'n live-opname moet ik nog synchroon schuiven.

*Vind je die live opgenomen geluiden mooier omdat er toch ook een aantal atmosfeer-geluiden meesijpelen.*

Misschien wel, misschien niet. In de praktijk heb je natuurlijk bij zo'n live-opname achtergrond, absoluut. Maar als het goed is, is het heel droog opgenomen. Het is moeilijk uit te leggen. Het heeft met intentie te maken. Maar het kan natuurlijk ook wishfull thinking van mijn kant zijn. Misschien hoort geen normaal mens het verschil.

Je ontkomt er overigens niet aan, aan een portie *gerauschgemacht* geluid. Maar het is in de mixage bijna wel altijd het eerste waarbij de fader dichtgaat, want je hebt het vaak niet nodig. Het is vaak alleen maar opgenomen, omdat dingen synchroon geluid moeten krijgen.

Uiteindelijk is, denk ik, geluid van een *Gerauschemacher* alleen maar interessant voor off-effecten, effecten buiten beeld. Bijvoorbeeld in *INDIA SONG*, waarvan je vanaf het eerste beeld duidelijk hebt: dit is een a-synchrone film, een film waarbij je niet gebakken zit aan lip-synchroniteit, aan handelingssynchroniteit. Dan kan je een totale benadrukte valse geluidsband maken. Een geluidsband die echt autonoom parallel loopt met het beeld.

De *Gerauschemacher* is in het normale metier geen inhoudelijke maker, maar een sync-maker. Zo van: als je een klap hoort, moet je hem ook sync horen. Als je 'm niet hoort, word je dat als een technische fout aangerekend.

*Ik merk steeds weer, nu we over geluid praten, dat er niet precies over te praten valt...*

Er is geen terminologie voor het praten over geluid, behalve dan natuurlijk dB, digitaal enzovoort.

*Voor filmmakers onderling ook niet. Voor het beeld bestaat er ongelooflijk veel terminologie. Vakmensen onder elkaar kunnen misschien voor leken in een onbegrijpelijk jargon over beeldmateriaal spreken, maar onderling weten ze absoluut waar ze het over hebben. Voor geluid bestaat zelfs bijna geen jargon.*

Klopt. Het beeld is altijd gekaderd, het is plat, concreet. Iets is verweg of dichtbij. De mensen bewegen naar links of rechts. Dat is allemaal te volgen. Maar geluid is rondom aanwezig, 360°. En je hebt twee oren die een selectie maken, bewust of onbewust. Sommige geluiden dringen door, andere klaarblijkelijk niet. Ik weet ook niet waarom ik bepaalde dingen in de werkelijkheid wel hoor en andere niet, terwijl ze zich bij wijze van spreken direct achter m'n rug afspeelen. Alleen bij film, waarbij je toch letterlijk te maken hebt met de hoek waarin mensen naar zo'n scherm



kijken, heb je die keuze wel bij voorbaat. Je kunt geen 360° rond geluid afleveren. Dus moet je een voorselectie maken. Voor de achtergronden maak je een selectie met geen ander criterium dan: dit klopt wel, dit klopt niet. Zo ook voor de effecten.

Het heeft altijd te maken met kloppend of niet kloppend, synchroon of niet-synchroon. Meer valt er in laatste instantie niet te zeggen.

Geluiden roepen ook een beeld op. Het is niet alleen andersom. Het vervelende is dat wanneer je iets in een film hoort, je dan ook behoefte hebt het beeld dat daarbij hoort te zien. Als je bij wijze van spreken een film maakt die gaat over een kippenfokkerij en je hoort daar het geluid van een machinegeweer in, nou dan wil je toch wel zien wat er gebeurt. Als je dat niet inlost, dan heb je een inhoudelijk probleem.

GOLVEN bijvoorbeeld, de film van Annette Apon, was een soort combinatie van een synchrone film (lip-sync geakteerd) en heel veel off-tekst gekoppeld aan situaties zonder geluid. De sync-teksten en de off-teksten riepen een bepaalde stemming op. Ik heb aan de hand van het script, het beeldscript, een geluidsscenario gekoncipieerd met geluiden die zouden moeten korresponderen met datgene waar de scène of de tekst op dat moment inhoudelijk over ging. Nou, die geluiden waren gemaakt, allemaal netjes in de banden gesneden, maar tijdens de mix kwamen we tot de ontdekking dat het absoluut niet werkte. Het geluid zat in de band, de situatie was daar, op zich heel helder, duidelijk, en je hoorde dat geluid... Bijvoorbeeld het geluid van vegen van bladeren, dat hadden we dan bedacht vanuit bepaalde associaties met 'verval', 'herfst', 'einde van dit', 'het begin van dat'. Je hoorde dat tijdens de mix en we zaten echt met zijn drieën, Annette, Wim Vonk, de mixer, en ik: 'Wanneer komt nou die man in beeld die die bladeren aan het harken is?' Zo bête, terwijl we toch niet volstrekt onervaren waren... Zo werkt dat dus, heel bijzonder... Anderzijds had ik iets onder een foto van een strand gemaakt met de stemmen van mijn kinderen en een zee. Dat werkte weer wel. Op een foto, een in principe stilstaand beeld, kon het dus weer wel. Maar midden in een gewone scène absoluut niet. Er klopte gewoon iets niet. Dus al die dingen, die hele geluidslijn hebben we gewoon weggelaten en het toch maar zo synchroon mogelijk gehouden. Terwijl in INDIA SONG zo iets perfect werkt. Er kunnen op de geluidsband hele oorlogen uitbreken in zo'n film en dan weet je dat het met de film te maken heeft. Maar je hoeft het niet te zien.

In PERMEKE bijvoorbeeld, een film die ik net heb gemonteerd, een uitermate vruchtbaar huwelijk tussen documentaire en fictie over de schilder Constant Permeke, zitten een heleboel beelden van schilderijen, foto's, documenten en live stom filmmateriaal uit de jaren twintig / dertig. Daarin bleef wel de mogelijkheid om een synchrone geluidsband te maken en in die gedeelten met stilstaande beelden absoluut uit te zwaaien naar de

a-synchroniteit. Want buiten de fictie-scènes was PERMEKE een absoluut stomme film. Ik moest dus zeker zestig minuten van geluid voorzien, met name de opnamen van de schilderijen, documenten enzovoort. Want stil naar al die schilderijen kijken nam ik niet erg serieus. Die schilderijen hadden allemaal een heel duidelijke afbeelding: zomer, winter, herfst, vissers, boeren, naakten enzovoort. De verleiding is dus groot om daar van alles bij te bedenken: er stond al een grote bak met vogels klaar. Toen heb ik besloten: 'Dit is allemaal a-sync, dus als je een landschap ziet, gaan we er géén vogeltjes onderzetten, maar iets heel anders.' En dat bleek te gaan.

Er zitten geluiden in de film die ik absoluut niet kon thuisbrengen toen ik ze van de geluidsman kreeg aangeleverd. Er is zo'n geluid waarbij je denkt dat je in een hangar van honderden meters groot zit, met een piepend geluid van de grote roldeuren. Ik vraag de geluidsman: 'Is het een vliegveld?' Hij zegt: 'Nee, het is een boot op de rivier de Zaïre die wordt gebruikt om diamanten te scheppen en schoon te spoelen.' Dat klinkt ongelooflijk intrigerend en ik heb het onder schilderijen gezet. Totaal ontdaan van zijn referentie. Het werkt perfect. Het gaat een vreemde relatie met die schilderijen aan.

*Zo gauw die synchroniteit niet meer van belang is, wordt de vrijheid dus bijna ongelimiteerd? Veel groter dan bij het beeld, omdat je daar bijna nooit los komt van je referenties.*

Precies. Bij het beeld wordt de associatie je bijna opgedrongen. Terwijl bij het geluid dat veel moeilijker is. Dat komt omdat er voor geluid nauwelijks termen zijn, want hoe helder en duidelijk ik ook dat geluid van die diamantboot op de Zaïre had laten horen, niemand zou het definiëren als een diamantboot op de Zaïre. Er blijft alleen een impressie over van iets heel *unheimisch*. Maar de schilderijen kregen er wel een soort hevigheid door, een abstracte waarde.

*Goed, we hebben het over die dialogen gehad, over de effecten en de sfeergeluiden. Als die onder de beeldband liggen is er nog een belangrijke fase, het aanbrengen van muziek.*

In principe behandel ik het liefst de hele geluidsband alsof het muziek is. Ik snij al het geluid alsof er in de hele film geen muziek komt. Dat is mijn voorkeur. Anders heb ik er eigenlijk al geen trek in.

*De geluiden moeten een muzikale ordening hebben?*

Precies. Ze moeten die intentie hebben, ze moeten die orde hebben. Als ik bij voorbaat zou weten, we zetten veertig minuten muziek onder de film, dan zou ik zeggen: 'Okay, daar doe ik dan helemaal niets aan.' Daar komt wat mij betreft dan helemaal niets onder, behalve dan die ene vogel die je

nodig hebt. Want ik weet uit ervaring dat bij een gemiddelde film muziek altijd de voorkeur krijgt, altijd domineert. Ikzelf zie er vaak absoluut het nut niet van in. Als het aan mij ligt, dan is er gewoon geen ruimte voor de muziek. De geluiden op zich kunnen stuk voor stuk veel dramatiser zijn dan een flard muziek. Want muziek komt meestal neer op sauzen, dicht-smeren.

*Is het technies lastig ergens muziek onder te zetten?*

Nee, absoluut niet. Er is wel een verschil of je stock-muziek, krijgt aangeleverd of speciaal voor de film gekomponeerde muziek die in principe precies getimed is.

In de praktijk gaat het zo. Er wordt eerst voor een bepaalde komponist gekozen. De komponist waarvan men denkt dat hij het beste bij de film past. De komponist bekijkt de film een aantal keren. Wij, de regisseur en ik geven dan aan waar we denken dat er muziek nodig is. Hij kijkt naar de film op een manier van 'Ik moet daar een *score* voor schrijven', zoals ik ernaar kijk op een manier van 'Er moet een geluidsbeeld voor komen'. De komponist neemt een videoband van de uiteindelijke montage mee naar huis en bedenkt er een *score* voor. Piovani bijvoorbeeld, met wie ik een aantal keren onder andere voor de films van Ben Verbong heb gewerkt, wil altijd sync meespelen. Tijdens de opnamen van de muziek laat hij zich steeds *loops* van de film voordraaien. Hij brengt de muziek door zijn ritme van dirigeren op bepaalde synchroonpunten. Dat is dus in principe muziekmateriaal dat je alleen maar hoeft aan te leggen. Maar het hoeft natuurlijk niet altijd goed te zijn. Misschien is het wel 'te veel', te aangezet. Dan ga je schuiven. Ik heb het liefst dat ik de muziek zonder preciese syncpunten krijg aangeleverd en dat ik dan zelf met de muziek kan schuiven.

Hetzelfde systeem geldt in feite met stock-muziek. Alleen het voordeel van gekomponeerde muziek is dat zij qua stemming dichter bij de film staat dan stock-muziek. Bij stock-muziek zit je voordat je het weet met vier, vijf types muziek, verschillend uitgevoerd enzovoort. Het is meer zoeken, meer uitproberen. Je gaat meer van het ene incident naar het andere. Een geschreven *score* gaat meer over de hele film.

Als de film goed is, dan verdraagt hij die uiteenlopende typen muziek, dan kan een film het hebben dat je bijvoorbeeld switcht van middeleeuwse muziek naar Thelonious Monk. En als de film zelf een goed ritme heeft, dan is de muziek ook altijd synchroon. Tenminste, dat is me gebleken.

*Een goed gemonteerde film moet elke muziek kunnen verdragen?*

In feite wel. Wat ik mooi vind is wanneer de relatie beeld-muziek synkopis is, wanneer ze uit elkaar lopen, maar het geheel wel 'klopt'. En het moet een idee opleveren. Een van de mooiste voorbeelden blijft toch – hoe

plat het ook is – de muziek van Strauss, *An der schönen blauen Donau*, onder 2001: A SPACE ODYSSEY van Kubrick. Dat levert een merkwaardig spanningsveld op dat heel goed werkt. Dat vind ik een mooi voorbeeld van a-synchroniteit die zijn weerga niet kent. De super-synkoop in de moderne cinema.

*Muziek is wel sturend voor een film. Met andere muziek, die weliswaar ook klopt, wordt het wel een andere film.*

Uiteraard. Muziek is zeer dominerend. Het vervelende is dat vaak de muziek wordt aangepast aan wat de mensen denken waar een film over gaat. Maar uiteindelijk is het natuurlijk veel leuker wanneer de film ergens over gaat en er komt een soort muziek bij waar je nooit aan gedacht hebt. En die dan wel blijkt met de film samen te gaan, maar toch een beetje uit de pas loopt, een beetje een eigen leven leidt. Ik vind dat muziek niet mag domineren. Als je muziek echt gaat horen van 'hé, wat voor muziek is dat?', dan domineert zij te veel. Het sturen, het telefoneren van 'Hé, let nu op', die simpele tekenfilmeffecten, daar probeer ik me toch zo veel mogelijk verre van te houden. Ik probeer het zo te structureren dat het wel en dat het niet kan. Het mag niet als cement functioneren en niet van 'Dit is de bedoeling van wat je ziet!' Meer een beetje van 'Je ziet dit wel, maar eigenlijk bedoelen we er dit mee.' Muziek kan daar ontzettend bij helpen. Als je de zonsondergang ziet en je hoort muziek die toch meer in de richting van ellende gaat – ik denk dat dat interessanter is dan wanneer je de zonsondergang ziet en de zonsondergang hoort.

*De volgende fase is de zogenaamde mixage. Alle geluidsbanden in een bepaalde balans samenvoegen. In Nederland bij grote films zijn dat vaak zestien banden, niet?*

Ja, maar het kunnen er meer zijn. Bij die grote buitenlandse producties kan het bijna een oneindig aantal banden zijn, bij wijze van spreken. Maar kleine, meer bescheiden films kun je ook in zes, zeven banden snijden.

Nou, je levert die banden aan. Ik als cutter weet wat er in zit, ik maak de mixlijsten. Zo'n mixlijst moet je maar als een soort notenbalken beschouwen. En een mixer moet het gevoel hebben dat er met zorg aan gewerkt is. Dan is het mixen een soort orkestreren.

De regisseur en ik weten waar de film over gaat. Tegenwoordig weet in Nederland de mixer dat ook. Vroeger had zo'n man vaak niet eens de film gezien voordat hij begon te mixen. Dus hij weet in ieder geval waar de film over gaat, hij kent de intenties. Dan gaat hij mixen en moet hij reageren op wat er in die banden zit. En daar moet hij dan natuurlijk technies het zijne mee doen, maar ook inhoudelijk. Mijn systeem is heel veel aanbieden en dan in de mix daaruit een keuze maken. En die keuze is per definitie

inhoudelijk. Nooit technies. Het geluid is technies okay. Daar moet de geluidsman voor hebben gezorgd.

*Komt het toch ook niet vaak voor dat er technische problemen moeten worden weggepoetst?*

Als ik denk dat dingen technies onhaalbaar zijn, dan moeten er maatregelen genomen worden. Technische problemen kunnen zijn onverstaanbaarheid of te grove klappen in de achtergronden, terwijl de scène dat niet verdraagt. Maar die moeten al voor de mix zijn weggepoetst. Of iets verstaanbaar is, dat kan alleen door de mixer worden beoordeeld. De regisseur en ik kennen ieder woord uit het hoofd. Bovendien, van de mixage die wij vervaardigen, moet ook nog weer eens een negatief worden gemaakt dat langs de film zit. Dus er kan nogal wat verloren gaan.<sup>2</sup>

*Wat is verstaanbaarheid?*

Dat je inhoudelijk hoort wat de mensen op het doek zeggen.

*Wat doe je dan met die beroemde mompelende acteurs als Brando?*

Dat is een discussie van jaren geleden. Met name aan de hand van die twee GODFATHER-films van Coppola. Minstens de helft van die films was onverstaanbaar.

*Toch werkten daaraan de grootste geluidsmensen van Amerika. . .*

De truuk was dat de situatie, de handelingen, de mise-en-scène, de montage, de découpage zo duidelijk waren dat je die teksten niet eens nodig had. Kijk, dan kun je het je permitteren om je niet al te druk te maken over de verstaanbaarheid. De situatie is dan zo duidelijk dat je dat niet voorgeschoteld hoeft te krijgen. Terwijl in nederlandse films, het is vervelend, maar het komt wel vaak voor, vaak de situatie niet duidelijk is. En dan moet verbaal gemeld worden waar we op dat moment zijn, waarom we daar zijn en waar de situatie over gaat. Dan wordt die verstaanbaarheid heel belangrijk. Op het moment dat dat is opgelost, dan is die verstaanbaarheid geen probleem meer. Dan maken we ook veel interessantere geluidsbanden, waarin we ons niet zo overdreven druk hoeven te maken over een balans tussen de stemmen, effecten, achtergronden, muziek, die er louter op gericht is die stemmen verstaanbaar te laten zijn. In zo'n GODFATHER, waar je precies weet, omdat je het ziet, hoe de situatie ligt, daar gaat zo'n stem gewoon mee als ambiance. Een dramaties logies probleem hoeft daar niet via een uitgesproken tekst te worden opgevangen. Over nederlandse

2. Zie hiervoor het gesprek met Wim Vonk, pp. 102-113.

films werd dan heel vaak gezegd: 'Het is niet verstaanbaar', terwijl het probleem was dat de situatie niet helder was, onbegrijpelijk.

*Wat gebeurt er voor jou tijdens een mix?*

Het is het eind van de lijn. Ik weet wat er in de banden zit en waarom. Welke combinaties ik me had voorgesteld. Maar het is natuurlijk wel de eerste keer dat ik al die dingen bij elkaar hoor. Op de montagetafel heb ik nooit meer dan twee banden tegelijk gehoord. Het is voor iedereen die er bij betrokken is, voor het eerst dat alles samenkomt. Er is vaak wel erg weinig tijd voor. Je neemt dan echt beslissingen die beslissingen van het moment zijn, maar wel onherroepelijk. Je bent dan echt aan het 'maken', achter de montagetafel is het nog snijden en structureren.

21 maart 1985

Ton de Graaff monteerde de speelfilms *DE LAATSTE TREIN* (Van Zuylen), *SOLEIL DES HYÈNES* (Ridha Behi), *DE WITTE* (De Hert), *HET MEISJE MET HET RODE HAAR* (Verbong), *GOLVEN* (Apon), *CASTA DIVA* (De Kuyper), *ZWARTE RUITER* (Verstappen), *GIOVANNI* (Apon), *SCHATJES* (Van Hemert), *DE SCHORPIOEN* (Verbong), *A STRANGE LOVE AFFAIR* (De Kuyper/Verstraten), *ORNITHOPTER* (Apon), *PERMEKE* (Conrad Storck); lange documentaires: *DE PLAATS VAN DE VREEMDELING* (Van de Berg) en *VERDRONKEN LAND* (Brouwer, Reteig); korte films voor Apon, Verbong, Pieter Verhoef, Orlof Seunke enz.; korte documentaires onder andere voor Het Amsterdams Stadsjournaal. Hij studeerde aan de Nederlandse Film Academie af met de opmerkelijke film *SKIN* (co-regie met Zegert Huisman) en was redakteur van *Skrien*.

