

PORNO-FOLEYS

Lichtjes ongerichte, maar goed klinkende uitspattingen

Wat volgt, is even realistisch en authentiek als Tom Cruise die in volle snelheid van een motor springt, en plat op zijn gezicht belandt, of als de geloofwaardige, oorverdovende orgasmen van je favoriete pornoactrice. Ook de rest is natuurlijk waar, en zo waar als waar kan zijn. Gebruik je verbeelding. Hoe klinkt een pijpbeurt? Klinkt anale seks anders dan vaginale seks? Zou een gestimuleerde clitoris op een bepaalde toonhoogte vibreren wanneer zij wordt aangeraakt? Wat is het geluid van opwinding? En hoe klinkt alles als je de stem wegdenkt?



Foley¹-recept n° 1 De echte klassieker (slobberig en glibberig)

INGREDIËNTEN: Een glas water, je lippen en je voorarm.

AANWIJZINGEN: Het enige wat je moet doen voor deze handboekklassieker is je lippen nat maken en je voorarm beroeren. Je kan dat zo zacht en zoet of slobberig of slurperig doen als de scène nodig heeft. Sommige foley-artisten gebruiken de bovenkant van hun hand. Dat kan je ook proberen. Gebruik de onderkant van je voorarm wanneer de acteurs in de scène niet behaard zijn.

In speelfilms is het bijna een mirakel als de geluidsploeg een bruikbare opname van de dialoog op de set kan opnemen. De omgevingsgeluiden en het gebrek aan samenwerking met de rest van de crew maken het extreem moeilijk om verder te komen dan een ‘guide track’². Volgens mij was *Contact* veertig procent ADR³ en *Apocalypse Now* tachtig of zelfs negentig procent ADR⁴.

‘Ik was echt onder de indruk. Ik dacht, God, hij is in mijn film, en hij deed die vuistslagen [in *Raging Bull*] die je kop uit mekaar deden spatten – en nu doet hij mijn vuistslagen (...). En we hadden bloemkolen in cellofaan gewikkeld met een toplaag van chocolade en handschoenen met verschillende texturen, en hij deed “Boem!” En dan speelden we dat terug samen met de film en dan zei hij, “Nee, nee, nee, nee, laat mij nog één keer proberen”. En dan versneed hij de bloemkool en goot er wat water over, (...) en het was ongelooflijk.’⁵

Foley-recept n° 2 De kaakbreker (de maat doet er niet toe)

INGREDIËNTEN: Een glas water, een komkommer, een courgette, een aubergine en je lippen, mond en tanden.

AANWIJZINGEN: Schil de huid van één kant van elke groente om de kop van een penis te simuleren. Voor een sappig, vleselijk geluid gebruik je de komkommer; voor een scherp, *kinky* geluid de courgette; en voor een lichtjes overweldigend en kaakbrekend geluid, de aubergine. Maak je lippen nat en beweeg ze over de groente. Enkel het contact van je lippen en tanden (afhankelijk van wat de scène nodig heeft) met de groente zou moeten volstaan, zeker als je de microfoon zo dicht mogelijk plaatst.

GOUDEN TIP: Maak opnames met alle drie de groenten. Op die manier kan je bouwen aan een dynamiek in je geluidsontwerp. Het geluid dat elke groente voortbrengt zal verschillen, ook al is het maar een beetje en vrij subtiel. Die subtiele verschillen zijn echter nodig om de geluidsband zo dynamisch en levendig mogelijk te maken.

In *Dense Clarity, Clear Density*, een artikel over zijn werk als geluidsontwerper voor *Apocalypse Now*, vertelt Walter Murch hoe ze tot de vaststelling kwamen dat het menselijke brein slechts vijf verschillende geluidslagen kan waarnemen en aanvaarden voor het alles als één grote geluidsbrij registreert: één laag dialoog, één laag muziek, één laag ‘linguïstisch’ effect (bijvoorbeeld voetstappen), één laag ‘muzikaal’ effect (bijvoorbeeld omgevingstonaliteiten) en één laag ‘tussenin’ effect (halfweg tussen taal en muziek). Ze realiseerden zich ook dat het in enkele gevallen, in het bijzonder in actiescènes, noodzakelijk en zelfs beter was om onrealistische geluiden te gebruiken om een preciezer en meer beklievend gevoel van realisme in een scène te creëren. Indien het voorgaande Chinees lijkt, luister dan naar de scène waarin de helikopters (uitgerust met luidsprekers die Wagners *Walkuren* spelen) op het strand landen.

Laat ons nog eens terugkeren naar de finale van *Mission Impossible II*. Je ziet Tom Cruise op een motor, die aan topsnelheid door het verkeer wervelt. Hij wordt achtervolgd door de slechteriken. Wat je hoort, zijn het muzikale thema van *Mission Impossible*, verkeersgeluiden van auto’s, motoren, scheurende banden, verbrijzelende voorruit, ontploffingen, en dit alles bijzonder luid. Nu en dan communiceert Cruise ook met zijn team in de helikopter door één of ander onzichtbaar apparaat. Wanneer we hem vervolgens een geweer uit zijn achterzak zien halen, horen we het geluid dat bij ‘geweer uit achterzak halen’ hoort. Wanneer hij optrekt, horen we het geluid van zijn voet die ‘wegklikt’ op de pedaal. Elk mogelijk geluid is uitvergroet, opgeblazen en op kristalzuivere manier gemixt. In de realiteit zou deze scène maar één geluid voortbrengen (één grote geluidsbrij), maar door toevoeging van al deze details wordt de kijker in het midden van de actie geplaatst, waar Tom zich bevindt. Hier kan de kijker alles in detail zien en horen. Intens en surreëel realisme.

Stel je alle mensen eens voor die deze geluiden effectief produceren, ergens in een geluidsdichte studio. Mensen die het beeld maar blijven herhalen en ‘lopen’ om het geluid exact te produceren en op te nemen.

Laat ik dit even persoonlijk maken. Privé zelfs. Wat weet ik over porno? Meer specifiek, wat weet ik over geluid en/in porno? Ik heb immers nog nooit echt een pornofilm gezien, toch? Zelfs al zou ik een vrij grote collectie bezitten van voornamelijk Europese en Amerikaanse klassieke pornofilms uit de jaren zeventig (films waarvan de aanschaf intellectueel verantwoord is), wat zou ik dan kunnen zeggen over het geluid in deze films? Een beetje dialoog, veel muziek, veel kreunen en zuchten en ademen en schreeuwen? Zijn ze opwindend? Jazeker! Maar is dat afhankelijk van het geluid? Geen idee, omdat je meestal niet naar een pornofilm kijkt met het geluid op tien, of wel soms?

Nota

Je zou denken dat de keuze van de groente voor het foley-geluid van een pijpbeurt vooral afhangt van de afmeting van de penis van de mannelijke acteur. Fout! Het kleinste voorwerp kan gebruikt worden om een groots geluid voort te brengen. Stel je gewoon voor dat je je oor heel dicht bij een luciferdoosje houdt wanneer je een lucifer aanstrikt. Dat geluid kan gebruikt worden in een ontploffingsscène. Meestal heb je maar twee elementen nodig voor een goed geluidseffect: iets dat klaar en duidelijk is waardoor het geluid kan gedefinieerd worden en iets dat het geluid impact geeft, of een realistische indruk creëert. Maak een opname van om het even welk ‘impact’-geluid (bijvoorbeeld een kussen dat je tegen een matras slaat) en mix dat onder het geluid van de lucifer. Het klinkt als een behoorlijke ontploffing. Of herinner jij je het geluid van de schuifdeuren in *Star Wars*? Trek een stuk papier uit een enveloppe, en luister aandachtig...

Foley-recept n° 3 vuil en vettig (maak er een boeltje van)

Nota: Geluid ontwerpen voor penetratiescènes heeft alles te maken met het registreren van wrijving, spanning en weerstand. Afhankelijk van de groente die je gebruikt om de kip te penetreren, zal er meer of minder weerstand hoorbaar zijn. Gebruik dit in je voordeel om de hoogst mogelijke vorm van geluidsrealisme te bereiken. Ziet de penetratie er gespannen of ontspannen uit? Door een aubergine naar binnen te duwen, creëer je meer hoorbare wrijving dan wanneer je dit met een komkommer doet. Door de groente eerst in olie te dippen, krijg je een erg gladde en welbepaalde penetratie. Zoals bij het meeste geluidswerk zijn er eigenlijk geen regels of handleidingen. Wees creatief. Maak er het beste van en wees vooral anders. Zelfs in de meest stressvolle omstandigheden is het belangrijk te onthouden dat diversiteit je geluidsonwerp dynamischer maakt.

INGREDIËNTEN: Een komkommer, een courgette, een aubergine, een stuk rauwe, onversneden kip en een stuk gegrilde, onversneden kip, een fles ordinaire olijfolie, een paar theelepels zout, een paar theelepels gemalen peper, een halve kop mayonaise, een steak van 100 gram en een steak van 200 gram.

AANWIJZINGEN: Deze ingrediënten heb je nodig voor de meest uitgebreide foley-opstelling, die je toelaat elk mogelijk penetratiegeluid voort te brengen. Luister naar het verschil tussen elke groente die je bij de kip naar binnen schuift. Hoor het verschil tussen olie of mayonaise als glijmiddel. Voeg een beetje zout toe en hoor de subtiele, schurende details die daardoor aan je geluidsplaatje worden toegevoegd. Merk op: er is een verschil met de peper. Speel met het verschil tussen rauwe en gegrilde kip. Het verschil in huidstructuur suggereert bijna een leeftijdsverschil maar reken niet alleen hierop. Zoek naar het geluid dat het beste met je acteurs overeenstemt.

Geen penetratie is compleet zonder een goed kletsend geluid. Hier moet je echt je verbeelding ten volle benutten. Klets de 100 gram steak tegen de 200 gram steak en hoor het verschil met het slaan van de steak tegen de kip, of tegen je handpalm.

Idealiter zou dit alles een geluidsverzameling in de plaats van een tekst moeten zijn. Schrijven over geluid zonder het te horen, is niet optimaal. Je moet het horen om het te kunnen geloven. Als ik je vertel dat je ook het haar van Cruise kan horen wapperen in de finale van *Mission Impossible II*, wil je dat misschien wel van mij aannemen, maar het is niet hetzelfde als het horen van het eigenlijke geluid.

Kunnen we nadenken over geluid in seksscènes zoals we nadenken over geluid in Hollywoodfilms? Zeker in actiefilms is het geluid er immers op gericht de kijker midden in de actie te plaatsen. Maar wat zou er gebeuren als elk mogelijk geluid dat tijdens een seksscène wordt geproduceerd, ook hoorbaar wordt? Kristalhelder, rechttoe rechtaan? Geen muziek, geen tekst. Geen gezucht of geschreeuw of welk ander stemgeluid ook. Alleen de 'sex foley'. Hoe opwindend zou dat zijn?

Bericht aan alle filmmakers

Zit er een seksscène in je nieuwe film? Je hebt waarschijnlijk lang nagedacht over hoe expliciet je de actie gaat tonen. Maar heb je al over het geluid nagedacht? Nee, niet de muziek. Nee, ook niet de dialoog. Het geluid. Het effectieve geluid dat de lichamen van je acteurs zullen produceren tijdens de seks, gesimuleerd of niet. Ik denk dat je dat zou moeten doen. Daarover nadenken. Of laten we er samen over nadenken. Dan kan jij de scène filmen en zal ik het geluid maken. Het zal scherp zijn, gedetailleerd, trefzeker, frontaal, recht in je gezicht, nabij en persoonlijk. En net zoals een zeer lage basfrequentie een fysieke impact kan hebben, garandeer ik dat het door mij geproduceerde geluid alles zal overklassen wat je tot hiertoe gehoord, gevoeld, ervaren, gedacht of getheoretiseerd hebt. Geloof mij. Dat is wat geluid doet. Wat geluid kan doen. Leun dus achterover en luister.

Foto: DAVID BERGÉ

NOTEN

- 1 Elk geluid in een film dat geen dialoog of muziek is, is een geluidseffect. Geluidseffecten worden gecreëerd door foley-artiesten nadat de film is opgenomen, om overeen te komen met de actie in een scène. Typische voorbeelden zijn voetstappen, vuistslagen, het ruisen van kleding, enz. De naam komt van Jack Foley, volgens velen de ongekroonde held van de film. Hij was de eerste die geluidseffecten begon te maken en op te nemen, toen de filmindustrie overstapte van de stomme film naar de talkies.
- 2 RANDY THORN, geluidsonwerper van *Ice Age*, *Harry Potter*, *War of the Worlds*, *Shrek*, *Forrest Gump*, e.a.
- 3 ADR staat voor Automated Dialogue Replacement of Additional Dialogue Recording. Bekendere termen zijn 'dubben' of 'loopen'. Dit is het proces waarbij dialogen worden opgenomen of heropgenomen, nadat de film is opgenomen. Meestal is dit nodig omdat de geluidsafdeling niet in staat was om goede opnames te maken op de set of omdat teksten veranderd zijn. Een klassiek voorbeeld is de scène in Hitchcock's *North by Northwest*, waarin Eva Marie Saint en Cary Grant elkaar voor de eerste keer ontmoeten in een restaurant. In de voltooid film horen we haar zeggen 'I never discuss love on an empty stomach.' Deze zin werd heropgenomen omdat de censuur de oorspronkelijke tekst niet goedkeurde: 'I never make love on an empty stomach.'
- 4 RANDY THOM, <http://www.filmsound.org/QA/ADR-Discussion.html>
- 5 FIGGIS, Mike in SIDER, Larry, ed, *Soundscape: School of Sound Lectures, 1998-2001*, Wallflower Press, 2003.