

Over de mixage van geluid

Gesprek met Wim Vonk

Peter Delpout

Peter Delpout: *Als we ook bij jou bij het begin beginnen. Er komt hier iemand met een speelfilm binnen, met een stapel perfobanden en een beeldstrook. Wat ga je er dan het eerst mee doen?*

Wim Vonk: Nou, er is daarvoor al wat gebeurd. Ten eerste wil ik weten met wie ik te maken heb. Want het is heel belangrijk wanneer je een tijdje met iemand in zo'n kamertje zit en je weet van te voren dat je al na drie dagen vastzit, dan moet je er niet aan beginnen. Je moet achter het produkt staan of achter degenen die het maakt.

Ik heb een speciale techniek, want ik gebruik een muziekmachine, een *multi-track recorder*, die ik aan mijn perfoemachine koppel. Dan kom ik aan vierentwintig sporen. Dat komt weinig voor. Het meeste is toch wel de negentien banden voor *HET MEISJE MET HET RODE HAAR* geweest. Dat is iets teveel voor mijn vingers. Technies kun je het zo schakelen dat je een kanaal of vijftien kan bedienen met vier of vijf vingers. Het grote voordeel van die *multi-track* is dat je dan alles tegelijk hoort.¹ Dan loop je meestal een film twee of drie keer door. Je kijkt naar de mixlijsten. Heel belangrijk. Er zijn

1. Deze methode breekt met de methode van het zogenaamde pre-mixen. Daarin worden eerst de dialoogbanden samengevoegd tot één band, daarna de banden met de geluidseffecten enzovoort. De uiteindelijke mixage is dan een samenvoeging van de vier basisbanden/pre-mixen van dialogen, effecten, achtergronden, muziek. Deze methode, vaak ingegeven door een tekort aan machines die alle geluidsbanden tegelijkertijd kunnen afspelen, heeft dus het bezwaar dat bijvoorbeeld de nivo's tussen de verschillende stemmen worden bepaald zonder dat kan worden meegeluisterd naar bijvoorbeeld de geluidseffecten en hun invloed op de verschillende stemmen. In de uiteindelijke mixage zitten de nivo's van de onderlinge stemmen en de onderlinge geluidseffecten onwrikbaar aan elkaar vast en kunnen zo de keuzemogelijkheden beperken. Financiële beperkingen noodzaken meestal tot deze methode.

maar een paar mensen die die goed kunnen maken. Dan ga je spelen, dan ga je voelen. Misschien zijn dat allemaal onbewuste dingen hoor, meestal ga ik dan een beetje pushen, extreme dingen doen. Dingen weglaten en kijken hoe men reageert.

Je hebt dan ontdekt wat er allemaal in die banden zit, wat de cutter er in heeft gesneden en dan creëer je van de mensen die er bij zitten, in principe de cutter en de regisseur, een publiek?

Die ga je dingen voorspiegelen en voorspelen. Je bent bijvoorbeeld bezig en dan zeggen ze, terwijl je de films voor het eerst aan het beluisteren bent: 'Die deur is te hard'. Dan zeg ik: 'Daar kom ik straks wel op, ik ben even aan het luisteren'. Dan ga je nog een keer luisteren en dan maak je die deur nog steeds hard. En dan roepen ze 'Die deur is te hard'. 'Ja, weet ik!'... Kijk die mensen zijn vier maanden bezig, die zitten al die tijd rond een montage-tafel. Terwijl ik wordt geacht zo'n film soms in twee, drie dagen te mixen. Dus die stappen met drie, vier maanden ideeën binnen, opgeladen en van hier moet het nu allemaal gebeuren, dit is het eindpunt. Hier komt creatief alles bij elkaar. Nou dan wil ik dat horen. Daar kun je niet over praten, dat moet gebeuren terwijl de banden instaan. En ze komen niet naar mij toe om te vertellen wat ik moet doen. Ze komen naar mij toe omdat ze van mij verwachten dat ik er iets mee doe, dat ik er mee ga spelen, er iets aan toevoeg. Dat is dus het eerste. Je probeert reacties te krijgen. Door die reacties kom je een beetje te weten wat er rond die montagetafel voor ideeën zijn geboren. Dat moet zachter, dat moet harder...

Gaat dat in eerste instantie toch alleen in termen van dit harder, dit zachter?

In het begin wordt er nooit zoveel gezegd, want ze wachten af, doe het maar. Harder, zachter, dat vind ik niet mooi, dat gaat er sowieso uit. Of: 'Heb je niet een vogeltje om daar in te vullen?' Dan missen ze dus iets. Dan weet je dat je daar iets moet doen, of iets moet oplossen. Het is heel moeilijk om het uit te leggen.

Dan heb je in principe de fase van die maanden montage in korte tijd leren kennen gehad en dan ga je daarop verder borduren. Dan ga je werken, dingen toevoegen, weglaten. Je gaat proberen om er dramatische elementen in te brengen. Je kan bijvoorbeeld een stuk muziek door het zachter te maken impakt laten hebben, want dan zuig je een vacuüm en dan zit iedereen te wachten totdat er iets gebeurt. Maar soms moet je het echt er overheen smeren. Nou dat zijn dingen die kan je niet uitleggen. Dat doe ik ook niet zelf, zeg ik altijd maar. Je kan bij mij met een mixlijst komen en dan staan daar bijvoorbeeld tientallen *cross-fades*² op in twintig minuten

2. *Cross-fade*: zachte, geleidelijke geluidsovergang tussen twee geluidsbanden – de faders, volumeknoppen 'kruisen' elkaar.

film. En dan ben ik er doorheen, we mixen dat, en dan heb ik ze niet eens op die lijst zien staan. Dat gaat automatisch. Je bent een cutter, je voelt het ritme van de film, dan weet je dat een *cross-fade* zo gaat. Daar denk je niet over na. Als ik bijvoorbeeld muziek ergens wil opduwen, versterken, en de regisseur en de cutter zeggen, nee daar moet het weg, dan gaat het dertig keer fout. Want dan voel ik het niet zo, dan is er een storing in mijn motoriek. Die vinger gaat niet op die fader omlaag. Daar moet ik me dan ontzettend op concentreren. En dan moet ik heel erg mijn best doen om dat mooi te maken.

Het is eigenlijk een heel rare positie, want enerzijds ben je echt de allerlaatste in de lijn, maar anderzijds heb je ook een grote invloed. . .

Ja, giganties. Soms is dat eng. Als je met hele onzekere mensen werkt, wat toch heel vaak voorkomt, omdat de meeste regisseurs niet zo vaak in een mix-studio zitten, met al die technische apparatuur enzovoort.

We gaan er van uit dat je dialoogbanden, effecten, achtergronden en muziekbanden krijgt aangeleverd. Allereerst de dialoogbanden, wat doe je daarmee? Is het belangrijk voor jou of het om nagesynchroniseerde dialogen gaat of om dialogen die met direkt geluid zijn opgenomen?

Natuurlijk is het belangrijk om te weten wat het is.

Reageer je er anders op?

Nee. Je maakt elke dag allebei mee. Het is een mededeling en daar ga je mee werken. Nagesynchroniseerde banden betekenen dat je veel geluidseffecten moet gebruiken. Je moet zorgen dat je eventueel extra galm-units bij de hand hebt om akoustieken na te bootsen. Want die kloppen meestal niet. Of niet helemaal. Direkt-geluidbanden betekenen dat je veel filtert, want die banden kloppen meestal ook niet.

De bekende overlapproblemen, de twee opnametijden met verschillende karakteristieken.

Er is altijd wel iets. Iets met de mikrofoon, of twee verschillende opnamedagen met absoluut verschillende ambiances, of ze konden de air-conditioning niet uit krijgen, of de stroomgenerator lekte geluid. . .

Valt er met dat soort 'vuil' in het geluidsmateriaal erg veel te doen?

Het is altijd vuil. Ik heb nog nooit meegemaakt dat het perfect was. Maar dat hoort bij het vak. Dat is waar je voor ingehuurd bent. Te zorgen dat je het oplost. Wanneer je bijvoorbeeld een scène hebt van drie minuten en er zitten twee shots in die totaal anders zijn dan de rest, omdat ze bijvoorbeeld 'vuil' zijn, er ging iets fout, of er is één zinnetje in nagesynchroniseerd, dan

is aan jou de taak om ervoor te zorgen dat niemand dat hoort. Als het zo vuil is dat je er niets meer aan kunt doen, dan maak je de hele scène vuil.

Dat kan?

Altijd. Dat gebeurt heel vaak. Een goede cutter heeft er dan al een stuk setnoise-ambiance achter gezet. Bij grote films maakt de geluidsman voor elke scène stukken ambiance-achtergrondgeluid die achter een hele scène kunnen worden gezet.

Met dialoogbanden is dat het voornaamste, zorgen dat het een geheel wordt.

Maar dat is bijna alleen een technische bezigheid? Dan ben je niet echt inhoudelijk bezig?

Nee, niet echt inhoudelijk. Maar het is ook iets wat je niet technies kunt analyseren. Het is iets gevoelsmatigs. Je hoort het, je reageert. Maar wat je gedaan hebt, is vaak niet meer te achterhalen.

Maar waar komen dan je normen vandaan? Je eerste reactie is 'het mag niet gehoord worden'. Bijvoorbeeld de klappen in de achtergrond, die poets je weg. Dat zijn normen die zo algemeen zijn dat je er niet meer over nadent?

Tja... Dat hoor je. Dat is het enige wat ik kan zeggen. Je hoort dat iets niet klopt. Je gelooft niet wat je ziet. Dat moet je oplossen. Je moet zorgen dat je het gelooft. Dat je het zo maakt dat de mensen kunnen gaan zitten en niet meer naar een stuk film kijken, maar iets ervaren. Dus je moet al die vervelende oneffenheden er uithalen. Soms moet je ze er inbrengen... Als je bijvoorbeeld wilt suggereren dat in een scène in eenzelfde ruimte dezelfde persoon op vier verschillende tijden bezig is, maar hij heeft steeds hetzelfde overhemdje aan, dan kun je proberen door oneffenheden de verschillende tijden aan te geven.

Je blijft honderd procent op dat beeld reageren

Altijd.

Zonder beeld valt er niet te mixen.

Inderdaad. Anders krijg je een radiohoorspel. Dat is ook heel leuk, maar een ander verhaal.

Je hebt die dialogen, stel dat het een nagesynchroniseerde film is, en dan ga je de effecten en de achtergronden daar tegenaan zetten.

Ik denk dat dialogen en effecten bij elkaar horen. Dat is niet iets wat je los van elkaar moet zien. Ik vind ook dat wanneer iemand achter in het beeld iets doet en hij is bezig met een hamer, dan moet je ook niet kunnen

verstaan wat hij zegt. Als mensen dat wel willen, dat klopt niet. . .

Dus effecten zijn heel belangrijk. Als je alleen maar puur dialogen gaat mixen en je weet niet wat er verder gebeurt, dan krijg je iets wat heel Duits is nagesynchroniseerd. In Nederland is dat ook een heel groot probleem, vind ik. Met alle respect voor de mixers die dat gedaan hebben, want de omstandigheden zijn natuurlijk heel anders dan bij de films waar alles mee vergeleken wordt, de Amerikaanse films. . .

Ik vind dat heel vaak de dialogen veel te clean zijn, veel te netjes, veel te verstaanbaar. Daardoor krijg ik een soort hoorspel-film, je krijgt geen samenvoeging meer van beeld en geluid.

De dialogen en effecten dicht bij elkaar, dat is namelijk wat er gebeurt: mensen praten, bewegen en doen dingen. Dat is één blok. Dat zie je. Dan moet je gaan kleuren. Daar is muziek voor. Ton Ruys, een Nederlandse cutter, noemde muziek ooit eens tijdens de mix van *DOKTER VLIJMMEN* (van Guido Pieters) 'het hamertje'. Zo van 'mensen, oppassen, nu gaat er iets gebeuren'. Of 'Wakker worden, deze emotie komt er aan.' In veel films is muziek 'het hamertje'.

Dat is een opvatting die jij deelt?

In sommige films wel. Kijk, *Dokter Vlijmmen* is een streekroman, dat was die film ook, de mensen vonden dat prachtig. Dat was geen film met een bepaalde pretentie, maar gewoon een streekroman. Op zo'n moment werkt dat dan ook. Muziek in een film als *NAUGHTY BOYS* (van Eric de Kuiper) is een ander verhaal.

Als het zo'n soort film is, 'met het hamertje', dan heb je de dialogen, de effecten en de muziek en dan is het een kwestie van het verhaal vertellen met de dialogen enzovoort en in de gaten daartussen de sfeer maken. Dat is de eenvoudigste soort film die er is.

Elke film heeft zijn eigen ideeën en opvattingen en vindt als het goed is in de mix versterking van die ideeën. Dat doe je dan meestal met muziek of sfeergeluid. Ton de Graaff heeft je verteld dat we in *HET MEISJE MET HET RODE HAAR* stilte wilde creëren. Toevallig zag ik laatst van de film weer een stuk op de televisie. Het viel me op hoe lekker dik dat geluid was. We hadden er heel veel geluid ingepompt. Het kraakte, er was continu wind en dikke dingen. Ons uitgangspunt was stilte en juist door dat vele geluid hebben we dat bereikt. Een bepaald soort geluid natuurlijk. Bijvoorbeeld door kraken te laten horen werd het heel stil. Maar het is een herrie onder die dialogen, ongelooflijk. En het werkt.

De techniek ontwikkelt zich tegenwoordig heel snel. Je zit hier trots achter wat jij de mooiste mixtafel van Nederland noemt. Hoe belangrijk is de nieuwe techniek, dolby, stereofonie enzovoort. Denk je dat de geluidsbanden beter worden?

De nieuwe technieken zijn heel belangrijk. Het is ingewikkelder, dus de mensen denken er nu ook echt over na. Het enige wat ik zelf echt honderd procent in de hand heb, is een opname voor een radioreklame. Die lever ik volledig zelf af. Als ik een speelfilm mix, dan lever ik een eindmix af en dan ben ik hem kwijt. Dan gaat die mix naar het laboratorium dat er een optiese geluidsstrook van maakt die naast de film komt. Als ik mijn werk goed gedaan heb, dan heb ik daar natuurlijk rekening mee gehouden. Maar het proces in het laboratorium is zo grillig, het blijft toch afwachten.

Waar liggen de puur technische grenzen ongeveer waarbinnen je moet werken?

Deze mixtafel heeft een specifieke filter die, wanneer ik hem inschakel bij het afluisteren, het opties geluid nabootst. De zogenaamde Academy-filter. Een al heel oude standaard die in Amerika door de Academy of Motion Picture Arts and Sciences is opgesteld voor de vertoning van films. Het bootst de 'afvalcurve' van opties geluid na, het bootst na wat gekapt wordt in de lage tonen en in de hoge, wat de optiese lijntjes, waarin het geluid van de magneetband wordt omgezet, nog kunnen registreren. Als er perfect ontwikkeld wordt, de zwarting in orde is, noem maar op, dan krijg je er iets meer van terug.

Wat er nu gebeurd is met dolby en met stereofoniese geluidsafwerkingen, is dat daar nu echt specialisten voor zitten.

Wat is het voornaamste resultaat voor de filmtoeschouwer?

Hij wordt meer in het beeld gezogen. Het wordt driedimensionaal. Het verschil van naar de televisie kijken en in de bioscoop zitten.

Je vindt niet dat het soms te overweldigend wordt?

Dan is het een slechte mix geweest. Dan klopt het niet. Dan zijn wat je ziet en wat je hoort twee verschillende dingen. Maar als het een goede mix is...

Neem het begin van, we praten dan natuurlijk over een gigantiese productie, CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND. Dat begin van de film is voor mij het summum. In een woestijn, je ziet bijna niets, je hoort mensen praten, maar verstaat ze niet, die mensen zitten echt in de woestijn. De wind komt ook van één kant, die heeft een richting die je voelt. Dan komen ze bij een hangar, waar die vliegtuigen staan, en die deuren gaan open en er zet een orkest in, een muziekbond die echt over je heen komt. Dan kun je mij wegbrengen. Dat is bioscoop. Een wijd geluid.

Wat is wijd geluid?

Het moet een dimensie hebben. Niet puur pats stemmetjes, een mondje dat beweegt en mensen die wat zeggen. Je moet proberen om nivo's te creëren.

En die nivo's creëer je met je faders?

Ja. Je probeert dieptes in te brengen, of omgekeerd te gaan werken. Met NAUGHTY BOYS bijvoorbeeld kregen we op een gegeven moment het idee om alles wat in de voorgrond gebeurt de kleur te geven van wat achterin gebeurt en alles wat in de achtergrond gebeurt de kleur te geven van wat voorin gebeurt. De mensen rennen in die film van voor naar achter, continu. Een heel dynamische film. Door dat omdraaien denk ik dat we iets heel levendigs hebben gemaakt. In ieder geval levendiger dan normaal.

Wat is 'kleur van voorin en kleur van achterin het beeld'?

Iets klinkt anders als het één meter voor je gebeurt, of wanneer het twintig meter verder gebeurt. Zoals iets binnen anders klinkt dan buiten. Binnen krijg je reflecties van alle kanten. Dat is ook iets wat je in de mix doet. Je bepaalt in de mix wat voor vloerbedekking er op de vloer ligt. Vooral met nagesynchroniseerde dingen. Dat is de kunst van nasynchroniseren. Proberen om de ruimte en de atmosfeer te laten doorklinken op de stemmen. Dat is heel moeilijk. Dat is mij nog nooit echt gelukt in een hele film. Het zou best kunnen lukken, maar dan zou er meer tijd voor moeten zijn. Het is proberen, experimenteren. Dat gaat niet wanneer een acteur geboekt is om tussen twee en vier even zijn zinnetje na te synchroniseren.

Het is even een zijspoor, maar nasynchronisatie gebeurt ook door jou, in de studio?
Dat kan.

Nasynchronisatie van stemmen, wat is daarbij van belang?
Dat is een kleuring van de stemmen.

Dat heeft te maken met het opnemen van de stemmen, of met een balans die je later in de mix tussen dialogen, effecten en achtergronden creëert?

Dat heeft te maken met de opname van de stemmen. Nasynchroniseren is puur mikrofoontechniek. Je hoort een stem en wanneer je je ogen dichtdoet, moet je hem in een bepaalde ruimte situeren. Dat is de kunst.

Het is niet echt hyperschoon opnemen?
Nee.

Het is eigenlijk nadenken over in welke ruimte zitten deze mensen en daarmee moet je proberen die stemmen te kleuren?

Je moet heel veel aan de akoustiek doen. Dat is het plaatsen van de mikrofoon, het plaatsen van schotten rond de acteurs, soms het plaatsen van een tweede mikrofoon, bijvoorbeeld anderhalve meter boven iemand, die je dan bij de eerste mikrofoon trekt. Dan creëer je al een ruimte. Ik heb

wel met drie microfoons gewerkt. Die zet je dan ook nog in verschillende volumestanden ten opzichte van elkaar en dan staat een stem in een ruimte. Dan leeft zo'n stem en is het niet een radioverslaggever, wat heel vaak gebeurt. Als je mensen gewoon recht voor de microfoon zet, dat kan toch niet? Dan heb je toch geen emotie?

Een term die ik je vaak hoor gebruiken is 'tot leven brengen'.

Ja, dat hoor ik mezelf nu steeds zeggen. Ik denk dat het dat ook is.

Wanneer leeft het niet?

Als iets niet klopt.

Die term dook in het gesprek met Ton de Graaff ook steeds op. Maar wat is 'kloppen'?

Een en een is twee. Zo simpel.

Is het een verschil wanneer je bijvoorbeeld een film als NAUGHTY BOYS mixt, of een commercial, of een 'streekroman' als DOKTER VLIMMEN?

Niet echt. Het maakt me niets uit. Ik ben bezig met mijn vak en er gebeurt iets.

Emoties is ook een belangrijk woord, hè?

Ja, dat is het allerbelangrijkste. Dat leer je bij commercials. In dertig of soms vijftien seconden proberen een emotie te verkopen. Niet heel subtiel, zoals in een film. Daarin heb je er tijd voor, je maakt iemand dan geleidelijk ontvankelijk. Maar bij een commercial moet je mensen in dertig seconden het gevoel geven dat wat ze daar zien heel blij, heel gezond, heel te gek is. Dat is moeilijk, want ze zijn heel cynies, heel gehard.

Geluid is dan het meest verborgen middel om dat te bereiken?

Maar wel het allersterkste. Want bij commercials zijn beelden wel heel sfeerbepalend, maar het gaat om die boodschap die je vertelt.

Voor de onbevangen toeschouwer is geluid onzichtbaar. Over het beeld wordt dan nog wel eens gezegd 'Het zag er mooi uit', maar je hoort zo goed als nooit 'Mooie geluidsband'.

Alleen 'het is onverstaanbaar', dat is het enige moment wanneer ze de geluidsband opmerken.

Toch zeg jij, het is het meest krachtige manipulatiemiddel wat er in de film is.

De meeste mensen denken dat het negentig procent beeld is en er zit ook nog tien procent geluid bij. Ik zeg altijd 'Het is a-v, audio-visueel, vijftig-

vijftig'. Maar in een hoop gevallen is het voor het audio meer dan vijftig procent. Kijk, ik kan een film maken als STAR WARS. Die beelden op zich zegt mensen niets. Vliegende schoteltjes, lichtstraaltjes die uit een pistool komen. Als je dat zonder geluid draait, dat is helemaal niks. Het zijn de geluidseffekten die zo'n laser maken. Psjuuuuuui. Dat maakt zo'n ding een zwaard of pistool.

Maar nu twee mensen in een huiskamer die met elkaar praten.

Kijk als ik ons gesprek hier wil laten zien en horen, dan ben je er niet met er alleen maar een mikrofoon boven te hangen. Wat willen we doen, dat moet je je afvragen. Je kan daar een heel relaxed sfeertje kreëren – zo van sigaartje en cognacje –, maar je kan het ook heel high-tech laten klinken. Het gaat er om wat je wilt verkopen. Eenzelfde situatie kun je met geluid tot een ongelooflijke hoeveelheid stemmingen veranderen. Het zou wel eens leuk zijn om gewoon zo'n dialoog te draaien en dan te laten zien dat je met het grootste gemak er zeven, acht verschillende emoties aan kunt geven. Hetzelfde shot. Het kan.

Geen probleem.

Nee. Ik kan jou stem lekker warm en relaxed laten klinken. . .

Ook met bijvoorbeeld zeven banden dialogen, effecten enzovoort?

Oh, dan helemaal. Ik ging nu nog uit van één geluidsband. Een direct geluidsbandje waar ik dan eventueel dingetjes bij zou kunnen maken of filteren. Maar als het zeven banden zijn, dat is heel eenvoudig. Als jij een shot maakt van een straat waarin je een flat ziet, en er zit een beetje groen in en er is een weg en er lopen wat mensen en er rijdt een auto. En het is aangeleverd met alle elementen los in de banden dan kan ik je of naar de auto laten kijken of ik laat je naar het bos kijken en je zit dan te wachten tot daar iets gaat gebeuren. Of, sterker, ik kan je laten wachten op het moment dat er iemand uit die flat komt, ik kan je aandacht met een bepaalde geluidsbehandeling helemaal daarop richten. Door geluiden te benadrukken of weg te laten. Als je datzelfde shot neemt, maar je laat de hakjes van iemand die voorbijkomt heel duidelijk horen, of die aksentueer je, dan is dat niet zomaar iemand. Als je de voetstappen weglaat terwijl iemand door een straat loopt, dan is er een ander geluid dat belangrijk is. Dan suggereer je ook meteen, denk ik, dat je niet echt in de straat bent.

Wat voor middelen staan jou ter beschikking om te accentueren?

Faders voor hard en zacht en filters voor geluidsvervormingen.

Filters zijn heel belangrijk, is het niet?

Filters zijn heel belangrijk. Iedereen heeft thuis een versterker staan. Iedereen draait sommige muziek hard en andere niet hard. En sommige mensen vinden het lekker om in bepaalde muziek veel lage tonen te horen en in andere muziek maakt het niet uit.

Maar de extremen liggen verder, bij jou.

Ja, natuurlijk. Met één schakelaar laat ik je klinken alsof je door een telefoon praat. Dat zijn de technische mogelijkheden.

Ik kan een stuk symfoniese muziek laten klinken alsof het uit een 1930-radio komt. En je kan met technische middelen een stuk muziek dat in 1930 is opgenomen, laten klinken alsof het live uit het Concertgebouw komt. Mits er geen krassen op zitten of dat soort dingen. Die mogelijkheden heb je. Bij DE OPLOSSING (van Sander Francken) bijvoorbeeld, een film met veel rockmuziek, heb ik voor het eerst in Nederland een *oral-exiter* gebruikt. Dat is een apparaat dat de harmoniese frekwenties die je normaal op tape kwijtraakt, versterkt. Dus je hebt een stuk muziek dat opgenomen is en je duwt het door zo'n *exiter* en het is alsof die mensen voor je in de huiskamer staan. Dat spuit er af. Dat zijn technische middelen, die moet je gebruiken. Niet te veel, maar voor sommige dingen wel. Bij DE OPLOSSING was dat nodig, dat moest echt ruig zijn.

HET MEISJE MET HET RODE HAAR zit vol met verschillende galmen. Digitale galmen. Het druppeltje water is verder weg dan het geweer dat wordt geladen, dus die krijgen allebei een andere galm. Dan gaat het leven. Dan hoor je iets en dan denk je van dat is een oude fabriek. Dat hoeft niemand te zeggen. Als iemand in het donker staat dan moet jij precies kunnen horen om wat voor ruimte het gaat. Dat is leuk.

En in principe, als het duister is op het beeld, dan kun jij beslissen wat voor ruimte dat is.

Ja.

Bij de film is het zo dat geluiden geselecteerd worden. In de buitenwereld doe je dat ook, maar onbewust.

Ja, hier draai je het als het ware om, je maakt bewust keuzes in wat de toeschouwer zal gaan horen. Als jij op een feestje staat waar iedereen vreselijke herrie maakt, en er staat een kanjer van een meid een paar meter verderop, dan hoor je echt alles wat ze zegt. Nou, zo'n proces boots je hier na. Alleen je doet het voor degene die zit te luisteren.

Het lastige is natuurlijk dat je permanent naar het geheel moet luisteren en dat je individuele geluidjes steeds in moet passen. Je gaat natuurlijk steeds stukjes vooruit, soms maar stukjes van twintig, dertig seconden. Maar je komt steeds terug naar het totaal.

Een speelfilm mix je in aktes, niet?

Ja, een akte is meestal tien minuten.

Je moet dus wel proberen de lijn in al die aktes door te trekken.

Ja, vooral de eerste akte is het moeilijkst. Het beste zou zijn, je mixt de hele film en daarna nog een keer opnieuw de eerste akte. Maar meestal ligt tegen de tijd dat je bij de zesde akte komt, de eerste al in het laboratorium. Vervelend maar waar. Elke film is een ander verhaal, hoe kun je dan in de eerste tien minuten de hele film al in je vingers hebben?

De eerste akte duurt ook meestal het langst om te mixen. Daarin probeer je zoveel. Daar leg je ook een lijn en een stijl in vast. Dat is heel belangrijk voor een film, dat je konsekvent bent. Anders geloven mensen het niet. Je kan misschien heel langzaam naar iets anders toegroeien in een film, maar...

Tenzij het de bedoeling van een film is. Wat we bijvoorbeeld in A STRANGE LOVE AFFAIR hebben geprobeerd in een van de eerste scènes. We hebben geprobeerd in de scène in het klaslokaal, waar op video een film wordt vertoond, om dan de soundtrack van de film zelf daar uit te laten voortkomen. Een soort van metamorfose van die vertoonde film naar wat er in de film gebeurt. Je begint met een stuk geluid wat daar vanaf staat, daar komt dan op een gegeven moment een stuk film bij, en dan wordt de film de film qua geluid.

Voel of hoor jij het verschil in geluid dat door verschillende geluidsmensen is aangeleverd?

Nee. Het is goed of slecht. En goed is bruikbaar. En er moet meer gemaakt zijn dan je nodig hebt. Dat je kan kiezen. En dat de cutter heeft kunnen kiezen.

Het is een moeilijk vak, niet, geluid opnemen?

Een geluidsman moet op de set zijn mond dichthouden en luisteren. Zijn koptelefoon ophebben en uitvinden wat er precies gebeurt. Thom Tholen bijvoorbeeld is een geweldige geluidsman. Dat is een man die zich verdekt kan opstellen en op het moment dat er gedraaid wordt, is hij er. Zijn geluid klopt dan. Niemand vindt je belangrijk op de set. Je bent eigenlijk alleen maar lastig. Alles is rondom het beeld gekoncentreerd. Ik heb het zelf ook lange tijd gedaan. Maar goed ook, anders had ik niet kunnen mixen. Ik weet wanneer er geluid binnenkomt wat niet helemaal perfect is, hoe moeilijk het is.

9 juni 1985

Wim Vonk heeft aan te veel films meegewerkt om ze allemaal op een rijtje te krijgen. Dat is ook inherent aan het vak van mixer. De mixage voor een lange speelfilm duurt in Nederland meestal maar een dag of vijf. Theoreties kan een mixer dus zo'n vijftig speelfilms per jaar mixen. Zoveel worden er echter in Nederland niet gemaakt. Wim Vonk werkt dan ook veel aan commercials, waarvoor hij vaak het volledige geluidsbeeld koncipieert.

Een greep uit de speelfilms die Wim Vonk heeft gemixed: GOLVEN (Apon), DAK VAN DE WALVIS (Ruiz), HET MEISJE MET HET RODE HAAR (Verbong), DOKTER VLIJMMEN (Pieters), KORT AMERIKAANS (Pieters), DE OPLOSSING (Francken), ADEMLOOS (Saks) CASTA DIVA (De Kuyper), NAUGHTY BOYS (De Kuyper), A STRANGE LOVE AFFAIR (De Kuyper / Verstraten). Verder ook veel dokumentaires, onder andere een aantal films van Het Amsterdams Stadsjournaal, bijna alle trailers van films van Wim Verstappen, en commercials, zoals voor de PTT, Ola (komponeerde daar de muziek ook voor), Uniekaas. In 1982 werd een door Wim Vonk in elkaar gezette radiocommercial voor een insectenverdelger uitgeroepen tot de beste radiocommercial van de wereld in dat jaar.