

## **Geluidsontwerp begint in de montage**

Audio is een van de grootste drijfveren om de aandacht van het publiek vast te houden. Simon Wyndham vertelt over geluidsontwerp en waarom het idee ervan op een heel eenvoudig niveau begint.

In een wereld waar mensen video's vaak in volledige stilte op hun mobiele telefoons bekijken, met alleen automatisch gegenereerde ondertitels als gids voor wat er gaande is, zou je kunnen denken dat audio nu een secundaire overweging was. De realiteit is verre van dat. Goede, goed ontworpen audio is een belangrijke manier om de aandacht van uw publiek vast te houden.

Audio- en geluidsontwerp is een manier om elke video aantrekkelijk te houden. Als we aan geluidsontwerp denken, denken de meeste mensen aan geluidseffecten, zoals het geluid van een ruimteschip dat voorbij raast, of de manier waarop geluiden worden aangepast om karakter te geven aan verschillende aspecten van wat er op het scherm gebeurt. De stadsgezichten in Blade Runner en het vervolg zijn prachtige voorbeelden van sounddesign aan het werk, die sfeer creëert in een fictieve stad.

## **Geluidsontwerp begint bij het bewerken**

Ik geloof echter dat geluidsontwerp, of in ieder geval de wortels ervan, begint bij het bewerken en niet altijd gaat over complexe lagen van kunstmatig gecreëerde audio. Voor mij omvat geluidsontwerp op het meest basale niveau de manier waarop drama wordt gecreëerd wanneer de video samen wordt gemonteerd. Een dramatische pauze in iemands spraak is een manier om spanning of verwachting op te bouwen. Menselijke spraak is geluid, en een dramatische pauze wordt gecreëerd door de editor, en daarom is dit in mijn gedachten nog steeds sound design. Het zit ook in de manier waarop muziek wordt bewerkt en de emoties van de melodie worden gevolgd, waarbij geluid wordt gebruikt om het stuk impact te geven.

Tegenwoordig verwacht het publiek veel complexer en krachtiger gebruik van geluid en geluidsontwerp binnen bewerkingen. Of er een overmatig gebruik van is of niet is een punt van discussie, maar één ding is altijd waar; geluid op de juiste manier gebruiken kan een integrale methode zijn om je verhaal te vertellen, zelfs bij de eenvoudigste bewerkingen.

## **Verbeeldingstrigger**

Geluid werkt zo omdat het de verbeelding van het publiek prikkelt. Het is een volledige stop voor een dramatisch moment, en het is een opmaat voor wat we gaan zien. Als je publiek denkt of zich inbeeldt wat er gaat gebeuren of staat te gebeuren, dan is het betrokken.

Tegenwoordig gebruiken veel documentairemakers de stemopnames van interviews en veel fly-on-the-wall-achtige beelden, vaak afgewisseld met filmische intermezzo's of visuele bedden, versterkt met muziek en veel geluidsontwerp. Deze stijl wordt veel gezien in moderne documentaires over avontuurlijke sporten over surfen, klimmen en andere. Met andere woorden, moderne documentaires bevatten veel meer een samensmelting van beelden met indrukwekkend geluid.

Dit heeft ongetwijfeld te maken met de manier waarop de documentaire is beïnvloed door de cinema. Zelfs documentaires die veel 'rauw' zijn gefilmd, bevatten nog steeds filmische signalen in de manier waarop ze samen worden gemonteerd en het geluid wordt gebruikt.