

## **Audio en Video deel 1:**

Filmen is een audiovisuele bezigheid immers het is een combinatie van beeld en geluid. Over het eerste deel, het beeld, worden er regelmatig onderwerpen gepresenteerd maar hoe zit het met geluid. Zonder geluid gaan we terug naar de stomme film. Ik ga hier geen uitweiding doen over de historie van film en geluid dat weten we inmiddels allemaal wel denk ik. Waar ik wel naar wil verwijzen is hoe belangrijk geluid bij film of video is. Geluid is een vak apart. Goed geluid bij een film wordt meestal niet opgemerkt slecht geluid maakt een film daarentegen onverteerbaar. Iemand die zich bezighoudt met voornamelijk het geluid bij een film of video zal dan ook moeten wennen aan het feit dat hij nooit in de spotlights zal komen te staan, maar moet leren genieten van de wetenschap dat hij met zijn geluid het publiek, zonder dat deze het door heeft, tot intense ervaringen of emoties kan voeren.

Zeker bij films van beginnende filmers is er nogal eens te weinig aandacht voor het geluid, niks mis mee deze mensen moeten ook het proces leren. Trouwens ik moet de eerste persoon nog tegenkomen die alles vanaf het begin goed doet. Storende geluidslissen of discontinu geluid verraden onherroepelijk de amateur. Vaak zie of beter gezegd hoor je ook dat er muziek onder beeldmateriaal wordt geplaatst welke er niet ter toe doet, soms is de lengte van de film bepaald door de lengte van het muziekstuk. Dit soort fouten vallen net zo sterk op als discontinue witbalans (lelijke, van kleur wisselende beelden). Door slecht geluid lijken je beelden, hoe mooi ook, 'amateuristisch??' nee, 'niet af' vind ik een betere benaming. Er is al sinds mensen heugenis een discussie over de vraag of goed geluid een slechte scene kan redden. Goed geluid maakt een slechte scene niet goed, maar je merkt in ieder geval dat hij slecht is. Overigens heeft een echt spannende, ontroerende of anderszins emotionele scene geen muziek nodig. Als de filmmaker de aandacht van de kijker weet te trekken door alleen het beeld met zijn specifiek geluid, live of ambient, en zonder muziek ben je een knap filmmaker, de mooiste graadmeter hiervoor is het geluid of beter de stilte tijdens de film.

### *Onthoud dit*

- *We horen het geluid om ons heen als een variëteit van geluid, niet als een absolute waarde. Van al de verschillende geluiden om ons heen is het volume en toonhoogte het kenmerk van elk geluid. De waarde van geluid hebben geen vaste eenheden als gewicht en afstand.*
- *Geluid bestaat alleen in tijd, en van geluid bestaat er geen geluid "stillframe", immers een beeld of frame kunnen we voor een aantal door ons zelf te bepalen seconden stilzetten, geluid of audio niet.*
- *Hoewel het geluid zelf analoog is, zijn er goede redenen om een soundtrack in het digitale domein te houden. Sommige regels voor digitaal geluid zijn anders dan voor het analoge geluid.*

Bij de uitwisseling van materiaal tussen de beeldmontage en de geluidsmontage en mixage is gebleken dat er erg veel mis kan gaan, o.a. vanwege het grote aantal mogelijkheden in beide werkvelden. Dit leidt meestal tot kostbaar tijdverlies, dan is het handig dat binnen je montagepakket beeld en geluid geïntegreerd bewerkt kunnen worden. De beste manier om het geluid te bewerken is op aparte geluidssporen per geluid type. Geluidssporen of audio-tracks vind je in het tijdlijnvenster van de montagesoftware of een los softwarepakket voor geluidsmontage (sound-editor).

In de tijdlijn staan de audiosporen als gekleurde balken met de A van audio, de kleuren refereren naar het geluid type, Ambient of live geluid, Dialoog of ingesproken tekst, SFX of sound-effects zoals geluiden welke je toevoegt om je beelden te ondersteunen en als laatste natuurlijk muziek. In de audiotijdlijn kan je veelal een groot aantal geluidssporen plaatsen. Dit om onderling te mixen of voor het maken van verschillende geluidsversies en gesproken talen. De grafische en functionele weergave van de geluidssporen hangt af van de gekozen instellingen.

Via een uitklapmenuutje of symboolknopjes beschik je over de volgende instellingen:

- *Er wel/geen golfpatroon (waveform) zichtbaar is;*
- *Er wel/geen (vaak rode) volumelijn zichtbaar is;*
- *Het geluidspoor opengeklapt is voor verdere bewerking;*
- *Het geluidspoor aan of uit staat;*
- *Het om een stereo (surround)- of monospoor gaat;*
- *Het geluidsspoor vast synchroon of losgekoppeld is van het bijbehorende videospoor;*
- *Het geluidsspoor op slot staat en niet bewerkt wordt.*
- *Bijvoorbeeld handig als je alleen de video wilt bewerken. Het plaatsen van geluid op de geluidssporen gaat door het slepen met de muis van een actief gemaakte clip of het klikken op een invoegknop. Let erop dat de afspeelkop (scrublijn) bij het invoegen van een geluidsfragment in de juiste positie op de tijdlijn staat. Naar keuze kun je een nieuw geluid neerzetten (insert) of al aanwezig geluid vervangen (overwrite). In de praktijk is het werken met audiotracks vaak een kwestie van het even uitproberen en daarna kun je met de geluidssporen lezen en schrijven.*

Het geluid mag niet te hard staan want dan vervormt het. Echter ook niet te zacht want dan is het niet goed hoor/verstaanbaar en treedt er ruis op. Een steeds wisselende geluidsterkte wekt ergernis bij de kijkers op. De beste geluidsterkte (volumewaarde) ligt bij digitale video tussen de -6 en -3 decibel (dB). Beneden de -12 dB is het geluid te zacht en boven 0 dB is er kans op lelijke vervorming hier hebben we het dan over de constante pieken (uitschieters). De geluidswaarden geeft het uitgebreidere montagepakket weer als gekleurde ledbalkjes. Het groene gebied is normaal, een uitschieter naar geel mag nog maar continu in oranje of rood geeft aan dat het geluid te hard is. Het corrigeren van de geluidsterkte op een geluidsspoor kan op meerdere manieren:

- *Door erop te klikken en in het uitgeklapte volumemenuutje direct de geluidsterkte in + of - x dB in te typen. Niet te veel versterken want dan neemt ook de ruis toe;*
- *Door aan de volumelijn te trekken, let hierop dat er geen keyframes komen en dat de lijn over de volle lengte van het geluidsfragment verschuift. Naar boven harder en naar beneden zachter;*
- *Door aan de schuifregelaars van de mixer (mengpaneel) te trekken.*

De ingebouwde (niet bij elk montagepakket) audiomixer werkt als een mengpaneel. Elk geluidsspoor (krijgt een corresponderend geluidskanaal) heeft een schuifregelaar (fader). Door aan deze schuifregelaars met de muis of trackpad te trekken zet je het volume harder of zachter in dat spoor of kanaal. De masterfader regelt het eindvolume van de totale geluidsmix. Bij geavanceerdere vormen kan de audiomixer ook de toon, het stereobeeld (pan links of rechts) en het opnemen van externe geluidsbronnen regelen.

Audio opnemen en bewerken hoe doe je dat, hier blijf ik bij mijn persoon. Voor het bewerken van mijn audiovisuele projecten werk ik met Adobe CC en heb dus beschikking over een heus geluidsprogramma Adobe Audition daardoor zal het meeste wat ik behandel hiernaar verwijzen. Ondanks de meer dan uitgebreide mogelijkheden en audio panels in Adobe Premiere Pro bewerk ik het audio deel vaak in Audition. Binnen het Adobe videopakket (Premiere, After Effects en Audition) kun je onderling werken via Dynamic Link, hiermee ga je vanuit Premiere je geluid bewerken in Audition zonder tussenstop als de versies maar gelijk zijn. Audition heeft de mogelijkheid om je geluid in een Waveform of Multitrack panel te bewerken. Heb je in Premiere een beeldmontage gemaakt dan kun je de betreffende sequence in Audition importeren inclusief je videobeelden.