

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 aanstrijkt. 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...