

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.