

DE UITRUSTING VAN GELUIDSMAN EN SOUND DESIGNER SAM HUISMAN

"DE CONTEXT IS HEEL BELANGRIJK BIJ HET OPNEMEN VAN GELUID"

In onze serie 'De uitrusting van' vertelt een professional over het vak en het materiaal waarmee hij of zij graag werkt. De beurt is aan geluidsmen en sound designer Sam Huisman: "Ik ben alle microfoontechnieken afgegaan voordat ik wist welke techniek waarvoor gebruikt kan worden. En ik denk dat dat ook de enige goede manier is om te kijken wat jouw visie wordt."

Tekst: Hugo Rikken



Eigenlijk wilde Sam Huisman vroeger iets met muziek gaan doen. Hij speelde drums en gitaar, maar was ook bezig met opnemen. “En dat vond ik eigenlijk leuker dan het spelen”, vertelt hij nu in zijn studio in Utrecht. “Op een gegeven moment zette ik een keer een microfoon in de tuin van mijn ouderlijk huis. Microfoonkabel uit het raam, microfoon op een statief en proberen om mooie opnamen van de tuin te maken. Kijken wat er allemaal gebeurt. En grappig genoeg kwam dat bij mij veel meer binnen door een microfoon dan door gewoon in de tuin te zitten. Met een microfoon worden je oren anders geopend. Waar je eerder geluid wegfilterde en onbewust was, word je geconfronteerd met het feit dat er vliegtuigen zijn en dat je buurman een blaffende hond heeft. Dat worden dan problemen die je als geluidsman moet zien op te lossen of moet omarmen.”

TECHNIEKEN ONTDEKKEN

Deze eerste audio-ervaringen van Huisman vonden plaats in Heerlen, waar hij vandaan komt. Nadat hij later eerst werd

aangenomen op het conservatorium in Den Haag, maakte hij uiteindelijk toch een andere keuze. Huisman ging Sound Design studeren aan de HKU in Hilversum, waar hij in 2013 afstudeerde. “Bij de HKU leer je heel methodisch de achterkant van de techniek begrijpen, zodat je nieuwe technieken die gebruikmaken van de basisprincipes ook relatief makkelijk meester kunt worden”, legt hij uit. “Daardoor verzand je niet zo snel in een ouderwetse manier van werken. Zo heb ik ook wel wat gemist. Op de filmacademie leer je ook ‘op de set etiquette’. En je leert de manier waarop het nou eenmaal gedaan wordt, gedaan moet worden of gedaan werd. Dat heb ik gemist, maar dat vind ik eigenlijk eerder een zegen dan een vloek. Al die dingen kun je namelijk door ervaring leren. Mijn eigen stem heb ik misschien juist daardoor makkelijk kunnen vinden. Welke techniek het beste is, kan een docent je vertellen en dan kun je het daarmee eens of oneens zijn. Maar op ‘t moment dat je ‘t gewoon overneemt en voor waarheid aanneemt omdat dat het enige is wat wordt gepresenteerd, dan is er geen uitdaging. Ik ben alle microfoontechnieken afgegaan

voordat ik wist welke technieken waarvoor gebruikt kunnen worden. En ik denk dat het ook de enige goede manier is om te kijken wat jouw visie wordt.”

INDOOR

Huisman heeft zijn eigen studio in het centrum van Utrecht, pal naast het Spoorwegmuseum. Hij is op het moment van spreken bezig met de nabewerking van een tv-serie en demonstreert een plug-in waar hij veel mee werkt, die INDOOR heet. De plug-in is van Nederlandse makelij (Audio Ease) en de interface laat een huis zien met verschillende kamers. “De ene kamer heeft een stenen vloer, de andere een houten vloer of een tapijt. In het huis kun je op elke plek een speaker en een microfoon plaatsen. Het idee is dat je elk geluid kunt laten klinken alsof het bijvoorbeeld vanuit een andere kamer komt, al dan niet met de deur open of dicht”, vertelt Huisman. “Door de vloeren en de inrichting van de kamers klinkt het gedempt of juist heel hol. De plug-in bevat diverse omgevingen, waaronder ook een auto, die erg van pas komt bij de bewerking van geluid van de serie waar ik nu mee bezig ben.”





SFEER

Huisman's werk bestaat uit twee componenten: geluid opnemen en geluid bewerken. Geluid opnemen doet hij op locatie bij documentaires en fictiefilms. En soms gaat hij op pad om gewoon geluiden op te nemen, waarmee hij zijn eigen library opbouwt. "Daarvoor ga ik ook elk jaar wel een keer op reis, want geluiden zijn in andere landen toch weer anders dan bij ons." De sfeer van de omgeving is heel belangrijk bij het opnemen van geluid, geeft hij verder aan: "Als je geluid opneemt voor een film dan vormen dialogen de prioriteit, want die zijn er alleen op dat bepaalde moment. Alles wat daaromheen gebeurt wordt in een later stadium ontworpen. Maar de context waar een karakter neergezet wordt, ik noem dat altijd de arena, die kun je ook vangen. Dat moet wel op een hele andere manier dan die dialoog. Waar je die dialoog juist heel clean en verstaanbaar wil hebben, is die sfeer juist een combinatie van heel veel bronnen die met elkaar gemengd zijn, naklinken in galm en geabsorbeerd worden door de omgeving."

MICROFOONOPSTELLING

Om de sfeer van een locatie te vangen voor bioscoop heeft Huisman een zeer omhullende opstelling ontwikkeld door eigenlijk te doen alsof de speakers zijn microfoons zijn: "In een bioscoop met surround sound word je omringd door vijf speakers of meer en ik heb een soort constructie bedacht waardoor je microfoons in een vergelijkbare (Williams) opstelling

zet. Voor 5.1 heb ik dus vijf microfoons die eigenlijk om de luisteraar heen zijn. Voor elke speaker een microfoon dus. Het is zo bedacht dat het ook schaalbaar is naar bijvoorbeeld Dolby Atmos. Dan zet je er nog wat bij. Het effect is dat wanneer jij je hoofd beweegt in de bioscoop, het geluidsbeeld niet verandert of nep voelt door die beweging. Je legt vast hoe het is om op de plek te zijn waar iets plaatsvindt. Dit is natuurlijk een wat minder handzame manier om iets op te nemen, maar ik vind het wel erg de moeite waard. Ik heb dit ook al in de drukte van New York geprobeerd en in de leegte van Namibië. En als je dat hoort, dan wil je eigenlijk nooit meer terug."



De uitrusting van Sam Huisman

Aan de hengel:

- Sennheiser MKH50 (interieur)
- DPA 4017 (exterieur)
- DPA 4060 / 6060 (zenders)

ZAXCOM zenders met ingebouwde recorders

Omgeving:

- dubbel Mid Side surround (Schoeps CCM41/8/41)
- Spaced wide cardioid Surround array (5x MKH8090 op A-Ray)

Voor fictie:

Cantar X3 24 sporen mixer/recorder

Voor documentaire:

Sound Devices 833 8 sporen mixer/recorder

Tijdcode: Betso TCX2

Audio post:

- Pro tools
- Avid s-serie controllers
- PSI monitors
- iZotope audio restoration plug-in

OMGEVING BEPAALT

Het gaat er bij bovengenoemde opstelling niet eens om welke microfoons je gebruikt. Dat is minder belangrijk dan hoe ze geplaatst staan. "En voor iedere omgeving gebruik je dan ook weer net andere afstanden tussen die microfoons", >

Voor meer informatie kijk op **megatape.eu** of scan de QR-code.

legt Huisman uit. “Neem een plek als het stationsplein in Rotterdam. Daar zijn de afstanden en het aantal bronnen groter en dan wil je dus ook die afstand meer voelen. Of de haven van Rotterdam. Dat is ook een fantastische, meer verstopte plek. In de nacht gaat het allemaal gewoon door. Ik had mijn microfoonset op het dak van een auto geplaatst zodat ik binnen in die auto goed kon horen wat ik aan het opnemen was. Omdat het op een auto zat konden we de hele set up zelfs rijdend verplaatsen, wat erg praktisch is in zo’n uitgestrekt gebied.”

BEGRIJPEN

Huisman is niet iemand die graag commercials doet. “Daar heb ik geen geduld voor”, geeft hij zelf aan. “Alles honderd keer overdoen op de vierkante millimeter. Iets is een performance en zodra je dat te vaak herhaalt, dan verliest het aan authenticiteit wat het wint aan perfectie. Misschien ben ik daarom erg aangetrokken tot sferen, want dat is in zekere zin ook een performance van heel veel mensen, dieren, techniek en natuur tegelijk.” De manier waarop je je werk beoordeelt op de set verschilt voor beeld en geluid. Als er een shot gedraaid is, wordt er vaak gekeken of de compositie klopt en wat de rol van dat shot is binnen de montage. Bij audio is het zo dat er geluisterd wordt naar de inhoud en technische

bruikbaarheid, die weer afhangt van de beoogde montage en haar shots. “Het kunnen beoordelen van je werk gaat erom of je de gereedschappen verstaat die op de set en in post beschikbaar zijn. En dat je weet wat je kunt verwachten als je die gereedschappen gebruikt. Als je een denoiser gebruikt, weet je dan al voor dat je op ‘render’ klikt hoe het gaat klinken met 4,8 noise-reductie? Te veel reductie zorgt voor een onnatuurlijk geluid. Een weggefilterde snelweg kan dan gaan klinken als een soort waterval door alle audio-artefacten die het gevolg zijn van over-processing. Dat wil niemand. Als je de volledige audioproductie begrijpt, dan kun je keuzes maken en meer opties aanbieden. Het is mooi als het super clean kan, maar het is altijd een diplomatische beslissing, want je kan vaak maar twee keer per dag zeggen: ‘dit moet nog een keer’. Dat kan niet bij elk shot.”

ZONDER GELUIDSMAN

Op de vraag hoe Huisman het vindt dat er bij tv programma’s vaak gekozen wordt om zonder geluidsman te draaien, antwoordt hij: “Mij wordt als geluidsman nooit gevraagd of ik er ook camera bij kan doen. Daar heb je een cameraman voor. Die bedient de camera. Meestal wordt er gekozen voor twee zendertjes, maar de hengel blijft dan natuurlijk uit. Er wordt tegenwoordig

wel veel meer op zenders vertrouwd dan vroeger. Vroeger kon je twee zenders in-prikken en dat was het. Nu heb je recorders met zestien zenders ingebouwd. Technisch gezien een enorme vooruitgang. Maar goed, dan is dat weer de baseline en omdat het er niet indrukwekkend uitziet, verwacht men ook dat één persoon dat allemaal kan inzetten, terwijl je daar eigenlijk drie personen voor nodig hebt.”

ZENDERS OF HENGEL

“Ik denk dat bij 60% van het werk wat ik doe zenders noodzakelijk zijn”, gaat Huisman verder. “Klinkt een hengel mooier? Zeker! Een hengel geeft het materiaal leven. Zenders zijn er uit praktisch oogpunt. Die kunnen soms, als ze op de goede plek zijn, beter klinken dan een hengel. Bijvoorbeeld als iemand in een auto zit en je er niet bij kan. Of als aanvulling op de hengel, want waar je vroeger nog moest kiezen tussen hengel of zender, kun je het nu combineren door de plug-in Auto-Align Post.” Je hoort het nog wel eens in oudere programma’s. Als je hengel en zender tegelijk gebruikt, dan word je geconfronteerd met het feit dat de hengel en de zender op net een andere plek zijn ten opzichte van elkaar. Huisman: “Als een van de twee (of allebei) beweegt, dan hebben ze een effect op het gecombineerde geluid. Kamfiltering heet dat. Als je dat wilt oplossen, ➤



Ready for tomorrow?

d&b audiotechnik's flagship products are now Milan™-ready, offering you freedom, flexibility, reliability and security. Without the need for in-depth IT management skills. We make sure you have the tools you need to always be at your creative best.

DS100M



The network-based, powerful DSP platform for Soundscape – now with Milan™.

The DS100M is here, supporting immersive and matrix applications, MADI input, word clock integration, and so much more. With a powerful new processor platform, upgraded internals, and the choice between Milan™ or Dante, you've got everything you need to bring your vision to life.

DS20



The indispensable digital audio network bridge for seamless Milan™ integration.

With its unique system-output feature set and unmatched ease of use, there's no product quite like the DS20. Even better, the DS20 will upgrade any amplifiers with AES3 inputs to Milan™, saving you time and money.

We're ready when you are.

D90



The future-focused amplifier, backed by a tomorrow-ready network.

If you're looking for flexibility and reliability, our new flagship amp has got you covered. The D90 has enhanced energy saving features, a fully redundant setup, and provides maximum loudspeaker performance at low temperatures.

Meet expectations today, unlock possibilities tomorrow.

Get tomorrow-ready, today.
dbaudio.com



dus realisme, maar die dringt niet binnen in zijn belevingswereld op dat moment. Of juist wel en is het de reden om toch een dagje te wachten met die ontvoering? Beleving zorgt ervoor dat je de aandacht stuurt voorbij het realisme, op een geloofwaardige manier. Neem bijvoorbeeld de scène in een restaurant waarbij je het geluid hoort van de metro die keihard door een scène heen raast, terwijl dat niks met de context te maken heeft. Is dat realisme? Nee, helemaal niet, maar het werkt wel, het is spannend!”

LIBRARIES

“Als je sound design voor een animatie maakt, dan besef je pas hoeveel je cadeau krijgt bij het draaien van een film, als je gewoon op een plek bent”, begint Huisman tot slot. “Iemands bewegingen, voetstappen, ademhaling, sfeer. Al die onderdelen krijg je gewoon voor niks. Als je dat allemaal los moet maken, dan ben je wel even bezig.” Voor het maken van een rijke audiotrack put Huisman uit een eigen verzameling geluiden, gecombineerd met aangekochte libraries. Die collectie heeft hij wel eerst gecureerd. “Dat is vooral weggooien. Als je ook maar even denkt dat je een geluid nooit gaat gebruiken: weg ermee! Want hoe meer geluiden je hebt, hoe minder makkelijk het wordt om het juiste geluid te vinden. Dus je moet als een soort bibliothecaris te werk gaan om te zorgen dat je kan vinden wat je zoekt. Weten wat je hebt en hoe je het kunt inzetten is daarbij belangrijker dan heel veel hebben.” <

dan ga je hengel en zender syncen op een heel klein niveau, waardoor het fase-rein wordt en dan hoor je dat effect niet meer.” Huisman hoort ook wel eens van makers dat ze het geluid geïmporteerd hebben en dat het, als ze zender én hengel aanzetten, eigenlijk minder klinkt dan wanneer ze één van de twee aanzetten. “Dan moet ik een kort lesje natuurkunde geven, want het is geen fout, maar een natuurverschijnsel. Het is een onvermijdelijk basisprincipe, dat je als maker net zo zou moeten begrijpen als de witbalans van je camera. Door een combinatie te maken van boom en zender kun je de spraak constanter laten voelen door het programma heen en kun je perspectiefkeuzes maken tussen wijde en close shots. Dat is wel fantastisch.”

beelden samen met het geluid? Wanneer trek je het los? Wanneer zit het verweven? Wat is de rol van de muziek? Dat vormt de basis van een ontwerp.”

REALISME

Er wordt wel eens gezegd dat er gestreefd wordt naar een zo realistisch mogelijk geluidsbeeld. Maar wat is realisme in filmgeluid? “Daar kun je hele filosofische discussies over voeren”, geeft Huisman aan. “Wat is realisme voor mij? Wat is realisme voor jou? Wat is realisme voor iemand die op het punt staat zijn vrouw te ontvoeren? Die is niet bezig met het geluid van de klik op straat. Die klik is er wel en is

GELUIDSONTWERP

Op de vraag hoe je nu eigenlijk een geluidsontwerp creëert, reageert Huisman: “Ik zeg altijd: geen ontwerp is ook een ontwerp, want dan wordt het gewoon zoals het door omstandigheden is geworden. Maar als je van tevoren samen een visie vormt, ga je je richten op bepaalde details, die anders niet eens zouden opvallen. Dus als je bijvoorbeeld de omgeving in je ontwerp opneemt, dan neem je dat ook mee op de set. Misschien gaat het een rol spelen in het werk van een acteur. Als een acteur verschrikt opkijkt in zijn spel, dan kun je in het sound design daar bijvoorbeeld een blaffende hond plaatsen, wat een spanning genereert. Reageert de acteur niet, dan is dat geluid misschien misplaatst. Hoe gaan

