

De Illusie van Volume



Je hebt een video gemaakt, dus je weet dat het meeste van wat we in films zien en horen, wordt geproduceerd in de postproductie. Maar hoe?

Hoe vangen ze een kristalheldere dialoog op in die lawaaiige omgeving? Hoe is het mogelijk om de klik van een tak zo duidelijk te horen? Eenvoudig. Het is een illusie. Geen illusie van de magiër van Las Vegas, maar toch een illusie. Door een paar eenvoudige trucs en gimmicks toe te voegen aan je audiovaardigheden, kun je je eigen illusies in een mum van tijd produceren.

De Setup

Als je ooit naar een autorace op tv hebt gekeken weet je hoe de slechte audiomixen soms klinken. Het ene moment is er een veldverslaggever in de pits iets beschrijft wat is gebeurd het volgende moment komen de auto's met meer dan 200 km/u voorbij. De reporter en de geïnterviewden schreeuwen de longen uit hun lijf. Vergelijk dit nu eens met een racefilm als Rush of de klassieker met Steve McQueen, Le Mans. We zien en horen dezelfde dingen, maar op magische wijze horen we alles perfect. We noemen dit de illusie van geluid. Als filmkijkers weten we dat races rumoerig zijn maar als makers van eventueel zulke content weten we ook dat dit een filmset was en dat er waarschijnlijk helemaal geen natuurlijk geluid van een race was. De regisseur liet de acteur gewoon in de microfoon schreeuwen en later werden de racegeluiden toegevoegd bij het bewerken van de film en het geluid. Dezelfde techniek geldt voor vrijwel elk type film. Even bij het sportthema blijvend we weten dat de verslaggevers vaak in geluidscabines zitten waarbij het ook voorkomt dat ze niet in de buurt van het sportevenement zijn maar lekker in de studio, maar voor de veld-reporter is dat andere koek zij lopen immers tussen het publiek. Maar eh hoe zit het met golf? Golfverslaggevers op de baan spreken fluisterend omdat, zoals we allemaal weten, je stil moet zijn terwijl golfers aan slag zijn. Maar waar zijn de omroepers? Zijn ze daar bij de 14e hole? Niet aannemelijk. In werkelijkheid bevinden ze zich waarschijnlijk in een productietrailer of op een set ver weg van de actie. Dit is de illusie van rust. De omroepers verhogen opzettelijk de intensiteit van het moment door te fluisteren, of het nu nodig is of niet.

Maar hoe hard is te luid? Tijdens het opnemen van digitale audio is er een hard plafond van 0dBfs. Dat betekent dat al de geluidsbronnen, samengemengd, die limiet niet kunnen overschrijden. Natuurlijk zit daar ook een balans in. Je wil dat je bronnen goed mengen en natuurlijk klinken in de context van wat er op het scherm wordt weergegeven. En als u mengt in 5.1-surroundgeluid, mag de som van alle zes kanalen

het maximum niet overschrijden. Dit zorgt voor compatibiliteit met alle afspeelsystemen en vereist een meer uitgebreide evenwichtsoefening.

Omgekeerd, hoe zacht is te zacht? Als je al veel audio hebt opgenomen, weet je dat er altijd een bron van achtergrondruis is, ofwel op de locatie of gegenereerd door je opnameapparaten. Goede opnametechnieken dicteren dat we audio met zoveel mogelijk dynamisch bereik vastleggen, maar dat is moeilijk als je voor "zacht" gaat. Daarom fluisteren ze in films en televisie veel luider dan in het echte leven. Als alternatief werd het gefluister opgenomen in de perfecte wereld van een opnamestudio waar achtergrondruis en apparatuur beperkingen vrijwel niet bestaan.

Tegenwoordig worden visuele media aangeleverd aan een breed scala aan apparaten en platforms. Het grootste systeem is de bioscoop en we weten dat het daar geweldig klinkt. Maar maanden later kan diezelfde film overal te zien zijn, van een thuisbioscoop tot op een smartphone, en het moet goed klinken, ongeacht het apparaat.

Als audiovisuele hobbyist is het verstandig om alle mogelijke opname methoden te overwegen en je audio dienovereenkomstig te mixen. Door gebruik te maken van de illusie van harde en stille geluidsmixen, zal je audio doorgaan, hoewel het wordt gespeeld. Laten we bijvoorbeeld een fictieve reclame maken voor nieuwe ontbijtgranen genaamd "Spy Flakes." Door een combinatie van vitamines en mineralen, maken "Spy Flakes" kinderen extra intelligent en slim. De reclame laat kinderen verstoppertjes vinden, fluisteren en over het algemeen hun ouders bespioneren. Als producer van de commercial, is het jouw taak om de kinderen te vangen die fluisteren, en duidelijk, zodat het op televisie te horen is. Daarnaast is er themamuziek en de stem van een presentator die de kinderen niet kan overheersen. Als onderdeel van de promotie zal de cornflakesdoos een QR-code bevatten zodat moeders de commercial kunnen scannen terwijl ze langs de schappen in de supermarkt lopen. De slimme producent maakt gebruik van elk beschikbaar hulpmiddel (inclusief controle van de uiteindelijke mix op hun telefoon) om ervoor te zorgen dat de commercial goed wordt afgespeeld op televisie.

Hoewel het vastleggen van dialogen de sleutel is, zullen geluidseffecten ook helpen de illusie van rust te verkopen. Schoenen die in tapijt knarsen, krakende deuren en kledinggeritsel, alles wijst op stille geluiden. Of je ze nu zelf opneemt of als gratis geluidseffecten gebruikt, als je ze harder in de mix duwt, worden ze groter dan het leven, waardoor het gevoel van stilte toeneemt.

Andere tools

Verrassend genoeg is een van de beste manieren om een illusie te geven van een luide of stille omgeving met beeldmateriaal. Overweeg een scene zoals die in de film The Social Network. Met slechts een paar flitsende lichten en een kleine menigte mensen, gaat de kijker ervan uit dat dit een luide knaller is. In werkelijkheid had het in elke grote kamer kunnen worden opgenomen. Voeg wat knallers, wat nevel en een menigte toe en daar ga je.

Op dezelfde manier wordt aangenomen dat een bibliotheek een rustige plaats is.

De bibliotheekscene in Ghostbusters is een klassiek voorbeeld. Beneden in de bibliotheek werkt de bibliothecaris stilletjes, ondanks de zwevende boeken, tot ze voelt dat de kaartcatalogus helemaal overvliegt en ze schreeuwend wegrent. De van nature stille omgeving maakt de harde geluiden nog luider.

Een ander eenvoudig visueel signaal voor luid of zacht is het gebruik van reactie shots. Als iemand zijn vingers in de oren steekt, nemen we aan dat het geluid erg hard is waar ze zijn. Hetzelfde geldt voor als je mensen ziet met gehoorbescherming. Als een acteur zich daarentegen inspannt om te horen wat iemand zegt of zijn oor vormt om beter te kunnen horen, weet de kijker instinctief dat dit een stil geluid was - of het dat nu echt was of niet.

Vergeet ten slotte niet het bewerken van de audio in je audiobewerkingssoftware. Hier is de audiocompressor je beste vriend. Met de juiste instellingen maakt een compressor luide geluiden een beetje zachter en zacht klinkt een beetje luider. Wees echter voorzichtig, het is gemakkelijk om te veel bewerkingen toe te passen, waardoor je luide geluiden levenloos worden en je zachte geluiden luidruchtig en inconsistent zijn. Gebruik voor hoge impactgeluiden zoals gewerschoten en explosies in plaats daarvan



een limiter. Door het audiovlak te verlagen met 6dB aan limiet, geef je de illusie van iets dat twee keer zo luid is zonder in vervorming of overbelasting te gaan.

Gebruik je illusie

Dit is een tamelijk subjectief onderwerp en een onderwerp dat misschien moeilijk te vatten is. Dus de volgende keer dat je gaat zitten om een film of tv-programma te bekijken, kun je overwegen hoe de makers de illusie van luid of stilte hebben gebruikt om verschillende scènes te maken. Gebruik wat je weet over productie en postproductie om de soundtrack af te breken en te raden hoe elk onderdeel werd gedaan.