



Productiegeluid: Bedenken en Begroten

Laatste update: Versie 150125

Contact: contact@dfsa.nl

De Dutch Film Sound Association (DFSA) zet zich in om de filmsector te ondersteunen met een helder, transparant en financieel onderbouwd model voor de verhuur van geluidsapparatuur: Geluidspakketten. Dit initiatief helpt zowel geluidsp Professionals als producenten bij het effectief plannen en budgetteren van geluid in producties.



Hoe bepaal je de keuze voor een geluidspakket?

Een goed gekozen geluidspakket stroomlijnt de geluidsopnames op de set en vergemakkelijkt en verrijkt de mogelijkheden voor het sounddesign. Een goed begin...

Wat staat hier?

Als de inhoud van het pakket overeenkomt met wat nodig is op de set, qua apparatuur en assistentie, zal het geluidsteam het maximale uit de set-opnames kunnen halen op een zo efficiënt mogelijke manier, waardoor er vlot gemonteerd kan worden en er meer tijd besteed kan worden aan creativiteit in zowel in de montage als in het sounddesign.

Wat hier volgt is een greep uit een aantal set-situaties waarvan wij menen dat men zich niet altijd realiseert wat er aan apparatuur voor nodig is. We pretenderen niet volledig te zijn.

Stel dat:

Er ligt een scenario met 2 mensen aan een keukentafel (en ze blijven zitten). De filmische vertelling is traditioneel.

Er ligt een scenario voor een busreis met 10 mensen die zingen en 3 voeren een telefoongesprek en een 4e loopt door de bus en stelt her en der een vraag en krijgt antwoord. (De filmische stijl is nog niet bekend maar neigt naar een vertelling die gebaseerd is op draaien met 2 camera's tegelijk (met zoomlenzen).)

Je hoeft geen geluidspakket te zijn om te snappen dat hier 2 verschillende pakketten aan apparatuur voor nodig zijn. Het eerste scenario volstaat met een Basic pakket, het tweede scenario gaat al snel naar een Premium pakket.

Stel dat:

Er ligt een scenario met 75% van de scènes 2-4 acteurs per scène, in totaal 8 verschillende karakters. De planning van een draaidag ziet er als volgt uit: scène 1: acteur ABC, scène 2 BDE, scène 3 ABF, scène 4 ACEF. Dan zijn er die dag per scène maximaal 4 zenders nodig, maar op de totale draaidag zijn er (minstens) 6 zenders nodig. Acteur A komt terug in scène 3 en 4, dus die zender blijft zitten. Tijdens scène 1 is er tijd om D en E vooruit te zenderen dus die krijgen ook een zender (zender 4 en 5). Tijdens scène 2 wordt F alvast gezenderd (zender 6). C zou na scène 1 ont-zenderd kunnen worden, maar die zit in een heel ingewikkeld kostuum of is verdwenen voordat de 2nd AD er erg in heeft, dus die zender blijft ook zitten tot en met scène 4.

Door vooruit te zenderen en/of de zenders te laten zitten, is de acteur beschikbaar voor andere departementen zoals regie, make-up of bijvoorbeeld voor camera en licht bij het finaliseren van de opstelling van een shot.

Stel dat:

In scène 2 uit het vorige voorbeeld 2 acteurs elkaar omhelzen waardoor de zenders tijdens de omhelzing verstoord klinken, maar in de omhelzing fluistert de een iets in het oor van de ander. Een extra zender in de kraag biedt uitkomst. Een 7e zender.

Stel dat:

Er ligt een scenario met telefoonscènes. Een acteur krijgt de tegentekst van de regie-assistent 'luid akoestisch op de set'. De acteur en de akoestisch hoorbare tegentekst moeten angstvallig -en daardoor onnatuurlijk- van elkaar los gehouden worden (zonder overlaps) omdat het anders niet te monteren is. Als de acteur een onzichtbaar oortje van ons krijgt en de tegentekst in zijn/haar oor hoort, zal hij/zij natuurlijker kunnen acteren, overlappen is dan geen probleem want de tegentekst is niet hoorbaar op de set en zit dus niet door het geluid van de acteur heen. En dus kunnen we die goede acteerprestatie behouden! Veel acteurs/regisseurs/editors vinden dit fantastisch. Een oortje is inbegrepen in Premium Plus, of is als extra inhuur mogelijk.

**Stel dat:**

Er is een 2e camera. We draaien shot & tegenshot tegelijk. Dan is er ook een 2e boom nodig.
 Er is een 2e camera. Die gaat als 2nd unit op pad met 1 acteur die een telefoongesprek heeft.
 Dan is er een extra (2e) recorder, een extra ontvanger en een extra geluidspakket nodig. Soms kan dit de 2e boomoperator zijn als deze niet nodig is bij de 1st unit en als deze capabel is om deze taak goed uit te voeren. Anders is er dus een 4e persoon in het geluidsteam nodig om deze 2nd unit volwaardig te maken.

De 2nd unit gaat op pad met 2 acteurs met dialoog.

Dit betekent naast een camera pakket ook een extra geluidsofname set: recorder met zenders/ontvangers met minimaal 1 afluistering (IFB) voor (co)regie, zeker 1 ervaren geluidspakket, afhankelijk van de situatie misschien zelfs 2! (PSM/boomoperator)

Stel dat:

Er ligt een scenario met één personage. Deze loopt bellend door meerdere ruimtes in een huis, de camera volgt en blijft achter in 1 kamer terwijl het personage doorloopt en spreekt. Dan zijn er 2 boomoperators nodig ook al is er maar 1 acteur. De 2e boomoperator wacht de acteur op in de laatste ruimte. “Maar hij/zij is toch gezenderd?!” Inderdaad, maar bestaat het kostuum uit een ruim vallend, niet doorschijnend shirt met een V-hals en is de stof zacht en geluidloos? Als de zender al te combineren is met het kostuum, moet het ook nog goed gaan bij de mise-en-scene: als deze acteur bijvoorbeeld op een moment de jas aandoet, of in het gesprek de hand op de borst legt dan is de monoloog onbruikbaar. Vandaar de 2e boomoperator.

Stel dat:

Er zijn 2 acteurs die tekst hebben, 1 zit, de ander loopt. Dan zijn er 2 boomoperators nodig.
 Er zijn 2 acteurs die tegenover elkaar zitten en tekst hebben. Er hangt een lamp boven de tafel die een schaduw geeft zodra een boom van de ene naar de andere acteur gaat. Dan zijn er 2 boomoperators nodig, tenzij de acteurs muisstil blijven zitten en niet om zich heen kijken terwijl ze tekst geven, dan kan er eventueel met een steun-boom gewerkt worden (als dit kan voor camera/beeld).
 Er zijn 2 acteurs die tekst hebben. Er wordt niet gerepeteerd. Dan zijn er 2 boomoperators nodig, want als een acteur niet weet wanneer hij/zij zelf gaat praten, hoe moet de boomoperator dat dan weten?

Stel bij een documentaire dat:

Een presentator spreekt noch verstaat Spaans en wil toch een interview afnemen. Dat kan met een simultaanvertaling. Note: de geïnterviewde verstaat geen Engels. Dan is er een tolk die op onhoorbare afstand staat zodat zijn vertaling niet door de opnames gaat van de persoon die antwoorden geeft. Wat is er nodig behalve een recorder, een boom, en 3 zenders (geïnterviewde, presentator, vertaler) en voor elk van die 3 zenders natuurlijk 3x een ontvanger bij de recorder? Welnu, 1 zender die het geluid van de boom (presentator en geïnterviewde) stuurt naar de ontvanger met koptelefoon voor de vertaler. En een andere zender die het geluid van de microfoon van de vertaler stuurt naar de 2 of 3 ontvangers met koptelefoon van de cameraman en de presentator (en de regisseur). En soms nog een extra kastje met speaker die de vertaling van de vraag laat horen aan de geïnterviewde.

Stel dat:

Er ligt een scenario met auto-scenes. Rijshots. Rijdende auto's zijn een klasse apart.
 De acteurs worden gezenderd, maar ook moet per acteur een steunmicrofoon geplaatst worden omdat zenders kleding-, gordel- en bewegingsgevoelig zijn. Een acteur praat uit het raam, draait zich om, beweegt om te schakelen/sturen, dus extra microfoons zijn een must. Soms ook buiten de auto als daar iets gebeurt wat we zien of wat we moeten verstaan! Er kan niet altijd een boomoperator op de achterbank mee hengelen. Dan moeten de extra microfoons in de auto per instelling aangepast worden aan het kader. Dus zoveel zenders als acteurs + extra zenders die verstopt kunnen worden en/of microfoons die op magic-arms op acteurs gericht kunnen worden.

De volgauto (of de crew op de low loader om de auto heen) moet voorzien worden van draadloze



meeluistersets (IFB's) zodat er gehoord kan worden wat zich bij de acteurs afspeelt en welke timing er gehanteerd wordt voor bijvoorbeeld camerabewegingen.

Dit betekent een extra zender en meerdere ontvangers+koptelefoons voor regie, camera, focus, grip, script, 1st AD.

Stel dat:

Er is een lange dialoog in een ruimte met 3 acteurs en acteur 4 en 5 komen binnen door de achterdeur in een bepaalde tekstzin, bovendien komen de vriendinnen van acteur 4 van boven naar beneden gerend. Dan moet er buiten dus een AD staan met een IFB (ontvanger+koptelefoon) om die timing te kunnen horen en door te geven. Daarnaast is er een andere AD die boven aan de trap staat en de figuratie timet zodat zij op een andere 'bepaalde' zin starten met naar beneden rennen.

Dit betekent extra IFB's want we kunnen natuurlijk niet voor deze scène de IFB's van regie en script tijdelijk afpakken om dit te realiseren.

Zo zijn er legio voorbeelden die de geluidsprofessional zal herkennen of voorzien tijdens het lezen van het scenario. Al deze opties worden gevisualiseerd en zullen worden meegenomen in zijn/haar offerte. Dit gaat nu nog louter over "praktische oplossingen" en "faciliteren", hiernaast is er natuurlijk nog inhoudelijk overleg nodig om ook creatief die offerte toe te spitsen op de wensen van regie, het 'on-set' sounddesign en de beoogde stijl voor een project.

Ervaring en kennis bepalen de keuze voor een doeltreffend pakket.

Een goed begin is het halve werk.

Het geluid voor de productie valt of staat met - om te beginnen!- goed opgenomen productiegeluid. Hoe meer daarin geïnvesteerd wordt hoe sneller de dialoogmontage zal verlopen, hoe meer tijd er in andere aspecten van montage en sounddesign gestoken kan worden.

Waar we mee begonnen:

Een goed gekozen geluidspakket stroomlijnt de geluidsopnames en bovendien de filmopnames in haar geheel. Goed productiegeluid vergemakkelijkt en verrijkt de mogelijkheden voor de montage het sounddesign.

Vragen?

We staan je graag te woord! Bezoek een van onze thema-avonden of luister naar onze podcast "Klankmakers", mede mogelijk gemaakt door de DFSA (wordt binnenkort online gezet).