

Cursus monteren deel 7/3: werken met audio

Achtergrond muziek zo'n uitgemolken onderwerp waar je niet over uitgepraat raakt. Je kunt je ook afvragen moet er wel muziek onder de film, het is en blijft een persoonlijke smaak waar de een er dit en de ander dat van vindt. Je kan er ook voor kiezen om alleen datgene van ondersteunende muziek te voorzien wat ondersteuning nodig heeft of helemaal geen muziek, laat de beelden spreken met sound design.

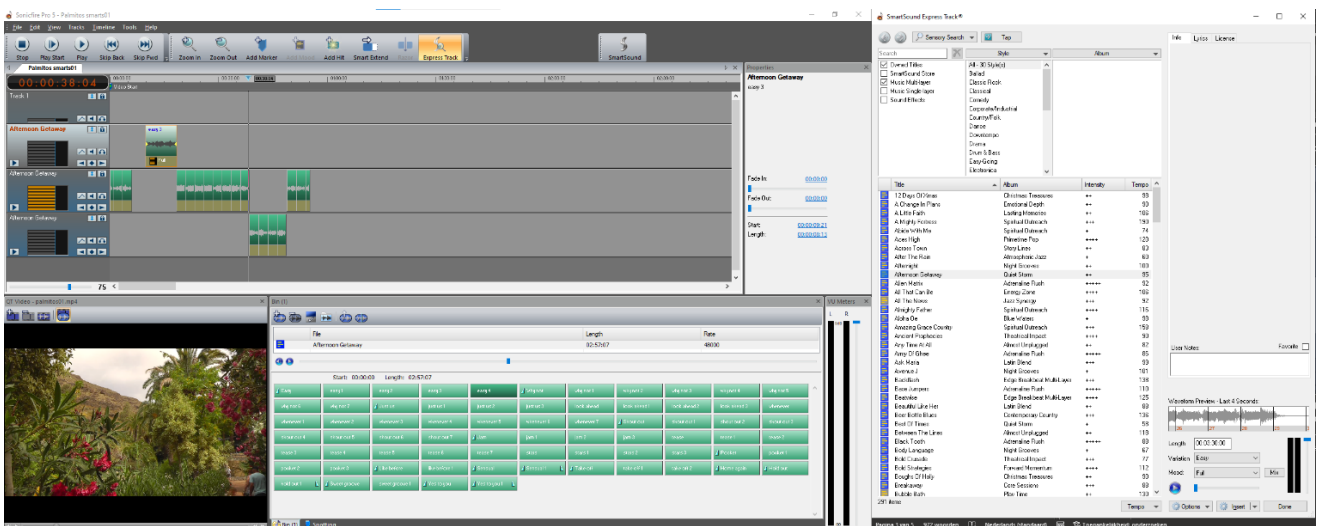
Het selecteren van de juiste achtergrondmuziek of geluid is voor de meeste editors waarschijnlijk het moeilijkste wat er is. Als voorbeeld wil ik toch een speelfilm aanhalen. Apocalypse Now van regisseur Francis Ford Coppola uit 1979 de complete crew voor het geluid welke aan de productie werkte bestond uit 51 personen. Alleen het begin van de film, de eerste scène, heeft dit team ongeveer zo'n vier maanden aan besteed om te komen tot het beoogde resultaat. Oké dit is natuurlijk een van de uitersten welke wij "amateurs" niet echt zullen tegenkomen maar het geeft in het kort een beeld van de complexiteit van audio, het is meer dan er even snel een muziekje onder schuiven.

Veelal valt de keuze op bekende nummers dat kan natuurlijk, maar daar schuilen een aantal gevaren in. Ten eerste kan je je afvragen past de muziek bij de film, zeker gezongen tekst in vreemde talen is een risico.

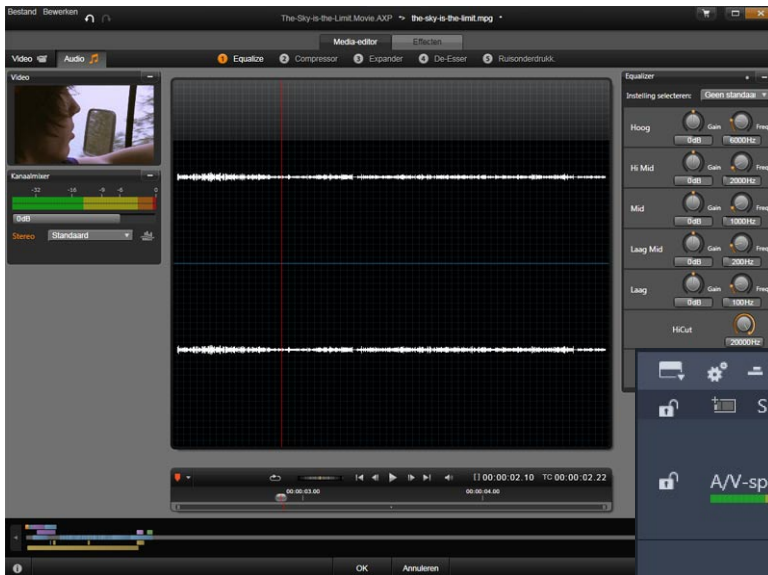
De muziek moet de beelden ondersteunen daarom is het handiger om korte stukken muziek te gebruiken. Ten tweede bestaat het gevaar dat de kijker een totaal andere ervaring heeft met de muziek, waardoor die de film anders kan interpreteren. Het laatste gevaar kan zijn, dat je de BUMA/STEMRA op je dak krijgt, als de video online publiceert of vertoont in het openbaar.

Een alternatief voor popmuziek is instrumentale muziek. De meeste mensen hebben hier niet direct een associatie mee wat er op de markt is en dan blijft het lastig. Met die associatie bedoel ik meer de keuze van de uitvoerenden. Bij een aantal leden zie je de Rieu's, Zimmerman's of Bruback's voorbij komen. Ik kan mij herinneren, jaren geleden, was er een soort hype met panfluit muziek. We hadden op een avond diverse films met allemaal de bekende klanken van Georg Zamphir, een bezoeker van een andere club vroeg of die in de aanbieding was, terwijl er toch andere muzikanten zijn met wat onbekendere maar goed en vaak beter klinkende en beter op het beeld in de film toegesneden muziek.

Bij programma's als Soundpool of SmartSound worden muziekstukken en samples geleverd welke te gebruiken zijn. Het voordeel van die programma's is dat jezelf de componist wordt van de muziek.



Dus spannend als het nodig is en vrolijker als er moet worden gelachen. SmartSound is de bekendste van de twee en veel gebruikt. Wil je de smartsounds gebruiken in een professionele applicatie dan biedt SonicFire Pro wellicht uitkomst, je kunt dan het muziekstuk in diverse gradaties of moods (stemmingen of variaties) aanpassen.

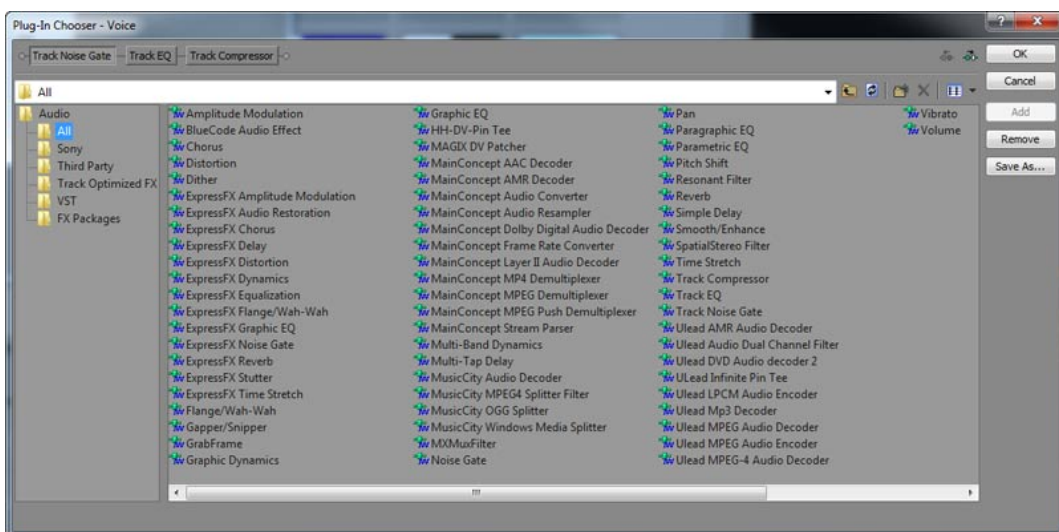
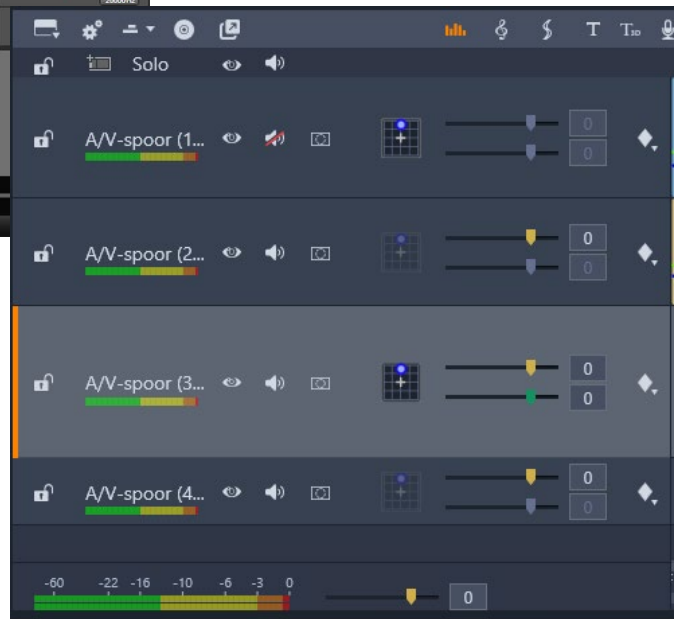


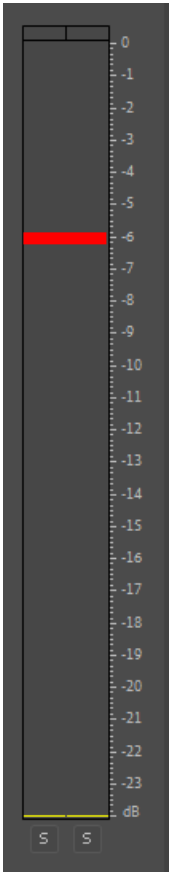
Zo genoeg over muziek nou over de rest van AUDIO. Je beelden staan helemaal spic en span op de tijdlijn, kleurbalans is oké en de live audio staat goed op de tijdlijn, dan is de volgende stap het in balans brengen van het geheel tussen de video en het geluid. Het gaat hierbij om storende geluiden als ruis en brom. Elk videobewerkingspakket beschikt over geluidseffecten voor noise reduction of

ruisonderdrukking. Het verwijderen van ruis is meestal lastiger dan het lijkt. Als je te veel verwijdert, gaat het geluid blikkiger klinken. Het kan helpen eerst een footprint of sample van het geluid te nemen waarin de ruis voorkomt. Aan de hand van die footprint zal het effect dan zelf bepalen wat de beste instelling is.

Kan je geen footprint afnemen, dan zal je stapje voor stapje naar het beste resultaat moeten toe werken. Een footprint of sample is een stukje van de opgenomen audioclip welke het programma als voorbeeld kan gebruiken. De meeste montagepakketten beschikken over tientallen audio-effectfilters, waarmee het geluid is te beïnvloeden. Of het nu gaat om het versterken van de bas, het filteren van hoge of lage tonen, het versterken of verzwakken van specifieke frequenties met de equalizer, het simuleren van geluid in een bepaalde ruimte met reverb of het creëren van een echo met delay, het kan allemaal.

Er zijn geen eenduidige richtlijnen aan te geven wat goed of fout is. Dat hangt af van het geluid dat wordt beïnvloed en het doel wat we ermee willen bereiken. Als stelregel kan worden gehanteerd dat de stem van een persoon altijd herkenbaar moet blijven.





De laatste stap in het nabewerking van audio is het levelen van het volume. Dit kan afhankelijk van het pakket waarmee gewerkt wordt per clip, spoor of van de totale mix. Als eerst controleer je het geluid per spoor door de audiomixer te openen en het geluid van het desbetreffende spoor solo te laten afspelen. Het geluid is goed als de meters gemiddeld uitslaan rond de -6 dB in de . Gemiddeld omdat er natuurlijk altijd zachtere en luidere stukken zijn in de audio. Zou je die verschillen wegpoetsen door al het geluid op 0 dB af te mixen en door elke clip te normaliseren (het piekvolume wordt dan afgemixt op 0 dB, waardoor de rest van de audio evenredig mee wordt verhoogd), dan gaat het geluid onnatuurlijk vlak klinken. Daarnaast heb je deze marge van 6 dB nodig om nog ruimte te hebben voor het afstemmen van het geluid tussen de verschillende sporen. Overigens kan een clip normaliseren tot een bepaalde decibel wel nuttig zijn als het volume zo extreem laag is, dat dit niet met de schuiven in de mixer is te compenseren. Die staan meestal maar een verhoging toe van maximaal 15 dB.

Als alle sporen goed klinken, moeten de sporen nog onderling op elkaar worden afgestemd. Ook dit is te realiseren met de schuiven van de audiomixer. De combinatie van alle individuele geluidssporen is te beïnvloeden met de masterschuif in de mixer. Een goed uitgangspunt is om deze op -3 dB te laten staan. Je doet er goed aan om de finale mix van het geluid te exporteren naar verschillende bestandsformaten voor de apparaten waarop de video moet worden afgespeeld en daarna het geluid op die apparaten te beluisteren. Soms is het nodig om de videomontage twee- of driemaal te exporteren met verschillende mixen, zodat de audio zowel perfect klinkt op apparaten die geluid in mono, stereo of surround weergeven.

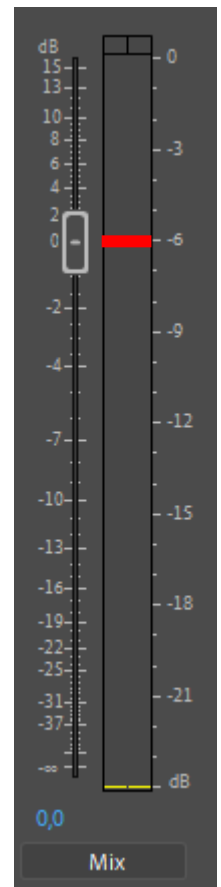
Het verschil tussen een goede video en een geweldige video is dat je je kijker iets laat voelen en ze deel laat uitmaken van wat ze in de beelden zien, waardoor jij ervoor zorgt dat ze blijven kijken. Dus laten we vooral aandacht besteden aan sound design is. Er zijn drie typen sound die we

zullen bespreken. Er is sfeer (ambiance), er zijn geluidseffecten die kunnen worden opgedeeld in geluidseffecten die bestaan in de verhalenwereld en speciale geluidseffecten die we toevoegen, en natuurlijk is er muziek. Of je nu vlogs, tutorials, productrecensies, reportages, documentaires of filmische reisvideo's maakt, het geluidsonwerp zal je video naar een hoger niveau tillen.

Het geluid, de audio, is een essentieel onderdeel van de geslaagde videofilm. Dat varieert van vrijwel ongemerkt aanwezig en klinkt eigenlijk toch best aardig tot sfeertyping en een compleet sounddesign. Net als bij video is er bij de audio sprake van *production* (de opname zelf) en *postproduction* (de nabewerking). En dat blijkt in de praktijk vaak moeilijker te zijn dan gedacht.

Bij het maken van een geslaagde videofilm geldt een soort 50% regel. De helft van de videoproductie ontstaat tijdens de voorbereiding en opname zelf. De andere 50% op de digitale snij & montagetafel. Daarom is de zogenaamde audiopostproduction belangrijker dan menig beginnend videoamateur denkt. Het geluid behoort simpelweg de getoonde videobeelden te versterken, de sfeer neer te zetten en de kijker aanvullend te informeren over hetgeen er op het beeldscherm plaatsvindt.

Slecht geluid werkt de met veel zorg opgenomen videobeelden ronduit tegen. Te hard waardoor het vervormd klinkt, te zacht met veel ruis, een rondpompnd geluidsvolume, onverstaaanbaar of vol versprekingen zitten spraak, stoorgeluiden uit de omgeving of een verkeerde keuze van de ondersteunende muziek en geluidseffecten. Het wekt allemaal ergernis op en verpest het kijkgenot. Kortom, de audio verdient jouw volle aandacht om tot een videofilm met een soundtrack te komen die klinkt zoals het hoort.



De drie-eenheid van het geslaagde geluid, om tot een goed klinkende en aansprekende audioproductie te komen dien je rekening te houden:

1. Zorgvuldig opnemen. Hierbij kan al veel fout gaan bij het volume, de keuze van de microfoon, aangesloten geluidsbron en stoorsignalen.
2. Het controleren en (voortdurend) monitoren van het geluid. Dit geldt zowel bij de opname als montage van de audio.
3. De audiopostproductie. Het netjes monteren en afwerken van de geluidsporen onder de videobeelden.

Het geluid vervult in een videofilm meerdere belangrijke functies. Het originele en/of achtergrondgeluid typeert de setting waarin de opnamen plaatsvonden. Dat maakt de scènes voor de kijker meer herkenbaar en voelbaar, Het commentaar of de voice-over legt uit waar het over gaat of wat er gebeurt. Extra informatie voor de toeschouwers. Sfeer zettend geluid versterkt de impact van de beelden. Dat kan zowel met muziek als geluideffecten.

Van een geheel andere orde is de muziekmovie en de theaterproductie. Als de muziek de hoofdrol speelt geef de audio die dan ook. Zorg voor een perfecte registratie. Hierbij versterken de beelden het opgenomen geluid. Bij toneel, theater en andere performance is de verstaanbare spraak en/of zang leidend. Ook hier zijn de videobeelden voornamelijk versterkend. Bij sport gaat het om een combinatie van pakkende beelden, treffend commentaar en de juiste geluiden die bij de actie passen. En tot slot gaat het bij een speelfilm of reportage om een soundtrack die het verhaal en de getoonde beelden op de juiste manier completeert.

Waarschijnlijk begrijp je wel dat de ingebouwde microfoon van een camera niet volstaat. Naast de geluidskwaliteit loop je het risico dat je geluiden opneemt van de camera, en bij variatie in afstand tot het onderwerp zal het geluidsniveau ook verschillen. Neem het geluid wel op met de camera als dat mogelijk is, dat maakt syncen later makkelijker en je hebt een reservespoor als alles fout mocht gaan. Neem het geluid dus los op, het liefst met een richtmicrofoon en een clipmicrofoon als spraak belangrijk is. Neem ook altijd de ambiance van de ruimte op (roomtone), minimaal 30 seconden maar bij voorkeur een stuk langer. Probeer zoveel mogelijk storende geluiden zoals ventilatoren (koelkasten) en andere stoorzenders uit te schakelen.



Net zoals je video verspreid over videosporen, deel je audio ook in op verschillende sporen. Label ze en houdt altijd een consistente indeling en volgorde bij elk project.

Neem voor elke live opname die gekoppeld is aan de videobron een spoor, voor spraak per persoon een spoor, voor muziek enkele sporen zodat je ook kunt overlappen, een geluidseffecten spoor en een spoor voor ambient geluid (omgevingsgeluid).

Omdat audio meestal mono is opgenomen kun je ook sporen verdubbelen om later een stereo mix te maken. Maar in basis heeft organisatie prioriteit.

Zo kun je eenvoudig de juiste audio vinden en eventueel een hele laag bijstellen en regelen.

Digitaal geluid is goed of fout, meer smaken zijn er niet. Ga nooit over de 0 decibel, -6 is meestal standaard, of lager rond -12. Houd rekening met audio pieken, bijvoorbeeld een explosie, ook die mag niet harder zijn dan 0 decibel.

Te zacht kun je later nog wel bijstellen, te hard is altijd foute boel. Let er ook op dat niet elke luidspreker of hoofdtelefoon hetzelfde bereik heeft en dezelfde verhoudingen. Als je een YouTube video maakt is de kans groot dat het op een mobiel apparaat wordt afgespeeld, en die speakers hebben een heel ander bereik dan een Home Cinema set.

Voor commercials en radio muziek wordt geluid vaak genormaliseerd, dan worden alle pieken naar elkaar gebracht waardoor het volume over de hele productie gelijk staat. Daarom knallen reclamespots er vaak zo uit, en daarom klinkt popmuziek minder complex dan vroeger.

Audio levels

Eindmix / Totale mix	-3 dB tot -6 dB
Audio Spreker / Voice-over	-6 dB tot -12 dB
Geluidseffecten / Soundeffects	-12 dB tot -18 dB
Muziek (bed)	-18 dB

Conclusie

We herhalen het hier nogmaals. Het verschil tussen een goede video en een geweldige video is dat je je kijker iets laat voelen en ze deel laat maken van wat ze in de beelden zien waardoor jij ervoor zorgt dat ze blijven kijken. Dus laten we kijken wat sound design is. Er zijn drie typen sound die we zullen bespreken. Er is sfeer (ambiance), er zijn geluidseffecten die kunnen worden opgedeeld in geluidseffecten die bestaan in de verhalenwereld en speciale geluidseffecten die we toevoegen, en natuurlijk is er muziek. Of je nu vlogs, tutorials, productrecensies, reportages, documentaires of filmische reisvideo's maakt, het geluidsontwerp zal je video naar een hoger niveau tillen.

Goed geluid kan een productie naar een hoger niveau tillen. Zorg voor een goede opname op de set zodat je achteraf een mooie mix kunt samenstellen. Werk met georganiseerde sporen in je montage zodat je alles kunt vinden en regelen.