

Sound design in het digitale tijdperk

Een productieonderzoek naar de rol van sound designers in het snel veranderende
Nederlandse medialandschap

MA-scriptie Universiteit Utrecht
Film- en Televisiewetenschappen

Rico van Nieuwkoop
3009505

Begeleider: Alec Badenoch

06-06-2014

Inhoudsopgave

Samenvatting	3
Inleiding	4
Theorie en methode	6
1. Een blik op het veld	11
2. Auteursrechtelijke wet- en regelgeving	13
§ 2.1. <i>Verschillende inkomsten voor verschillende werkzaamheden</i>	13
§ 2.2. <i>Waardering van werkzaamheden door de sound designer</i>	15
3. Culturele structuren	17
§ 3.1. <i>Het netwerk van de sound designer</i>	17
§ 3.2. <i>Creatieve vrijheid als kern van het werkproces</i>	18
4. Economische factoren	20
§ 4.1. <i>De economische realiteit van de beroepspraktijk</i>	20
§ 4.2. <i>Keuze voor projecten: meer dan een economische afweging</i>	22
5. Technologische ontwikkelingen	24
§ 5.1. <i>De rol van techniek in het werkveld</i>	24
§ 5.2. <i>De waardering van technische vaardigheden</i>	27
Conclusie	29
Aanbevelingen	29
Literatuurlijst	32
Bijlagen	35
§ Vragenboom interviews	35
§ Transcripties interviews	36

Samenvatting

In dit onderzoek is gekeken naar de manier waarop sound designers als culturele actoren met de tijdelijke aard van de projectinfrastructuur bij Nederlandse mediaproducties omgaan. Zo kan de vraag beantwoord worden op welke manier auteursrechtelijke, culturele, technologische en economische structuren van het Nederlandse medialandschap de beroepspraktijk en de beroepsidentiteit van de sound designer bepalen.

Binnen sound studies wordt de identiteit van de sound designer geconstrueerd als een *Above the Line* werknemer die optreedt met een set aan specialistische vaardigheden om origineel audiowerk te leveren. Bevindingen in dit paper laten zien dat production studies middels meer zicht op economische factoren aan de ene kant en culturele actoren aan de andere kant nieuwe inzichten brengt wanneer dit bijvoorbeeld de focus van sound studies van geluid en geluidsontworp als overwegend creatieve activiteit betreft. Uit de in deze scriptie besproken interviews en waarnemingen van het veld blijkt namelijk dat sound design wordt gezien als een meer technisch aspect van audioproducties als een groter creatief geheel. Sound designers verlenen hun beroepsidentiteit voor een groot deel aan het componeren van originele muziekwerken.

De conclusie die uit dit onderzoek getrokken kan worden is dat de structuren van het Nederlandse medialandschap de *beroepspraktijk* van sound designers bepalen op een manier waardoor wij in Nederland geen specialisten kennen maar generalisten. Echter, deze structuren hebben nauwelijks invloed op hun *beroepsidentiteit*, dat is gebaseerd op een ideaalbeeld van het beroep.

Inleiding

Het luisteren naar muziek en geluid kan een emotionele ervaring zijn. Op een mp3-speler, in een winkel, achter het stuur of al surfend op het web. Het is niet voor niets dat het luisteren naar geluid in alle bovenstaande situaties wordt bestudeerd binnen sound studies, dat vraagstellingen behandelt over de (re)productie, de betekenis en de functie van geluid. Een luisterervaring is de complete beleving van de consumptie van geluid. Hier zit een fysieke en een emotionele kant aan. We beleven geluid door het registreren van de geluidsgolven, de frequenties, de geluiden en de stiltes. Maar geluid wordt ook emotioneel beleefd. Het kan ons roeren, raken, enthousiasmeren en meer. Als zodanig wordt de luisterervaring bepaald door zowel de technische als de esthetische beslissingen die gemaakt zijn in de studio. Hiermee is de studio een instrument geworden. Een dynamisch instrument, want de opnamestudio heeft sinds zijn inceptie een transformatie ondergaan: "[D]uring the 1960s, the studio became an instrument in its own right, which musicians and producer-engineering teams exploited to create new sounds, rather than simply trying to capture them."¹ Van deze mogelijkheden maakt de sound designer tegenwoordig gebruik om de ondersteunende geluidsstructuur bij een project te creëren.

De recente explosie van betaalbare software heeft krachtige elektronische muziekproductie tools binnen het bereik van iedereen met een PC of Mac gebracht.² De sound designer heeft door deze mogelijkheden een belangrijke rol kunnen krijgen binnen mediaproducties: "Among Sound scholars and practitioners, there is consensus that technological developments such as the Synclavier and DigiDesign's Pro Tools formulate an essential part of the definition of sound design."³ Susan Schmidt-Horning stelt dat ondanks dat het maken van muziek aanzienlijk makkelijker is geworden, er tegenwoordig behoorlijk wat eisen worden gesteld aan de mensen die in de Verenigde Staten werken in opnamestudio's. Zij moeten al vrij veel ervaring hebben opgedaan voor zij ook maar als stagiair aan de slag kunnen in een professionele studio.⁴

In Nederland lijkt ervaring tevens van groot belang voor de sound designer. Wij zien dat sound design hier een professioneel vak is, gevalideerd door de vele officiële, vakgerichte opleidingen die er voor bestaan. Deze opleidingen hebben veelal een specialisatie in sound

¹ Susan Schmidt-Horning, "Engineering the Performance: Recording Engineers, Tacit Knowledge, and the Art of Controlling Sound," *Social Studies of Science* 34.5 (2004), 704.

² Kim Cascone, "The Use of Density Groups in Electroacoustic Music," *Contemporary Music Review* 30.2 (2011), 143.

³ Mark Grimshaw, "Sound and player immersion in digital games" in *The Oxford Handbook of Sound Studies*, ed. Trevor Pinch en Karin Bijsterveld (New York: Oxford University Press, 2011), 373.

⁴ Schmidt-Horning, "Engineering the Performance," 705.

design voor verschillende typen media. Zo worden op de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht studenten opgeleid "tot componist/sound designer voor adaptieve systemen zoals computergames, museale installaties en theatervoorstellingen".⁵ De Nederlandse Filmacademie biedt als een van de acht afstudeerrichtingen sound design aan, specifiek gericht op film en documentaire. Naast dat studenten vaardigheden als geluidsopname, geluidsmontage en mixage aanleren ligt de nadruk van het studieprogramma op het verkrijgen van "ambachtelijkheid" binnen het vakgebied.⁶

Over de huidige staat van het beroepsveld waar deze studenten zich uiteindelijk binnen zullen gaan bewegen is binnen sound studies nog weinig geschreven. Wel is door onder andere Schmidt-Horning en Isabelle Delmotte bestudeerd hoe sound design in het Amerikaanse Hollywood-systeem invulling krijgt. Zij observeren een duidelijke scheiding tussen sound design en compositie van originele muziekwerken als kenmerkend voor de Amerikaanse filmindustrie.⁷ In deze industrie maken relatief grote budgetten en geluidsafdelingen voor film specialisatie mogelijk. Een rol als die van de sound editor, die zich toespitst op het bewerken van geluidseffecten, is in de Verenigde Staten gangbaar.⁸ Sound design heeft in de VS een duidelijk gestructureerde rol omdat het een vast onderdeel van filmproductie is. In Nederland zien wij een veel lossere structuur van de filmwereld die kenmerkend is voor de gehele Nederlandse media-industrie. Het gaat om "projectenbedrijfstukken die per [...]productie personeel bij elkaar brengt in de vorm van een tijdelijke onderneming die na de realisatie van het eindproduct weer oplost."⁹ In Nederland brengt deze losse structuur zijn complicaties mee voor het beroep van de sound designer.

In dit onderzoek zal er gekeken worden naar de manier waarop sound designers als culturele actoren met de tijdelijke aard van de projectinfrastructuur bij Nederlandse mediaproducties omgaan, welke functie dit heeft voor hun professionele en persoonlijke identiteit als creatieve mensen, de technische vaardigheden die zij moeten hebben en de manier waarop omgevingsfactoren hun optreden als culturele actoren bepalen. Hiervoor zullen de methoden van production studies, waarbij de focus ligt op culturele producenten, de organisatorische plaatsen en praktijken waar zij onderdeel van zijn en de manier waarop zij

⁵"Composition and Sound Design for Adaptive Systems," Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, <http://www.hku.nl/web/Opleidingen/MuziekEnTechnologie/CompositionAndSoundDesignForAdaptiveSystems.htm>.

⁶"Sound Design," Nederlandse Filmacademie, <http://www.ahk.nl/filmacademie/opleidingen/Sound-Design/>.

⁷ Isabelle Delmotte, "Tuned in and hands on: Sound designers beyond technical expertise," *Journal of Sonic Studies*, 6.1 (januari 2014).

⁸ Jos Jansen, interview door Rico van Nieuwkoop, Utrecht, 16-04-2014.

⁹ Paul Rutten, Teunis Eijdens, Dany Jacobs en Karel Koch, "Knelpunten in creatieve productie," *TNO rapport*, 39.

hun invloed uitoefenen,¹⁰ worden ingezet. Door bevindingen uit interviews te vergelijken met literatuur uit de hoek van sound studies over de manier waarop het beroepsveld van de sound designer is ontwikkeld en tegenwoordig functioneert in voornamelijk de Verenigde Staten zullen wij zien dat production studies middels meer zicht op economische factoren aan de ene kant en culturele actoren aan de andere kant tot nieuwe inzichten kan leiden. Op deze manier zal dit paper bijdragen aan de kennis over hoe sound design als praktijk binnen het Nederlandse werkveld wordt gedefinieerd en hoe de condities binnen het veld in Nederland vormgeven aan beroep en praktijk. Dit paper zal de vraag beantwoorden:

Op welke manier beïnvloeden de auteursrechtelijke, culturele, technologische en economische structuren van het Nederlandse medialandschap de beroepspraktijk en de beroepsidentiteit van de sound designer?

Theorie en methode

Sound studies wordt door Karin Bijsterveld en Trevor Pinch gedefinieerd als "an emerging interdisciplinary area that studies the material production and consumption of music, sound, noise and silence and how these have changed throughout history and within different societies."¹¹ Binnen dit vakgebied zijn er groot aantal benaderingswijzen die allen hun onderzoeksobjecten op een verschillende manier definiëren. Sound design zelf is een breed vakgebied dat door Pinch en Bijsterveld wordt gedefinieerd als "largely the domain of engineers, designers, and marketers [...]. Sound designers measure the sound-level emission of a consumer good, attempt to curtail or silence its noise, add specifically designed sound to it, study the perception of these sounds, and design the sound of media products such as films or video games."¹² Hans-Joachim Braun benadrukt het belang van het bestuderen van geluid en sound design in de context van de geschiedenis van techniek.¹³ Ook Delmotte benadrukt het belang van "human interactions and the influence of associated technology to the current phenomenological processes of cinema sound-making in commercial settings."¹⁴ Hier wil ik mij bij aansluiten en mijn bevindingen uit mijn literatuur en kwalitatief onderzoek plaatsen in

¹⁰ Vicki Mayer, Miranda J. Banks en John T Caldwell, ed., *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries* (New York: Routledge, 2009), 8.

¹¹ Trevor Pinch en Karin Bijsterveld, "Sound Studies: New Technologies and Music," *Social Studies of Science* 34.5, 636.

¹² Trevor Pinch en Karin Bijsterveld ed., *The Oxford Handbook of Sound Studies* (New York: Oxford University Press, 2011), 7.

¹³ Hans-Joachim Braun, *I Sing the Body Electric: Music and Technology in the 20th Century* (Baltimore: John Hopkins University Press, 2002).

¹⁴ Delmotte, "Tuned in and hands on."

de context van de technologische veranderingen op het gebied van sound design. Hiervoor zal ik voornamelijk putten uit werk als dat van Bijsterveld en Pinch. Zij stellen dat nieuwe geluidstechnologieën het proces van componeren wezenlijk hebben veranderd.¹⁵ Maar niet alleen de techniek geeft meer mogelijkheden aan de sound designer; er is een heel beroepsveld waarbinnen sound designers met nieuwe geluidstechnologieën werken. Binnen dit veld wordt er betekenis gegeven aan techniek en aan alle activiteiten die de sound designer uitvoert. Kennis over op welke manier techniek betekenis krijgt in de beroepspraktijk van de sound designer voegt dit onderzoek toe aan sound studies door gebruik te maken van de methoden van production studies.

Binnen production studies zijn er onderzoeken die op het macroniveau kijken naar productie-instellingen binnen het nationale en internationale politieke en economische klimaat en onderzoeken die zich focussen op individuele producties en producenten(groepen). Op het laatste niveau zal dit onderzoek zijn bijdrage leveren. Amanda Lotz stelt dat op dit niveau: "[...] research in the contemporary context now requires attention to the opportunities and limitations derived from the industrial transitions that are sweeping many media industries."¹⁶ Lotz merkt terecht op dat kwalitatief onderzoek een beter inzicht kan geven in de mogelijkheden en limitaties van een vakgebied. Daarom zal ik een kwalitatieve methode hanteren om het zich ontwikkelende vakgebied van sound design nader te bestuderen. Door middel van diepte-interviews met sound designers zal ik trachten de dynamiek van het productieproces en de rol en identiteit van de sound designer daarin in kaart te brengen.

Etnografische methoden vallen onder de antropologie, wat betekent dat het gaat om het onderdompelen in een (sub)cultuur om karakteristieken van die levensstijl te registreren. Uit het vakgebied van de etnografie zal ik de methode van kwalitatief onderzoek middels interviews gebruiken. De doelgroep is verzameld middels *purposive sampling*. Inclusiecriteria waren dat zij sound designer van beroep moesten zijn, als freelancer of eigenaar een eigen studio moesten hebben, minstens vijf jaar in Nederland werkzaam moesten zijn geweest en dat hun werken op het internet terug te vinden moesten zijn. Voor dit onderzoek zijn vijf diepte-interviews afgenomen. Ik heb gesproken met Matteo Taheri die als sound designer en componist werkt binnen zijn eigen studio, Pastelle Audio, heeft gewerkt aan interactieve animatieprojecten als THE ART OF PHO.¹⁷ Rik Nieuwenhuis heeft tevens zijn eigen

¹⁵ Pinch en Bijsterveld, "Sound Studies: New Technologies and Music."

Pinch en Bijsterveld ed., *The Oxford Handbook of Sound Studies*.

¹⁶ Amanda D. Lotz, "Industry-Level Studies and the Contributions of Girlin's Ibside Prime Time," *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, 36.

¹⁷ THE ART OF PHO is online te bekijken: "The Art of Pho," <http://artofpho.submarinechannel.com/>, Submarine Channel, laatst bezocht op 21-04-2014.

muziekstudio, Claynote, en is gespecialiseerd in het creëren van adaptief geluidsonwerp voor games. Ook gespecialiseerd in sound design voor games is Stefan Leertouwer. Als mede-eigenaar van SonicPicnic werkt hij aan het ontwerpen van geluidseffecten voor grote games als AWESOMENAUTS.¹⁸ Jos Jansen is een van de drie mede-eigenaren van geluidsstudio Big Orange. Onderdeel van zijn werkzaamheden is het ontwerpen van geluid voor (museale) installaties. Marijn Mijnders is componist en sound designer. Hij is afgestudeerd aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht met een adaptieve soundtrack voor een racegame. Als freelancer kan hij net als de sound designers die werken in groepsverband de gehele audio postproductie voor projecten realiseren.

Om gegevens uit de interviews te analyseren zal ik sound designers zien *culturele actoren*. Binnen production studies worden culturele actoren als volgt beschreven: "They shape and refashion their identities in the process of making their careers in industries undergoing political transitions and economic reorganizations."¹⁹ Deze studie wil laten zien op welke manier sound designers als culturele actoren hun *beroepsidentiteit* vormgeven. Beroepsidentiteit gaat in dit geval over het binnen production studies duidelijk geformuleerde: "the subjective, and often self-reflexive, identities of media practitioners as they represent themselves and their communities."²⁰ Hier krijgen wij te maken met subjectieve identificatie van culturele actoren, om hier duiding aan te geven zal *auteur* als analytisch begrip ingezet worden. Auteursstudies kennen een rijke geschiedenis binnen de film- en televisiewetenschappen en stellen ons in staat om van buitenaf de spanningen die sound designers hebben in relatie met het werk te objectificeren. Vervolgens kan worden gezien op welke manier sound designers als culturele actoren deze factoren waarnemen en hoe dit hun beroepsidentiteit bepaalt.

Historisch gezien zijn er twee concepties van een auteur. Afkomstig uit de Romantische periode van de literatuur is het idee dat de auteur een creatief genie is die zelf zijn werken levert.²¹ Dit idee gaat echter voorbij aan het feit dat artiesten en schrijvers samenwerken met teksten van derden. Dit is bij sound design onmiskenbaar van belang gezien een sound designer creatief werk toevoegt aan bijvoorbeeld beeldmateriaal en daarbij

¹⁸ Zie voor een video van AWESOMENAUTS: "Pics 'N Vids," <http://www.awesomenauts.com/html/media.html>, laatst bezocht op 21-04-2014.

¹⁹ Mayer, Banks en Caldwell, ed., *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, 9.

²⁰ Vicki Mayer, Miranda J. Banks en John T Caldwell, ed., *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries* (New York: Routledge, 2009), 8.

²¹ Nicholas Diakopoulos, Kurt Luther, Yevgeniy "Eugene" Medynskiy en Irfan Essa, "The Evolution of Authorship in a Remix Society," 133.

samenwerkt met allerlei andere producenten. Vandaar dat de sound designer zal worden gezien als een "collaborator in a system of authors and texts working together."²²

Wat is een auteur precies in de context van sound design? Nicholas Diakopoulos, Kurt Luther, Yevgeniy Medynskiy en Irfan Essa stellen een raamwerk voor om de factoren die *authorship* bepalen in kaart te brengen in een kwalitatieve studie. Hierbij zijn er *production constraints*: "Authorship can be seen as the task of making choices and selections concerning the structure and content of media elements within the constraints of a particular medium in order to make meaning."²³ Hiermee duiden de auteurs op het spanningsveld in het creatieve proces: de keuzes en limitaties die de structuur en inhoud van een medium de ontwerpers oplegt in hun creatie. Naast deze overwegingen zijn er ook omgevingsfactoren die een rol spelen. Diakopoulos et al. herkennen *environmental constraints*: "legal codes, community and social norms, physical and architectural design, and economic factors."²⁴ Door vergelijkbare uitspraken van verschillende sound designers te vergelijken over de manier waarop dergelijke omgevingsfactoren invloed hebben op de identiteit waarmee zij naar buiten treden, kunnen uitspraken gedaan worden over het hele productieveld waarin gezien wordt hoe alle krachten binnen het veld samenwerken.

Om dit concept uit te werken zal ik gebruik maken van de methode van *grounded theory*. Deze methode heeft als voordeel dat het de onderzoeker in staat stelt zijn hoofdpunten, of *core categories*, te definiëren aan de hand van vooronderzoek en interviews. In dit onderzoek is er van deze methode gebruik gemaakt om een thematische analyse te structureren. Coderen is een middel om de belangrijkste thema's uit gedane interviews te halen om vervolgens dieper op die thema's in te kunnen gaan. Coderen is in dit onderzoek gedaan met het softwareprogramma RQDA: Qualitative Data Analysis.²⁵ Dit programma stelt de onderzoeker in staat codes toe te kennen aan uitgeschreven tekst, codes onder te verdelen in clusters en het uiteindelijke web van codes overzichtelijk weer te geven. In dit onderzoek is open coderen gedaan door allereerst de uitspraken over identiteit van de geïnterviewden naast elkaar te leggen. Op vrijwel alle uitspraken over identiteit was zowel de code *beroepsidentiteit* als *creativiteit* van toepassing. Om deze opvallende link uit te diepen zijn alle citaten over identiteit gebruikt als nieuwe tekst en gecodeerd met de vraag: welke factoren zijn dan bepalend voor creativiteit van de sound designer? In alle interviews kwamen

²² Diakopoulos et al., 133.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem.

²⁵ RQDA is een gratis te gebruiken pakket voor kwalitatieve data analyse. Zie voor meer informatie: "What is RQDA and what are its features?," <http://rqda.r-forge.r-project.org/>, laatst bezocht op 30-05-2014.

duidelijk verschillende factoren terug, te weten *commerciële vs. creatieve opdrachten, opdrachtmuziek, componeren in plaats van sound design, initiërende functie, contact met de klant, inrichting van het werkproces en vaardigheden*. Als laatste stap is selectief relevante informatie uit de rest van de interviews gecodeerd en is deze gecombineerd met de eerdere codes om deze vervolgens in te kunnen delen in overkoepelende thema's waarbinnen de factoren die creativiteit (en daarmee professionele identiteit) bepalen behandeld kunnen worden.²⁶ Uit het coderingsproces bleek dat deze overkoepelende thema's sterke overeenkomsten hadden met het raamwerk van Diakopoulos et al. In hun raamwerk konden alle codes worden onderverdeeld. Deze onderverdeling vormt de hoofdstukstructuur van dit onderzoek.

Na een beschrijving van het werkveld van de sound designer in Nederland zal telkens per hoofdstuk bestudeerd worden op welke manier een omgevingsfactor invloed heeft op de beroepspraktijk. Vervolgens wordt de manier waarop sound designers als culturele actoren met deze factoren omgaan en wat voor belang zij hieraan hechten bestudeerd. Op deze manier kent ieder hoofdstuk een tweedeling.

Bij het hoofdstuk "auteursrecht" zullen wij zien dat er verschillende inkomsten voor verschillende werkzaamheden zijn. Daaropvolgend zal er gekeken worden naar de manier waarop sound designers deze werkzaamheden waarderen en waar zij deze waardering op baseren.

In het volgende hoofdstuk zullen de culturele factoren die het werkproces bepalen worden aangekaart. Allereerst wordt uiteengezet in wat voor een netwerk van culturele producenten de sound designer zijn activiteiten uitvoert om vervolgens te zien op welke manier de sound designer zijn werkproces op een manier inricht die past bij zijn beroepsidentiteit.

Het hoofdstuk "economische factoren" zal laten zien op welke manier de beroepspraktijk haaks staat op de beroepsidentiteit van de sound designer. Gezien zal worden dat de economische realiteit van het beroep bepaalt dat sound designers moeten werken aan opdrachtmuziek of commerciële opdrachten terwijl zij hun identiteit ophechten aan creatieve opdrachten.

Tot slot zullen de technologische factoren worden behandeld. Allereerst welke rol techniek speelt in het werkveld van de sound designer, om vervolgens te analyseren welke waarde sound designers als culturele actoren hechten aan technische vaardigheden.

²⁶ Het gecodeerde bestand is opvraagbaar bij de auteur.

Ieder hoofdstuk wordt ondersteund door relevante fragmenten uit interviews met sound designers. Hoewel ieder interview verschillend is door de natuurlijke verloop van het gesprek is er een structuur aangehouden die als achtergrond dient voor ieder interview. Deze structuur is opgesteld aan de hand van vragen die inzicht leveren over de manier waarop sound designers zich indentificeren. Telkens is gevraagd naar hoe sound designers het werkveld en hun beroep zien, welke vaardigheden zij van belang achtten en welke factoren op het gebied van auteursrechtelijke, culturele, technologische en economische structuren bepalend zijn voor hun manier van werken. De vragenboom is opgenomen in de bijlage.

Om in dit onderzoek een totaalbeeld van relaties te kunnen schetsen zal het interviewmateriaal in de context geplaatst worden van het economisch-culturele veld van sound design. Hiervoor zullen onderzoeken uit de hoek van de economie naar de staat en werking van de culturele industrie in Nederland en de economische omvang van het auteursrecht dienen, maar ook werken uit de hoek van mediastudies naar hedendaags audiovisueel ontwerpen en de positie en belangen van de makers van creatief werk in het digitale tijdperk.

1. Een blik op het werkveld

De beroepspraktijk van de sound designer wordt in Nederland bepaald door de creatieve industriestructuur die gekenmerkt wordt door projectbedrijfstakingen die telkens op tijdelijke basis personeel bij elkaar brengen voor de realisatie van een project.²⁷ Bij deze projecten zorgen beperkte productiebudgetten ervoor dat bedrijven graag bij *één* adres aankloppen voor een totaalproduct waarbij de audio van een project van inceptie tot postproductie wordt gerealiseerd. Muziek en geluidseffecten zijn bij kleinschalige projecten als commercials, online campagnes, applicaties en games vaak zo met elkaar verweven dat het onhandig is om een sound designer en componist apart in te schakelen.²⁸ Door deze structuren van het Nederlandse medialandschap zal een sound designer meer taken naar zich toe moeten trekken om financieel inzetbaar te kunnen zijn.²⁹ Er heeft zich een industrie ontwikkeld die bestaat uit een groot aantal freelancers en enkele grotere studio's waar maximaal zes mensen werken.

Onderzoek verricht door de Nederlandse Organisatie voor toegepast-natuurwetenschappelijk onderzoek (TNO) in opdracht van het Ministerie van Onderwijs stelt dat het in Nederland kenmerkend is dat creatieve productie voor een belangrijk deel binnen

²⁷ Paul Rutten, Teunis Eijdens, Dany Jacobs en Karel Koch, "Knelpunten in creatieve productie," *TNO rapport*, 39.

²⁸ Interview Jansen.

²⁹ Interview Mijnders.

kleine bedrijven geschiedt: "Daarmee drukken de problemen die het midden- en kleinbedrijf ervaart in het bijzonder op deze bedrijfstak waarin de productie in sterke mate projectmatig is georganiseerd en daardoor een relatief discontinue karakter heeft."³⁰ Uit dit onderzoek blijkt dat alhoewel de overheid wenst de creatieve industrie te stimuleren, het definiëren van wat een creatief beroep is tot onduidelijkheden leidt en dat hier nog geen vaststaand discours over bestaat. Het is zelfs zo dat bestaande wet- en regelgeving de flexibel werkende creatieve industrie vaak tegenwerkt. In het onderzoek van TNO wordt gesteld dat:

*Wet- en regelgeving op het gebied van flexibele arbeid en arbeidsomstandigheden tot nu toe niet tot grote problemen leidt. [Dit] ligt vooral aan het feit dat werknemers in de creatieve productie er over het algemeen geen punt van maken om onder afwijkende omstandigheden en op onregelmatige tijden op tijdelijke basis te werken.*³¹

De sound designer moet zich flexibel opstellen om in deze losse, projectmatige industriestructuur een veelvoudigheid aan taken te verrichten. Alle sound designers die voor deze studie zijn geïnterviewd kunnen de totale audio, tot en met de postproductie aan toe, faciliteren.³² In de praktijk betekent dit het geluidsonwerp, het eventueel opnemen van voice-overs, de muzikale invulling en het afmixen tot een klaar om te gebruiken eindproduct. Tekenend voor een klein land met relatief lage productiebudgetten is dat het werkveld van sound designers reikt van het bewerken van geluidseffecten tot het componeren van originele muziekwerken en dat Nederland geen specialisten kent.³³ In Nederland zijn sound designers generalisten met een uitgebreide bundel aan vaardigheden, waarvan sound design slechts een onderdeel is.

Het auteursrecht speelt een belangrijke rol binnen de beroepspraktijk van de sound designer. In het volgende hoofdstuk komt naar voren dat er verschillende inkomsten zijn voor verschillende werkzaamheden en zal gekeken worden naar de manier waarop sound designers deze werkzaamheden waarderen.

³⁰ Rutten et al., "Knelpunten in creatieve productie," 7.

³¹ Ibidem, 81.

³² Interview Jansen.

³³ Ibidem.

2. Auteursrechtelijke wet- en regelgeving

§ 2.1 *Verschillende inkomsten voor verschillende werkzaamheden*

Matt Stahl beschrijft dat er bij het bestuderen van werkomstandigheden altijd twee factoren spelen: *subjective*, "the social-psychological experience" en *cultural* "political-economic conditions and organisation".³⁴ Stahl benadrukt dat "Copyright and collective bargaining play central roles in shaping the subjective and structural working conditions in worlds of capitalist media production."³⁵ Om hier onderzoek naar te doen stelt Stahl voor om productiemedewerkers te zien als *Above the Line* of *Below the Line* werknemers. Hierbij is creatief werk, zoals dat van de Writers Guild of America, de Screen Actors Guild en de American Federation of Musicians *Above the Line* terwijl "craft and technical labor, materials and supplies" gezien wordt als *Below the Line*. Voor *Above the Line* werknemers is het belangrijk dat zij *residuals* krijgen van het werk dat zij leveren: dit krijgen zij omdat het eindresultaat wordt gezien als hun intellectuele eigendom.³⁶ Het intellectuele eigendom van sound designers bestaat uit de muziekwerken die zij componeren. In Nederland worden auteursrechten van componisten beschermd en kunnen royalties een belangrijke bron van inkomsten voor hen zijn. Theoretisch gezien geldt auteursrecht in zowel geluid als in muziek. In de praktijk blijkt het erg lastig om dit voor sound design vast te leggen, vandaar dat dit vrijwel alleen wordt toegepast op muziek.³⁷ Wanneer sound designers werken creëren die elders gebruikt en geconsumeerd kunnen worden is het dus van belang dat de auteursrechten en royalties goed geregeld zijn. Taheri geeft aan dat dit simpelweg noodzakelijk is om financieel te overleven. Dit is kenmerkend voor de gehele Nederlandse audiovisuele sector. Onderzoek verricht door het TNO stelt dat:

Juist omdat de distributiekosten, in verhouding tot de productiekosten, laag zijn, het recht op exploitatie een cruciale rol speelt in het verdienmodel van de audiovisuele industrie. Immers, wanneer derden zich een product straffeloos kunnen toe-eigenen is het voor de producenten

³⁴ Matt Stahl, "Privilege and Distinction in Production Worlds: Copyright, Collective Bargaining, and Working Conditions in Media Making," *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, 55.

³⁵ Ibidem.

³⁶ Ibidem, 59.

³⁷ Interview Taheri.

*nimmer mogelijk het geïnvesteerde kapitaal terug te verdienen, laat staan winst te generen. Auteursrechten en naburige rechten spelen een sleutelrol in deze bedrijfstak.*³⁸

Alhoewel royalties een belangrijke vorm van inkomsten zijn zien wij in de beroepspraktijk van sound designers dat zij steeds minder kunnen rekenen op deze inkomsten en hun verdienmodel daarop aanpassen. Zo probeert Jansen zijn geluidsstudio Big Orange geheel te laten draaien op productiegeld en niet uit te gaan van de royalties die binnenkomen. Dit doet hij uit noodzaak omdat royalties heel erg onder druk staan bij Buma/Stemra. Hij anticipeert hierbij op de puntenwaardering voor mediacomponisten. Dit is een standaard waarbij een componist per seconde betaald wordt wanneer zijn muziek openbaar wordt gemaakt op radio, televisie of een ander medium in Nederland of in het buitenland. Deze standaard gaat naar alle waarschijnlijk binnen korte termijn omlaag.³⁹ Hiernaast geeft Jansen aan dat omroepen op een naar zijn mening oneerlijke manier omgaan met royalties middels gedwongen uitgavencontracten. Op klussen waar veel Buma/Stemra-rechten op zitten, zoals een journaalleader, vragen omroepen componisten niet alleen om puur te werken voor de royalties, maar moeten componisten een gedeelte van de royalty-opbrengsten terugbetalen aan de omroep. Percentages van zestig tot zeventig procent royalties die moeten worden terugbetaald zijn veelvoorkomende cijfers. Componisten ontvangen het geld van de royalties vaak pas na twee jaar en lopen het risico dat het uiteindelijke project niet zo vaak wordt uitgezonden als verwacht. Jansen vertelt dat hij programmamuziek heeft geschreven voor een spelshow die een grote hit zou moeten worden op SBS6. "[Die spelshow] wordt dan na zes weken van de televisie afgetrokken omdat er geen kijkcijfers zijn. Dan heb je gratis zitten werken, heb je al het risico gelopen en kun je ook nog eens fluiten naar je Buma."⁴⁰

Uit onderzoek van TNO blijkt tevens dat door een relatief zwakke onderhandelingspositie het merendeel van de opbrengsten van creativiteit niet bij de makers terecht komen. Dit komt door:

*Het besef dat eigendomsrechten in de kenniseconomie en met het oog op de digitale toekomst steeds belangrijker worden leidt ertoe dat de machtigste partijen in de keten, uitgevers en producenten, sterkere claims gaan leggen op eventueel toekomstig gebruik van werken die geheel of gedeeltelijk met hun kapitaal tot stand worden gebracht.*⁴¹

³⁸ Rutten et al., "Knelpunten in creatieve productie," 36.

³⁹ Interview Jansen.

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Rutten et al., "Knelpunten in creatieve productie," 111.

Hier wordt meteen het heikele punt waar sound designers in Nederland mee te maken hebben duidelijk. Hun onderhandelingspositie is door grote concurrentie op de markt en door het relatief kleine karakter van studio's in Nederland vrij zwak. In het Nederlandse medialandschap zijn sound designers overgeleverd aan de grillen van de grotere opdrachtgevers.

Wanneer gesproken wordt over muziekwerken, worden deze in Nederland beschermd door royaltywetgeving. Bij het maken van geluidseffecten voor een project wordt er voornamelijk gesproken van royalties wanneer er geen budget is om de sound designer per uur uit te betalen en gezocht wordt naar een ander betalingsmodel waarin de sound designer bijvoorbeeld meedeelt in de uiteindelijke winst van het product. In Nederland zijn er veel gamestudios die voor iOS, voor de iPad, iPhone, Android of via Steam games uitbrengen. Omdat deze bedrijven op voorhand niet weten wat ze met hun product gaan verdienen zijn de budgetten vaak beperkt. Wanneer sound designers aan dergelijke projecten meewerken kan het zijn dat zij een deal maken om co-producent te worden en een gedeelte van de opbrengsten krijgen in ruil voor sound design en muziekcompositie.⁴² Mijnders is erachter gekomen dat het flink mis kan lopen met een deal op basis van alleen royalties en concludeert: "Ik zal niet zo snel meer alleen een royalties deal maken, ik zou misschien een dubbele deal maken. Dat ik een bepaald bedrag stel: dit en dit wil ik in ieder geval hebben als ik alles heb geleverd en dan wil ik daarnaast iets van royalties omdat mijn muziek erin zit."⁴³ Het goed organiseren van rechten en financiële compensatie blijkt een enorm belangrijk component te zijn van het beroep van een sound designer. Het kan zelfs dermate belangrijk zijn dat de financiële inzetbaarheid en redzaamheid van een sound designer ervan afhangt. Het navolgen van verschillende en vernieuwende verdienmodellen lijkt dan ook van vitaal belang voor de toekomst van het vakgebied.

§2.2 *Waardering van werkzaamheden door de sound designer*

Wanneer gekeken wordt naar de manier waarop sound designers als culturele actoren belang hechten aan deze beperkingen en mogelijkheden, zien wij dat de geïnterviewde sound designers royalties zien als een extra bron van inkomsten waar zij recht op hebben omdat zij originele muziekwerken leveren. Zo stelt Taheri: "Royalties are important because money spent on music is getting lower and lower and there still needs to be a source of income or

⁴² Interview Leertouwer.

⁴³ Interview Mijnders.

else we cannot survive. It is also a fair system, music is enjoyed by the collectivity, why should they not contribute so that new works can be created?"⁴⁴ Opvallend is dat uit alle interviews blijkt dat sound designers veel belang hechten aan het kunnen componeren van originele muziekwerken, een vak waar in Nederland validatie voor bestaat middels het royalties model, en er aanzienlijk minder waarde wordt gehecht aan sound design als het ontwerpen van geluidseffecten.

Vanuit sound studies duiden onder andere Susan Schmidt-Horning en Isabelle Delmotte sound design als een in het bijzonder creatief beroep, waarbinnen de sound designer optreedt met een set aan specialistische vaardigheden. Werken van Schmidt-Horning en Delmotte construeren de identiteit van de sound designer als een *Above the Line* werknemer die originele audio werken levert. Uit mijn interviews en uit mijn waarnemingen van het veld blijkt dat sound designers het ontwikkelen van geluiden helemaal niet zien als *Above the Line* werk. Een verklaring hiervoor is dat geluiden vervormen en deze onder beeld leggen vaak gezien wordt als een mindere uitdaging dan het schrijven van een nieuw muziekwerk, zo vertelt Nieuwdorp:

*Vaak heb je een heel duidelijke opdracht: er is een paard en je moet het geluid van een paard hebben. Dat maakt zo'n opdracht wat minder interessant want je weet al wat het gaat worden, er zijn weinig creatieve manieren om dat geluid vorm te geven. Muziek is anders, dat kun je helemaal vanaf de grond opbouwen.*⁴⁵

Alhoewel alle geïnterviewden benoemen dat het ontwerpen van geluidseffecten zeker creatieve mogelijkheden kan bieden wordt sound design gezien als een meer technisch aspect van audio dan als een groter creatief geheel. Sound design wordt door sound designers beschreven als *Below the Line* werk dat wordt aangevuld met het componeren van muziek dat zij wel zien als een *Above the Line* werkzaamheid. Sound designers bouwen hun beroepsidentiteit als creatieve personen op de vaardigheid van het componeren van originele muziekwerken. Alhoewel compositie in werkelijkheid slechts een klein gedeelte van hun werkzaamheden betreft valideren zij op deze manier hun beroepsidentiteit als die van een als *Above the Line* werknemer die recht heeft op royalties als (extra) verdienste voor origineel werk.

⁴⁴ Interview Taheri.

⁴⁵ Interview Nieuwdorp.

Een duidelijk voorbeeld van het belang van beroepsidentiteit zien wij terug in het verhaal van Merijn Mijnders. Als stagiair heeft hij gewerkt bij een sound design studio. Hij vertelt hierover dat hij daar niet de vrijheid en de ruimte kreeg die hij wilde hebben: "Ik werd voornamelijk op sound design gezet terwijl mijn hoofdvak compositie is." Mijnders stelt componeren tot het belangrijkste doel dat hij als sound designer wil bereiken. Hij schat zijn eigen kunnen zo in dat componeren het soort van culturele actie is dat hij binnen zijn werkveld uit wil kunnen voeren. Dit is voor hem zo belangrijk dat er onenigheid ontstond met de eigenaren van de studio: "Dat werkt ook niet, alle composities wilde zij eigenlijk zelf doen. Toen had ik ook zoiets van, of ik wil meer composities doen of het is klaar zo. Dat kon niet en toen had ik al snel besloten dat ik een eigen bedrijfje wil." Wij zien in dit voorbeeld terug dat de vaardigheid van het componeren essentieel is voor de beroepsidentiteit van Mijnders. Deze identiteit weerklinkt bij andere geïnterviewden. Als creatieve personen krijgen sound designers vervulling van het creëren van origineel werk en met deze identiteit treden zij naar buiten. Om zijn beroepspraktijk te laten aansluiten bij deze beroepsidentiteit zien wij dat Mijnders bereid is een flink risico te nemen met het opstarten van een eigen bedrijf.

In het volgende hoofdstuk zal worden ingegaan op de culturele structuren die het productieproces van de sound designer bepalen en de manier waarop de inrichting van dit proces de beroepsidentiteit van de sound designer bepaalt.

3. Culturele structuren

§ 3.1 Het netwerk van de sound designer

In haar studie over sound design in de VS stelt Delmotte voor om sound designers te zien als de architecten van sensaties: "Despite the vagueness of their role, it is quite clear that cinema sound designers closely communicate with colleagues and directors: their aim is to give a sonic texture, a sense of gravity, a mood and a feel to the story, its spaces and its characters. The multi-dimensional narrative that they create will consequently inhabit a place of projection, shared with directors and producers."⁴⁶ Het werk van de sound designer krijgt betekenis in het licht van het gehele project en deze betekenis wordt verleend middels contact met andere betrokkenen zoals een regisseur in het voorbeeld van Delmotte. Dit kan in Nederland eveneens een opdrachtgever zijn bij een infomercial of een producent bij een

⁴⁶ Delmotte, "Tuned in and hands on".

opdracht voor televisie. Door samen te werken met anderen en door gebruik te maken van het werk van derden kan de sound designer optreden als auteur van het muzikale eindproduct.

Het idee dat producties tot stand komen middels de creatieve input van meerdere mensen of zelfs groepen mensen is geen nieuw concept. In 1978 verscheen *The Death of the Author*, een artikel waarin Roland Barthes betoogt dat de auteur niet meer de autoriteit over de tekst heeft. De tekst bevat niet enkel de intentie en boodschap van de auteur, maar kan in de culturele context van andere teksten op andere wijzen geïnterpreteerd worden. De betekenis ligt dan in de interpretatie. Het was Julia Kristeva die deze notie consolideerde met het begrip *intertekstualiteit*, dat aangeeft dat teksten een ongestructureerd netwerk van verwijzingen zijn naar andere teksten.⁴⁷ In het licht van deze theorie kunnen wij de sound designer in het digitale tijdperk duiden: als "collaborator in a system of authors and texts working together."⁴⁸ De sound designer blijft de auteur van het eindproduct, maar het is gebaseerd op het werk van anderen. Dit is niet alleen van toepassing op het werkproces maar is tevens kenmerkend voor het (audio)materiaal waar sound designers mee werken. Het meest evidente gebruik van het werk van derden zien wij bij het gebruik van samples, wat een belangrijk gereedschap is van de sound designer.

§ 3.2 *Creatieve vrijheid als kern van het werkproces*

Een goed voorbeeld van de complexe verhouding tussen originaliteit, creativiteit en het gebruik van bestaande werken waar sound designers mee te maken krijgen is de kindergame *NOTT WON'T SLEEP* waarvoor Rik Nieuwdorp alle audio heeft verzorgd.⁴⁹ Het is een game gericht op kinderen, compleet met vrolijke karakters en felle kleuren. Om kinderen op een onderbewuste manier bijna letterlijk aan te spreken heeft Nieuwdorp voor de muziek en geluidseffecten kinderstemmen opgenomen en deze stemsamples op verschillende manieren gebruikt in bijna alle geluidseffecten in de game zodat deze een element van een menselijke stem kregen. "Op die manier probeerde ik een soort rode draad in de hele soundtrack, in alle audio te krijgen."⁵⁰ Hier overstijgt de rol van de sound designer de ondersteuning van een verhalend medium, en vertelt de sound designer een verhaal op zich. Zo vervult de sound

⁴⁷ Roland Barthes, "The Death of the Author," *Image, Music, Text*, 1978.

⁴⁸ Diakopoulos et al., 133.

⁴⁹ Zie voor een video van *NOTT WON'T SLEEP*: "Nott movie and preview," http://www.nottwontsleep.com/?page_id=2983, laatst bezocht op 21-04-2014.

⁵⁰ Interview Nieuwdorp.

designer hier de klassieke rol van de auteur. Dat dit voor sound designers persoonlijk van groot belang is zien wij wanneer Nieuwdorp zijn verhaal vervolgt:

Ik wilde een soort cohesie maken, of eroverheen leggen. Daar heeft niemand om gevraagd en ik heb het ook maar gewoon medegedeeld aan de mensen waarvoor ik werkte in een later stadium van: 'luister, alle geluidseffecten hebben iets van een menselijke stem, daar zitten heel veel kleuters en peuter en baby's in.' Dan zeggen mensen: 'oh dat hadden wij helemaal niet gehoord.' Dan zeg ik: 'Nee, dat hoeft ook niet, voor mij is dat belangrijk.'

Hier komt naar voren dat Nieuwdorp het proces van sound design, dat zoals eerder betoogd door Nederlandse sound designers veelal wordt gezien als een meer arbitrair proces in de invulling van een muzikaal geheel, voor zichzelf probeert te verheven tot een werkzaamheid waarin hij zijn creativiteit kwijt kan en wat voor hem betekenis krijgt als een kunstzinnige bezigheid. De externe factoren die van invloed zijn op de beroepspraktijk van de sound designer vragen niet om de extra handelingen die Nieuwdorp hier heeft verricht. Hij had gemakkelijk de benodigde geluiden zelf kunnen generen of bestaande samples kunnen gebruiken. Voor zijn eigen beroepsidentiteit is de extra handeling van het toevoegen van kinderstemmen echter ontzettend belangrijk omdat hij daarmee zichzelf als auteur van origineel creatief werk ziet. Het belang van deze beroepsidentiteit als auteur klinkt door in het feit dat Nieuwdorp zelf aangeeft dat de extra handelingen voor het eindresultaat waarschijnlijk weinig verschil zouden hebben gemaakt, maar dat dit voor hem persoonlijk belangrijk is geweest. Hij richt zijn werkproces op zo'n manier in dat hij als auteur origineel creatief werk kan leveren.

Onder sound designers geïnterviewd voor dit onderzoek hoorde ik vaak een roep om meer creatieve vrijheid. Als culturele actoren beschrijven zij dat het grootste gedeelte van de opdrachten die zij krijgen, beperkend werken voor hen als creatieve personen. Om meer creatieve vrijheid te vergaren zijn sound designers hun werkproces anders gaan inrichten en gaan optreden als instigatoren met een creatief inhoudelijke conceptfunctie. Jansen heeft voor het Rijksmuseum in samenwerking met applicatieontwikkelaar Northern Lights een audiotour bedacht waarbij mensen via een applicatie op de mobiele telefoon met hun eigen koptelefoon informatie kunnen krijgen over de werken die zij bezichtigen. Jansen beschrijft dat de conceptfunctie die hij in dit project kreeg een totale omslag was in zijn manier van werken. In plaats van wensen van klanten waar op wordt voortgeborduurd was er nu vraag naar een geheel audioconcept dat geschreven en bedacht moest worden en kon worden ingevuld met

geheel eigen ideeën. Hier is te zien hoe de sound designer een rol aanneemt waarbij er niet alleen op *foley-ontwerp* (het ontwerpen van audio-effecten die horen bij zaken die direct in het beeld terug te zien zijn) gefocust wordt, maar waarbij de sound designer de rol krijgt van projectmanager en –leider, creatieve driver, componist en het traditionele ondersteunende geluidsontwerp. Waar een sound designer traditioneel gezien het narratief al ondersteunde, wordt hij of zij een bepaler van dit narratief. Alhoewel dit slechts een van de vele opdrachten is waar Jansen aan heeft gewerkt construeert hij aan de hand van deze rol zijn beroepsidentiteit. Hij geeft aan dat hij tracht meer werk te vinden waarin hij deze initiërende rol kan innemen en hij in andere projecten probeert zijn werkprocessen zo in te richten dat hij zijn artistieke vrijheid kan behouden. Hieruit komt wederom naar voren dat artistieke vrijheid en creativiteit wordt gezien als de kern van het beroep van sound design, waarvoor sound designers bereid zijn extra tijd te investeren.

In het volgende hoofdstuk zal aan de hand van de economische factoren die het werkveld van de sound designer bepalen, besproken worden op welke manier de *beroepspraktijk* haaks staat op de zojuist beschreven *beroepsidentiteit* van de sound designer. In dit hoofdstuk komt naar voren dat sound designers hun beroepsidentiteit baseren op creatieve opdrachten die zij contrasteren aan opdrachtmuziek of commerciële opdrachten, waarin deze keuze wordt bemoeilijkt door de economische realiteit van het beroep.

4. Economische factoren

§ 4.1 De economische realiteit van de beroepspraktijk

Sound designers die inmiddels naam hebben gemaakt en een studio hebben opgericht beschrijven dat het opstarten enorm zwaar was in een werkveld met heftige concurrentie. De markt lijkt in het digitale tijdperk niet groot genoeg voor alle mensen die nu sound design gaan studeren. Sound designers zien tijdens hun studie veel mensen andere richtingen opgaan dan geluid en muziek omdat het lastig is daar je brood mee te verdienen. Bestaande studio's krijgen vaak wekelijks verzoeken van muziek- en sound designstudenten die op zoek zijn naar een stageplek. Ook voor freelancers is het vaak lastig om werk te vinden. Mijnders beschrijft dat het:

heel belangrijk [is] dat je zelf contact legt, mensen gaan geen contact met jou zoeken. Er zijn heel veel mensen die sound design willen doen of componist willen zijn. Bedrijven zijn wat dat betreft heel erg verwend. Er zijn altijd wel mensen die bij ze aan komen kloppen [en dan kiezen bedrijven er daar een van, ze zullen niet zo snel actief op zoek gaan].⁵¹

Op de HKU ziet Nieuwdorp dat de specialisatie in adaptieve audio-ontwerpen voor games een populaire richting is. De game-industrie is een groeiende markt waar sound designers en componisten graag op inspelen. Dit betekent dat game developers wanneer zij willen iemand kunnen vinden die voor weinig salaris of zelf gratis om zijn portfolio op te bouwen audio kan realiseren voor een project. Dit werkveld van hevige concurrentie betekent dat sound designers naam moeten maken en bekend moeten raken bij opdrachtgevers. In hoeverre sound designers zichzelf beschrijven als professionals hangt samen met de hoeveelheid projecten waaraan zij hebben gewerkt en de mate van succes van hun studio. We zien dit terug in de woorden van Taheri die beschrijft dat hij zichzelf als sound designer moest bewijzen omdat mensen die langer in het vak zitten anders niet met hem zouden samenwerken: "The older generation doesn't work with young people, fresh from their study because they don't have the background yet and cannot be trusted yet."⁵²

De economische realiteit voor een sound designer is een grillige. Een sound designer heeft als werknemer een verscheidenheid aan functies, waartussen naadloos geschakeld moet worden. Een sound designer zal kennis moeten hebben van sociale normen en onderhandelingspraktijken, auteursrechten, kosteneffectieve productie en bedrijfstechnische processen. Van deze kennis zal hij gebruik maken om een afweging te maken tussen creatieve en commerciële opdrachten. Financieel moet er door sound designers veel worden toegelegd op creatieve projecten. Dit is kenmerkend voor het Nederlandse medialandschap. Uit onderzoek van TNO blijkt dat dit deels terug te voeren is "op het overaanbod van creativiteit vis-à-vis de beperkte hoeveelheid kapitaal die beschikbaar is om creatieve concepten in productie te nemen of op de markt te brengen en te distribueren. Dat heeft tot resultaat dat de marges klein zijn en de kapitaalpositie zwak is. Deze situatie draagt niet bij aan een stabiele en continue creatieve productie in Nederland."⁵³

Voor de grotere audiostudio's in Nederland is het kenmerkend dat zij door de flinke overheadkosten veel commerciële opdrachten moeten aanpakken om te blijven draaien.

⁵¹ Interview Mijnders.

⁵² Interview Taheri.

⁵³ Rutten et al., "Knelpunten in creatieve productie," 5.

Freelance sound designers die bijvoorbeeld vanuit huis werken kunnen makkelijker een project instappen voor minder en daarmee zich echt richten op meer creatieve projecten waarin zij meer vrijheid hebben. De rol van een freelance sound designer verschilt daarmee van een die werkzaam is in een studio of een die de eigenaar is van een studio.

§ 4.2 *Keuze voor projecten: meer dan een economische afweging*

Zowel freelancers als sound designers werkzaam in grotere studio's die zijn geïnterviewd voor deze scriptie hebben gemeen dat zij voor zover hun economische situatie dat toelaat op zoek zijn naar opdrachten waarin zij vrij autonoom kunnen werken en de vrijheid hebben om hun eigen creativiteit los te laten op het project. Creatieve vrijheid is voor sound designers vaak zelfs van zo een groot belang dat zij bereid zijn te werken voor minder geld of om meer uren te draaien. Rik Nieuwdorp beschrijft een driehoek waarin hij afmeet in hoeverre een project voor hem aantrekkelijk is:

Het is de oude driehoek: hoe lang mag je erover doen, hoeveel verdien je ermee en hoe leuk vind je het zelf om te doen. Dat is altijd even schipperen. Wanneer iemand mij weinig geld biedt dan zeg ik: ja maar dan wil ik wel doen wat ik wil. Of dan wil ik er langer over kunnen doen. Het is altijd een beetje schuiven binnen die driehoek. Als ik er zo lang over mag doen als ik zelf wil en ik mag doen wat ik wil dat is het leukste, dan kun je je totale creativiteit erin kwijt.⁵⁴

In de andere interviews weerklinkt het idee van deze driehoek, die ook meteen de spanningspunten tussen creativiteit en economische realiteit weergeeft. Creativiteit is voor sound designers persoonlijk van groot belang maar genoeg projecten binnenhalen tegen voldoende betaling bepaalt of hun bedrijf kan blijven bestaan. Jansen beschrijft dat er bij hem zelf en binnen Big Orange, met een opnamestudio in Utrecht en in Amsterdam, de drang is om te kunnen werken aan projecten waar zij hun creativiteit in kwijt kunnen. Voor hen zijn creatieve projecten het werken aan installaties voor musea en documentaires. Echter, de budgetten zijn hierbij vaak niet in verhouding met hoeveel werk een sound designer in het creëren van de audio stopt. Om dit werk toch mogelijk te maken is hun bedrijfsfilosofie om financieel gezien met de commerciële projecten de meer creatieve projecten mogelijk te

⁵⁴ Interview Nieuwdorp.

maken.⁵⁵ De manier waarop sound designers hun beroep het liefst zouden zien vormgegeven is met creatieve projecten waarin zij veel bewegingsvrijheid hebben. Dit komt naar voren wanneer gekeken wordt naar hoe zij spreken over commercieel werk of opdrachtmuziek zoals radiospots en commercials. Bij Big Orange zijn veel van dit soort opdrachten noodzakelijk om, in de woorden van Jansen *de schoorsteen te laten roken*, hun studio's te onderhouden en te kunnen investeren in nieuwe apparatuur. Sound designers zijn bereid om een groot gedeelte van hun tijd te investeren in inhoudelijk weinig interessante opdrachten om zo de werktuigen te kunnen bekostigen die zij kunnen inzetten voor de meer creatieve opdrachten. In het volgende citaat zien wij duidelijk terug dat Jansen zijn beroepsidentiteit verleent aan dergelijke creatieve opdrachten. Als belangrijkste factoren hierbij ziet hij het kunnen componeren en het kunnen werken voor grootschalige projecten. Hierbij is er veelal meer creatieve vrijheid en dergelijke projecten brengen door publiciteit nieuwe mogelijkheden met zich mee:

*We hebben altijd gezegd: we willen muziek componeren, dat is ons main ding. En dan voor de top markt, dus niet voor de bakker om de hoek tunetjes schrijven maar echt de grote merken en de grote bureaus, daar willen we voor werken.*⁵⁶

Deze uitingen maken duidelijk dat voor sound designers compositie de kern is van wie zij zijn, dat is wat zij "doen". Creatieve opdrachten beschrijven zij als iets dat hoort bij *hen*, commerciële opdrachten horen bij hun baan, bij hun dagelijkse werkzaamheden om genoeg inkomen te genereren. Zij classificeren hun beroep en hun beroepsidentiteit als creatief op basis van de vrije opdrachten.

Nieuwenhuis heeft vanaf de oprichting van zijn bedrijf Claynote heel duidelijk gekozen om de focus te leggen op games en kunstinstallaties. Dit zijn artistieke projecten waar veel sound designers graag aan werken, maar wat financieel vaak lastig haalbaar is. Als eenmansbedrijf lukt het hem wel om zich toe te leggen op voornamelijk dit soort projecten omdat hij zijn overheadkosten flink weet te drukken. Hij deelt zijn kantoorruimte met vrienden en leeft zuinig. Werken voor projecten die veel creatieve vrijheid brengen, zoals games en installaties, blijft iets waar financieel vaak flink op moet worden ingeleverd maar wat zonder aarzelen gebeurt.⁵⁷

⁵⁵ Interview Jansen.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Interview Nieuwdorp.

De economische structuren van het Nederlandse medialandschap bepalen de *beroepspraktijk* van sound designers op zo'n manier dat wij in Nederland geen specialisten kennen maar generalisten. Deze structuren hebben echter nauwelijks invloed op hun *beroepsidentiteit*. Tot dusver is aan bod gekomen dat sound designers hun beroepsidentiteit construeren aan de hand van het kunnen componeren van originele muziekwerken voor projecten waarbinnen zij relatief veel creatieve vrijheid hebben. Hun beroepsidentiteit wordt dus bepaald door hoe zij hun beroep zouden willen uitoefenen. Hun beroepspraktijk laat echter zien dat compositie slechts een klein gedeelte van hun werkzaamheden is en binnen de economische structuren van het Nederlandse medialandschap kan zijn. We zien hier een duidelijk verschil tussen de realiteit van het beroep en de manier waarop sound designers hun beroepsidentiteit construeren. Deze bevindingen laten zien dat production studies middels meer zicht op economische factoren aan de ene kant en culturele actoren aan de andere kant nieuwe inzichten brengt wanneer dit bijvoorbeeld de focus van sound studies van geluid en geluidsontworp als overwegend creatieve activiteit betreft.

In het volgende hoofdstuk wordt beschouwd hoe technologische ontwikkelingen beroepsmatig invloed hebben gehad op sound design en welke technische vaardigheden voor sound designers hun identiteit bepalen. In dit hoofdstuk zal wederom duidelijk worden dat de focus van production studies waardevolle bijdragen kan leveren aan het vakgebied van sound studies.

5. Technologische ontwikkelingen

§ 5.1 De rol van techniek in het werkveld

De gereedschappen van sound designers hebben zich in rap tempo ontwikkeld in de afgelopen jaren. Nieuwe geluidsstandaarden zoals Dolby Digital en Digital Theater System (DTS) hebben gezorgd voor een digitale transformatie van filmgeluid.⁵⁸ Via samplers als de Synclavier en later via DAW's zoals Pro Tools kunnen opgenomen geluiden of samples makkelijk over elkaar gelegd worden tot speciale effecten en afgemixt worden met multichannel mixers.⁵⁹ DAW's geven sound designers de mogelijkheid tot *mixing in the box*:

⁵⁸ Mark Grimshaw, "Sound and player immersion in digital games" in *The Oxford Handbook of Sound Studies*, ed. Trevor Pinch en Karin Bijsterveld (New York: Oxford University Press, 2011), 370.

⁵⁹ William Whittington, "The sonic playpen: Sound Design and technology in Pixar's animated shorts" in *The Oxford Handbook of Sound Studies*, ed. Trevor Pinch en Karin Bijsterveld (New York: Oxford University Press, 2011), 368.

*Experimenting with sound effects, editing, mixing and giving an overtone to a story can now be performed by an individual using one tool and in one place. This process also allows sound designers to flesh out a story by giving it an overall sonic feeling, a texture, before, during or after the production of any visuals. It facilitates experimental explorations of narrative and expands the possibility of sound designers, theoretically, to increase collaborations with writers, directors and producers.*⁶⁰

Nieuwe gereedschappen hebben ervoor gezorgd dat sound designers veel gemakkelijker het narratief in een productie kunnen ondersteunen. Stefan Leertouwer beaamt dat er op technologisch gebied enorm veel is veranderd in de afgelopen twintig jaar. Toen hij in 1996 begon aan de studie muziektechnologie aan de HKU in Hilversum was softwaresynthese nog in opkomst. Voor het synthetiseren van geluiden waren toentertijd nog allerlei externe synthesizers en hardwareapparaten nodig. Tegenwoordig hebben sound designers deze mogelijkheden binnen de computer; "als je bijvoorbeeld een FM synthesizer wilt hebben dan hoef je niet een aparte synthesizer te hebben die dat doet maar je hebt gewoon een plug-in in de computer die FM synthese kan doen."⁶¹ De technologische vooruitgangen die zijn geboekt op het gebied van de computer hebben de sound designer veel meer mogelijkheden gegeven. Zo is het creatieve proces vergemakkelijkt doordat er razendsnel verschillende sporen kunnen worden aangemaakt waarop digitale audio bewerkt kan worden en verschillende opties kunnen worden uitgetest. Dit alles zorgt ervoor dat de initiële investering voor sound designers een stuk minder is geworden.

De digitalisering van het productieproces heeft grote gevolgen gehad voor productiemedewerkers. John T. Caldwell ziet bij de digitalisering van televisie grote gevolgen voor productiemedewerkers. Hij stelt dat: "[New] digital technologies confuse both workflows and job hierarchies and promise savings by eliminating low-level jobs in order to centralize production at costly, high-level CGI studios."⁶² Bij sound design lijkt opvallend genoeg het tegendeel waar te zijn. Binnen de industrie in Nederland zien wij dat technologische ontwikkelingen geen gecentraliseerde productie in grote studio's hebben veroorzaakt, maar de relatief lage initiële investeringen juist een werkveld van een groot aantal freelancers en relatief kleine studio's tot gevolg hebben gehad. Voor sound design is namelijk niet meer de traditionele grote studio nodig, vol geluidsapparatuur, mixers en synthesizers. Het gehele

⁶⁰ Delmotte, "Tuned in and hands on."

⁶¹ Interview Leertouwer.

⁶² John T. Caldwell, "Worker Blowback: User-Generated, Worker-Generated and Producer-Generated Content within Collapsing Production Workflow," *Television as Digital Media* (Duke University Press, 2011), 299.

geluidsontwerp van een project kan verzorgd worden door een sound designer die beschikt over een computer, een midi keyboard, twee beeldschermen om het werkveld te verdelen, een audiokaart, een redelijke microfoon voor geluidsoptnames en twee goede monitor speakers.⁶³ Taheri benoemt dat makkelijker te gebruiken software ook nadelen heeft:

*The actual technology gets more and more handy. So it can be used by more people, it's more accessible. The problem is when you think you don't have to spend so much money [on sound design] because anybody can do it. We can also have the editor doing the sound. This is a big problem for the creatives because with less means they still have to be excellent with their creations.*⁶⁴

De technologische vooruitgang die de initiële investering kleiner maakte, kan dus ook zorgen voor een zekere imagoverslechtering; wanneer de toegang tot het gereedschap van een sound designer gemakkelijk wordt lijken zijn of haar vaardigheden ook toegankelijker en makkelijker verkrijgbaar.

Het voordeel van een studio boven dergelijke basic sets is dat sound designers een goede afluisterruimte hebben waar zij kunnen afmixen en bijvoorbeeld muziekinstrumenten kunnen opnemen voor hybride composities waarbij de muziek deels met de computer is gemaakt en deels live is ingespeeld. Taheri beschrijft de oprichting van zijn studio als een logische stap om meer diensten aan te kunnen bieden als sound designer:

*For us, the reason to combine sound and music was important because we establish one place from where we can offer one range of services from music to the actual mix. This is also the best for our workflow, to bring everything into our own house. It is easier to collaborate, we can work faster and with less expenses.*⁶⁵

De noodzaak voor een professionele studio blijft bestaan, simpelweg door de noodzaak een hoge kwaliteit en diversiteit aan diensten aan te kunnen bieden. Waar een sound designer met een computer beperkt wordt in zijn mogelijkheden kan een studio de verticale bedrijfskolom integreren en de klant een totaalproduct aanbieden.

⁶³ Interview Mijnders.

⁶⁴ Interview Taheri.

⁶⁵ Ibidem.

§ 5.2 De waardering van technische vaardigheden

Het belang van technologische veranderingen op creatief gebied, maar ook op bedrijfstechnisch gebied zijn vanuit sound studies veelvuldig behandeld. Zo stellen Diakopoulos et al.: "Physical and architectural influences also come into play in the process of authoring, especially in new media, which is experienced and mediated through a computing platform. The design of the platform (e.g. its interface and available features) dictates what is possible for the author [...] to achieve within that environment."⁶⁶

Sound designers geven middels alle hedendaagse technieken in Nederland in de meest brede zin van het woord het geluid van een divers scala aan mediaproducties vorm. Wanneer echter wordt gevraagd naar de belangrijkste (technische) vaardigheden over welke een sound designer moet beschikken komt een ander antwoord naar voren dan dat uit bestaande literatuur binnen sound studies zou worden verwacht. Sound designers identificeren zich niet aan de hand van gebruikte technologieën en beschrijven veranderingen op dit gebied niet als kenmerkend voor hun beroep. Als belangrijkste vaardigheid benoemen alle geïnterviewden *een scherp en kritisch gehoor*. In de woorden van Matteo Taheri:

*I think the first requirement for the sound designer are the ears. It is a talent that you either have or don't have. Your ears [should be] really sensible to the matter of sound, music, timing, intonation, dimension and space. The more sharp, the better the sound designer. It's like when you play an instrument, there is a technique that you can learn through books but you have to also be able to hear differences. Else it's a no go.*⁶⁷

De lichamelijke eigenschap van luisteren zien zij als een centrale vaardigheid waarmee ze naar buiten treden en is tegelijk een manier waarop zij zichzelf begrijpen als creatieve mensen. Moeilijkheden in het creatieve proces worden vaak geduid door het feit dat bij de meeste mensen het zicht beter is ontwikkeld dan het gehoor en zij dus niet dezelfde kennis hebben als de sound designer, die zich profileert als een *specialist* op het gebied van sound. Een *scherp en kritisch gehoor* is een discursieve opvatting van wat het beroep is maar sound designers hechten hier hun identiteit aan. In een vakgebied waar technologische middelen een enorme vooruitgang maken blijkt uit deze observatie dat de ambachtelijkheid van geluidsontwerp nog steeds een vitale rol speelt. Dit wordt onderschreven door Schmidt-

⁶⁶ Diakopoulos et al., 133.

⁶⁷ Interview Taheri.

Horning, die stelt dat in de VS "recording practice has retained craft skills and informal knowledge systems despite the steady growth of, and increasing dependence upon, complex technological systems."⁶⁸

Binnen sound studies wordt gesteld dat nieuwe geluidstechnologieën het beroep van de sound designer wezenlijk hebben veranderd. Uit werken van Delmotte en Schmidt-Horning blijkt dat Amerikaanse sound designers hun beroepsidentiteit op technische vaardigheden hebben gebouwd. Dit zien wij bijvoorbeeld terug in het door Schmidt-Horning aangehaalde voorbeeld van studio eigenaar Walter Sear die zijn beroepsidentiteit bouwt op de technische kunst van *microphoning* (de keuze en plaatsing van microfoons bij een opnamesessie). Sear beschrijft in een interview met Schmidt-Horning op welke manier hij in het bijzijn van zijn studenten een opnamesessie opzette met slechts drie perfect geplaatste microfoons. Nadat hij de opname knop indrukte was het resultaat:

*Boom!... and the [client] said, 'Ah marvelous!' And [my student] whispered 'How many limiters were you using?' I said, 'None'. He said, 'BUT THE METERS ARE ALL LIKE THIS' [indicating with his hands that the levels remained steady].*⁶⁹

Dit voorbeeld kan gezien worden als professionele trots maar er blijkt uit dit citaat ook dat Sear zichzelf als professional kan identificeren door een voorbeeld te geven van waar zijn technische kennis die van zijn studenten oversteigt. Wanneer gekeken wordt naar de manier waarop sound design als activiteit discursieve invulling krijgt in Nederland wordt duidelijk dat sound designers in Nederland hun identiteit minder op een technische en meer op een lichamelijke eigenschap baseren. Zonder uitzondering beschrijven alle geïnterviewden voor deze studie zichzelf als iemand die kan *luisteren*. Zij stellen betere waarnemingsvermogens boven kennis van technische apparatuur. Middels techniek kunnen sound designers weliswaar experimenteren met geluidseffecten, bewerken, mixen en componeren met één apparaat⁷⁰ maar goed luisteren is een vaardigheid die sound designers koppelen aan hun identiteit als creatieve mensen, op deze manier treden zij naar buiten. Zo vormen technische vaardigheden een onderdeel van identiteit onder sound designers als culturele actoren in Nederland.

⁶⁸ Horning, "Engineering the Performance," 704.

⁶⁹ Ibidem, 724.

⁷⁰ Delmotte, "Tuned in and hands on."

Conclusie

In dit onderzoek is gekeken naar de manier waarop sound designers als culturele actoren met de tijdelijke aard van de projectinfrastructuur bij Nederlandse mediaproducties omgaan. Zo kan de vraag beantwoord worden op welke manier auteursrechtelijke, culturele, technologische en economische structuren van het Nederlandse medialandschap de beroepspraktijk en de beroepsidentiteit van de sound designer bepalen.

De beroepspraktijk van de sound designer wordt in Nederland bepaald door de creatieve industriestructuur die gekenmerkt wordt door projectbedrijfstakingen die telkens op tijdelijke basis personeel bij elkaar brengen voor de realisatie van een project. Beperkte productiebudgetten zorgen ervoor dat bedrijven graag bij één adres aankloppen voor een totaalproduct waarbij de audio van een project van inceptie tot postproductie wordt gerealiseerd. Een grotere instroom aan studenten zorgt voor sterke concurrentie op de markt waarbij sound designers vaak met relatief weinig financiële middelen gedegen creatief geluids- en muziekontwerp moeten leveren. Het heeft ervoor gezorgd dat er sprake is van een zekere imagoverslechtering. De gereedschappen zijn toegankelijker, waardoor de vaardigheden ook lager ingeschat worden. Originele muziekwerken van sound designers zijn beschermd door Buma/Stemra. Dit wordt door sound designers gezien als noodzakelijk, maar in de praktijk kan hier door de industrie misbruik van worden gemaakt. Zo vragen omroepen vaak om puur te werken voor *royalties*, of vragen zij om een percentage van de royalties terug te betalen omdat er anders voor dubbel geld gewerkt zou worden. De overheid voert een beleid om de creatieve industrie te stimuleren. Onderzoek van het TNO laat echter zien dat een definitie van deze industrie ontbreekt en dat bestaande wet- en regelgeving creatieve beroepen als dat van een sound designer eerder tegenwerkt.⁷¹

Door deze structuren van het Nederlandse medialandschap heeft er zich een industrie ontwikkeld die bestaat uit een groot aantal freelancers en enkele grotere studio's waar maximaal zes mensen werken aan vaak zeer verschillende projecten. Het vak van sound design bestaat naast het daadwerkelijk ontwerpen van geluid uit bedrijfsvoering, een groot gedeelte planning van projecten en voor zelfstandigen het onderhouden van hun netwerk en het acquireren van nieuwe klanten. Door omgevingsfactoren verschuift de rol van de sound designer van ontwerper naar die van ondernemer, projectleider en –manager. Deze omgevingsfactoren hebben tot gevolg dat het beroep van de sound designer als specialist in

⁷¹ Rutten et al., "Knelpunten in creatieve productie."

Nederland niet bestaat. Het zijn generalisten met een uitgebreide bundel aan vaardigheden, waarvan sound design slechts een onderdeel is.

Schmidt-Horning en Delmotte construeren de identiteit van de sound designer als een *Above the Line* werknemer die optreedt met een set aan specialistische vaardigheden om origineel audiowerk te leveren. Mijn bevindingen laten zien dat production studies middels meer zicht op economische factoren aan de ene kant en culturele actoren aan de andere kant nieuwe inzichten brengt wanneer dit bijvoorbeeld de focus van sound studies van geluid en geluidsonwerp als overwegend creatieve activiteit betreft. Bij het beschouwen van sound designers als culturele actoren heb ik op basis van mijn interviews en uit mijn waarnemingen van het veld kunnen concluderen dat sound design in Nederland wordt gezien als een meer technisch aspect van audioproducties als een groter creatief geheel. Sound designers waarderen het ontwikkelen van geluidseffecten als *Below the Line* werk dat slechts een ondersteunende functie heeft bij muziek. Wel weerklinkt een rol als *auteur* in hun beroepsidentiteit, maar deze identiteit verlenen zij aan het componeren van originele muziekwerken. De focus op het kunnen creëren van origineel muziekwerk komt voort uit het studieaanbod in Nederland. Mensen met een opleiding in muziekcompositie hebben zich uit economische noodzaak sound design toegeëigend terwijl opleidingen in sound design altijd een onderdeel compositie hebben. Op deze manier komt de nadruk te liggen op het kunnen componeren van originele muziekwerken, een vak waar in Nederland validatie voor bestaat middels het royalties model, en wordt er minder waarde gehecht aan sound design als het ontwerpen van geluidseffecten.

De beroepspraktijk van sound designers in Nederland bepaalt dat zij slechts een klein gedeelte van hun tijd daadwerkelijk bezig kunnen zijn met componeren. Als culturele actoren proberen sound designers hun beroepspraktijk zo in te richten dat zij tijd en geld vrijmaken om te kunnen werken aan creatief inhoudelijk uitdagende opdrachten als (museale) installaties en art games. Om dit te bereiken trachten zij voor hen minder creatieve handelingen als geluidsonwerp uit te besteden, het contact met de klant en het werkproces te stroomlijnen en te experimenteren met hybride verdienmodellen met een gedeelte urencompensatie en een gedeelte royaltycompensatie.

De bijdrage van production studies aan sound studies is tevens te zien bij het bestuderen van nieuwe geluidstechnologieën. Binnen sound studies wordt er gesteld dat nieuwe geluidstechnologieën het beroep van de sound designer wezenlijk hebben veranderd. Uit werken van Delmotte en Schmidt-Horning blijkt dat Amerikaanse sound designers hun beroepsidentiteit op technische vaardigheden hebben gebouwd. Wanneer gekeken wordt naar

de manier waarop sound design als activiteit discursieve invulling krijgt wordt duidelijk dat sound designers in Nederland hun identiteit minder op een technische en meer op een lichamelijke eigenschap baseren. Geïnterviewden voor deze studie beschrijven zichzelf heel duidelijk als iemand die kan *luisteren*. Zij stellen betere waarnemingsvermogens boven kennis van technische apparatuur. Middels hedendaagse techniek kunnen sound designers weliswaar experimenteren met geluidseffecten, bewerken, mixen en componeren met één apparaat⁷² maar goed luisteren is een vaardigheid die sound designers koppelen aan hun identiteit als creatieve mensen, op deze manier treden zij naar buiten.

De conclusie die uit dit onderzoek getrokken kan worden is dat auteursrechtelijke, culturele, technologische en economische structuren van het Nederlandse medialandschap de *beroepspraktijk* van sound designers bepalen op een manier dat wij in Nederland geen specialisten kennen maar generalisten maar dat deze structuren nauwelijks invloed hebben op hun *beroepsidentiteit*. De voor deze studie geïnterviewde sound designers bouwen hun beroepsidentiteit als creatieve personen op de manier waarop zij hun beroep zouden willen uitoefenen, namelijk het kunnen componeren van originele muziekwerken. Hun beroepspraktijk laat echter zien dat compositie slechts een klein gedeelte van hun werkzaamheden is en binnen de economische structuren van het Nederlandse medialandschap kan zijn. Hier komt een duidelijk verschil tussen de realiteit van het beroep en de manier waarop sound designers hun beroepsidentiteit construeren naar voren.

Aanbevelingen

Bevindingen in dit paper zijn gebaseerd op diepte-interviews met een vijftal sound designers. In vervolgonderzoek zou er naast hun identiteitsconstructie breder gekeken kunnen worden naar de manier waarop de industrie waarde hecht aan het beroep, in het bijzonder in de filmsector zou dit nieuwe inzichten kunnen brengen en het hier geschetste beeld kunnen nuanceren. Het beroepsveld van sound designers ondergaat technische, en ook structurele ontwikkelingen. Een bredere kijk naar deze processen zou een duidelijkere blik creëren over hoe deze ontwikkelingen waargenomen worden door verschillende actoren binnen het veld en kan daarmee waardevolle bijdragen leveren aan sound studies en kennis over Nederlandse cultuurindustrieën.

⁷² Delmotte, "Tuned in and hands on."

Literatuurlijst

Barthes, Roland. "The Death of the Author." *Image, Music, Text*, 1978.

Akker, Ilan, Joost Poort, Paul Rutten en Jarst Weda. "The Digital Era: The Position and Interests of Creators and Performers." *Research and Documentation Centre (WODC)*.

Caldwell, John T. "Worker Blowback: User-Generated, Worker-Generated and Producer-Generated Content within Collapsing Production Workflow." In *Television as Digital Media*, edited by James Bennett and Niki Strange. Durham: Duke University Press, 2011.

Caldwell, John T. "Hive-Sourcing Is the New Out-Sourcing: Studying Old (Industrial) Labor Habits in New (Consumer) Labor Clothes." *Cinema Journal* 49.1 (2009): 160-177.

Cascone, Kim. "The Use of Density Groups in Electroacoustic Music." *Contemporary Music Review* 30.2 (2011): 143-153.

Collins, Karen. *Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and Sound Design*. Massachusetts: MIT Press, 2008.

Delmotte, Isabelle. "Tuned in and hands on: Sound designers beyond technical expertise." *Journal of Sonic Studies* 6.1 (2014).

Duignan, Matthew, James Noble en Robert Biddle. "Abstraction and Activity in Computer-Mediated Music Production." *Computer Music Journal* 34.4 (2010): 22-33.

Hesmondalgh, David. *The Cultural Industries*. London: Sage Publications, 2002.

Jansen, Jos. Interview door Rico van Nieuwkoop. Utrecht, 16-04-2014.

Leenheer, Jorna, Simon Bremer en Jules Theeuwes. "De economische omvang van het auteursrecht in Nederland." *SEO-rapport nr. 2008-60*.

Leertrouwer, Stefan. Interview door Rico van Nieuwkoop. Utrecht, 11-04-2014.

Mayer, Vicki, Miranda J. Banks and John T Caldwell, ed. *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*. New York: Routledge, 2009.

Marlet, Gerard en Joost Poort red. "Cultuur en creativiteit naar waarde geschat." *Atlas voor gemeenten*.

Mijnders, Merijn. Interview door Rico van Nieuwkoop. Utrecht, 10-05-2014.

Morcom, Anna. "Interview with Shivkumar Sharma, Classical *Santoor* Player and Hindi Film Music Composer." *Ethnomusicology Forum* 18.1 (2000): 65-72.

Morricone, Ennio. *Composing for the Cinema: The Theory and Praxis of Music in Film*. Lanham: Scarecrow Press, 2013.

Nieuwdorp, Rik. Interview door Rico van Nieuwkoop. Utrecht, 16 april 2014.

Paul, Leonard J. "Granulation of Sound in Video Games." (*Proceedings of*) *AES 41st International Conference*. London, 2011.

Pinch, Trevor and Karin Bijsterveld. *The Oxford Handbook of Sound Studies*. New York: Oxford University Press, 2011.

Pich, Trevor and Karin Bijsterveld. "Sound Studies: New Technologies and Music." *Social Studies of Science* 34.5 (2004): 635-648.

Richardson, John, Claudia Gorbman and Carol Vernallis. *The Oxford handbook of new audiovisual aesthetics*. New York: Oxford University Press, 2013.

Rovers, Eva. "Creativiteit, ondernemerschap en innovatie. Onderzoek naar de groei en ontwikkeling van creatief ondernemers in de gemeente Utrecht." Masterscriptie, Universiteit Utrecht, 2011.

Rutten, Paul, Teunis Eijdens, Dany Jacobs en Karel Koch. "Knelpunten in creatieve productie." *TNO rapport*.

Rutten, Paul. *Digitalisering en Dynamiek. Over de Consequenties Van de Digitale Revolutie*. Rede uitgesproken bij aanvaarding van het ambt van hoogleraar Digitale Mediastudies aan de Universiteit Leiden op vrijdag 29 september 2006. Amsterdam: Leiden University Press, 2007.

Schmidt-Horning, Susan. "Engineering the Performance: Recording Engineers, Tacit Knowledge, and the Art of Controlling Sound." *Social Studies of Science* 34.5 (2004): 703-731.

Taheri, Matteo. Interview door Rico van Nieuwkoop. Amsterdam, 07-04-2014.

Thompson, Emily. *The Soundscape of modernity: architectural acoustics and the culture of listening in America, 1900-1933*. Cambridge: MIT Press, 2002.

Westera, Wim. *Audiovisueel ontwerpen, theorie en praktijk; conceptontwikkeling voor film, video en televisie*. Abcoude: Uitgeverij Uniepers, 1995.

Bijlagen

Vragenboom interviews

- Wat zijn de vereisten voor uw beroep?
 - Over welke vaardigheden moet een sound designer beschikken?
- Aan wat voor projecten werkt u op dit moment?
 - Wat voor werkzaamheden verricht u voor deze projecten?
 - Hoe ziet een gemiddelde werkweek er uit voor u?
 - Verschilt uw manier van werken bij lineaire (film)producties en interactieve producties als games en (kunst)installaties?
 - Op welke manier promoot u uzelf?
- Hoe vrij bent u om uw werk in te delen binnen een project?
 - Krijgt u wel eens beperkingen opgelegd?
 - Zo ja, welke?
- Hebben technologische ontwikkelingen uw beroep beïnvloed?
 - Zo ja, op welke manier?
 - Is uw manier van werken hierdoor veranderd?
 - Zo ja, denkt u dat het beroep wezenlijk is veranderd door technologische ontwikkelingen?
- Wat is uw verdienmodel?
 - Brengt dit model complicaties mee binnen het productieproces?
 - Zo ja welke?
 - Hoe overlegt u dit met de klant?
 - Hoe flexibel moet u zijn om het financieel te kunnen redden als sound designer?
- Hoe beschouwt u uw vakgebied binnen de huidige markt?
 - Wat voor veranderingen ziet u in de nabije toekomst?

Transcripties interviews

Interview Jos Jansen

Big Orange, Utrecht, 16-04-2014

0:30 Wat is je specialisme?

We zijn als bedrijf met zijn 3en begonnen, we zijn nu mijn zijn 5en inmiddels. We hebben altijd gezegd: we willen muziek componeren, dat is ons main ding. En dan voor de top markt, dus niet voor de bakker om de hoek tunetjes schrijven maar echt de grote merken en de grote bureaus, daar willen we voor werken. Binnen compositie was onze specialiteit componeren met akoestische instrumenten en die dan op zo n manier gebruiken dat er dingen ontstaan die eigenlijk helemaal niet kunnen met die akoestische instrumenten. Bijvoorbeeld een gitaar samplen, je hebt dan akoestisch bronmateriaal, die ga je in een sampler stoppen en daar ga je allerlei dingen mee doen die eigenlijk helemaal niet kunnen zoals helemaal naar beneden [pitchen] of helemaal uitrekken, gekke dingen mee doen, waardoor je hele mooie muziek-soundscape achtige dingen krijgt. Wij noemen dat musical sound design. Eigenlijk sound design met muziek gemengd, het is eigenlijk elektronisch maar het klinkt heel organisch. Het is een beetje overdreven dat we alleen dat doen maar het is wel ons ding, daar zijn we goed in: sferische composities maken met akoestisch materiaal gecombineerd met elektronica.

02:00 Is het nog wel muziek? of meer een sfeergeluid zoals meestal bij sound design wordt gemaakt?

Het is nog wel muziek, er kan ook ritme, klanken en tonaliteit in zitten. Sound design en componeren overlapt bij ons. Je hebt helemaal links van het spectrum ligt dan sound design: de sound effecten maken en dingetjes maken die op beeld klinken, helemaal aan de andere kant ligt muziek en in het midden, zo zie ik het een beetje komen die elkaar tegen en kunnen die samen iets nieuws maken. Als je die combineert kunnen er mooie andere dingen ontstaan. Je kan bijvoorbeeld met een opgenomen klap van een hand ook muziek maken door het in een sampler te stoppen en er een ritme mee te maken, heel simpel gezegd. Of bijvoorbeeld een luciferdoosje opnemen en die door een hele grote galm te halen en die als een soort van sfeer onder een compositie te leggen.

03:00 Wij hebben dit vaak toegepast bij documentaires waar je vaak de lange lijnen moet hebben die niet te sturend zijn. Wij hebben bijv. in europa gedaan, dat is een grote documentaireserie voor de VPRO, 36 delen. Daar was de opdracht vanuit de VPRO: schrijf muziek die niet sturend is. Het gaat over de geschiedenis van europa. daar zit natuurlijk heel veel oorlog en narigheid in. Op het moment dat je oorlogsbeelden laat zien en je gaat daar hele zielige vioolmuziek onderzetten, dan ga je dat veel te veel invullen. Documentaire moet mensen zelf de ruimte geven om daar een visie op te hebben. Door muziek te maken die niet te veel stuurt, anonieme muziek. Niet elevator muziek maar anonieme muziek, laat je mensen zelf een idee vormen over wat ze zien en daar een invulling aan geven.

04:40 Je kan heel erg emotie sturen met muziek, wanneer je er iets zwaars of iets vrolijks onder zet verandert dat het beeld volledig. Wanneer je iets maakt dat het beeld ondersteunt maar niet teveel stuurt dan krijg je een veel neutraler geheel. Daar was dat akoestische, uit elkaar getrokken door samplers, heel goed bij. Dan krijg je hele mooie lange lijnen van een organisch iets wat erachter zat.

05:30 Ik hoorde dat jullie een creatief bedrijf zijn dat veel doet met installaties e.d.

We doen ook heel veel commercieel werk: tunes, commercials, radiospots - echt om de schoorsteen te laten roken, en omdat we de afwisseling leuk vinden. Maar we doen het ook omdat we daardoor documentaire kunnen doen en andere projecten die niet zoveel geld

opleveren, of helemaal niets. Dat is ook een beetje onze bedrijfsfilosofie: aan de ene kant doen we commercieel werk. Daar verdienen we genoeg geld mee om mooie studio's van te bouwen en de spullen van kopen die we willen hebben. Aan de andere kant kunnen wij dan ook low-budget projecten doen en dat zijn vaak installaties, docu's. Voor documentaire is er vaak weinig budget en het is erg veel werk. Het budget staat niet in verhouding met hoeveel werk je erin steekt.

06:40 De makkelijkste weg is de commerciële hoek maar dat blijft opdrachtmuziek: men vraagt muziekstuk A en wij leveren dat, wel met onze eigen visie erop. Om aan de andere kant de vrije kant te hebben dat is best wel moeilijk. Want het is lekker om goed geld te verdienen maar die commerciële klussen kunnen je ook opslokken. Wanneer we aan het einde van het jaar terugkijken, kijken we of de verhouding goed was tussen leuk werk en geldwerk. Dat is het ene jaar goed en soms hebben we teveel tijd in creatieve projecten gestoken en dan hebben we geld tekort, of andersom.

Jullie moeten dus echt investeren in het kunnen doen van creatieve projecten.

07:30 Ja ik weet niet hoe dat is als je eenpitter bent met een studio thuis, dan heb je veel minder overhead maar wij moeten echt veel omzetten om die studios te draaien. Wij moeten echt commerciële klussen doen om dit te hebben. Als je freelance componist bent heb je niet die dure studios en koffiezetapparaten nodig, dan kun je het voor minder doen. In onze bedrijfsstructuur zouden we niet overeind kunnen blijven als we alleen docu of alleen speelfilm, creatieve opdrachten zouden doen.

09:00 *Hoe ziet een gemiddelde week van jou eruit? Je zei al dat er een constante stroom van projecten is.*

Ik denk dat mijn werk 50% bedrijfsvoering, 50% werken aan projecten is. Soms is het rustig en ben je meer bezig met bedrijfsvoering, soms is het druk en dan doe je alleen maar projecten. Nu we ook personeel erbij hebben besteed ik simpele klussen uit. Dan manage ik dat project wel en dan zorg ik ervoor dat het contact met de klant er is en het onze kwaliteit heeft. Dus het gaat allemaal via mij naar buiten toe alleen ben ik zelf niet aan het produceren. Misschien het idee, dat ik dat bedenken en door iemand anders laat uitvoeren maar dat gaat steeds vaker gebeuren.

Dan probeer ik de leuke creatieve opdrachten bij mijzelf te houden en het productiewerk iets meer uit te besteden. Dit is voor andere mensen nog steeds heel leuk om te doen maar voor mij niet zo'n uitdaging meer.

10:30 *Dan heb je het over sound design wat je uitbesteedt?*

Het liefst wel dat gedeelte. We zijn nu bijvoorbeeld met commerciële 3 iphonegames bezig: eentje voor Phillips, eentje voor deltaloid en een voor AH. In al die 3 games zit muziek, buttonsounds, ingame event sounds. Dan zou ik zelf de muziek doen en vervolgens de buttonsounds en sound effects uitbesteden. Dan zou ik daarna wel alles bij elkaar in een grote sessie gooien en dan daar nog een soort van creatieve visie van mij overheen gooien voor het eindproduct. Zo zou ik het het liefst inrichten. Vaak komt het erop neer dat ik zelf ook weer zit te sound designen en samen zit te werken maar zo zou ik het het liefst doen. Niet dat ik sound design simpel wil noemen maar heel veel dingetjes zijn creatief inhoudelijk niet zo creatief. Je moet dan bijvoorbeeld een clicksound maken of een winkelkarretje sampelen. Ik vind het prima wanneer iemand anders dat doet maar ik vind het wel interessant om nog een soort creatieve saus eroverheen te gooien die ik als visie heb daarop. Plus dat ik de muziek helemaal componeer, dat vind ik het leukst.

11:50 *Sound design lijkt mij ook makkelijk uit te besteden dan het maken van muziek*

Zeker, wanneer ik een klant aan de telefoon heb die mij heeft uitgelegd wat hij zoekt dan heb ik dat al helemaal in mijn hoofd en vind ik het best wel lastig om dat dan weer door te sturen naar iemand anders. Dan zitten er 2 vertaalslagen overheen qua ideeën van compositie. Dat is bij sound design minder ingewikkeld.

12:30 In de ideale setting zou jij zelf afmischen?

Dat zou ik zelf doen ja, dat zie ik echt als de final productie van het geheel. Jij had het over duizendpoten dat je inderdaad en sound design en muziek doet. dat hoort ook bij elkaar het is geluid, het is sound maar ik vind het wel twee verschillende specialiteiten. Sound design is mijn specialiteit ook niet echt. Ik heb het wel vaak gedaan en ik weet hoe het werkt inmiddels maar andere mensen zullen daar nog wel veel creatiever mee om kunnen gaan dan ik.

13:00 Is dat in het hele vak dat mensen liever componeren dan sound design doen?

Grappig dat je dat zegt want we hebben zo vaak dat wanneer hier iemand stage loopt of iemand voor ons komt werken: we zijn eigenlijk altijd op zoek naar sound designers die helemaal freaken op geluid want we hebben veel klussen in die hoek die met geluid te maken hebben en wat minder muziek omdat daar minder werk in is en we zijn zelf componisten dus daar hebben we geen extra krachten in nodig. Toch zie je heel vaak dat zo'n sound designer dan toch ook graag dat compositiewerk wil doen en andersom is dat eigenlijk niet.

Componisten willen vaak minder graag sound design doen. Ik weet niet precies wat dat dan is. Het lijkt wel alsof je sound design kiest uit armoede omdat je niet componist bent, of dat daar niet genoeg werk in is. Terwijl ik het juist als een vak zie om daar heel goed in te zijn.

15:00 Ik ken wel een paar jongens die echt puur alleen sound design doen, zij hebben een studiotje waar echt alleen sound design in wordt gedaan. Voor film is dat ook wel gebruikelijk hoor om niet het sound design en de muziek te combineren. dan wordt het vaak wel gescheiden. Maar het werkveld waar ik inzit en dat is meer commercials, online campagnes, apps, games etc. daar zit het vaak zo verweven met elkaar dat het heel onhandig is om een sound designer en een componist apart in te schakelen en heb je dus iemand nodig die het allebei kan. Dan is het wel handig als dat in huis zit en dat je daar zelf ook ervaring mee hebt. Met sound designers die muziek willen doen..

15:50 ik denk dat er wat meer creatieve uitdaging lijkt te zitten in muziek maar volgens mij is dat niet zo, zeker niet als je wat creatieve vrijheid krijgt als sound designer. Dat het niet is van: 'ik zie een storm, oke ik leg er een storm onder.' Maar dat je creatief er iets mee kan doen dan is dat superleuk om te doen. Muziek trekt dan toch iets meer aan, ik weet het niet...

16:30 Je had het eerder over de vertaalslag die je maakt wanneer je spreekt met de klant, is dat waar vaak ook de complicaties liggen in het productieproces?

Praten met de klant over audio is het lastigste stuk. Terminologie is onbekend bij opdrachtgevers: wanneer zij het hebben over: het moet warm klinken, dan is voor hun iets compleet anders dan voor mij. Of als zij zeggen: het moet klassiek zijn. Dan is dat voor mij iets compleet anders dan voor hun dus dat moet je eruit trekken. Ik heb wel geleerd dat dat gedeelte van de opdracht zo belangrijk is. Het kost namelijk heel veel tijd om een stuk te maken, compositie en productie kost veel tijd dus het is heel zonde om een paar dagen bezig te zijn en er dan achter te komen dat de klant daar helemaal niet naar op zoek is. De manier om dat te tackelen is een muzikresearch. Dat is bijna de enige manier om het te doen tenzij het zo specifiek is dat het nog niet bestaat. Tegenwoordig doen wij een hele grote research: youtube en spotify afstruinen en zoeken naar dingen waarvan je denkt 'daar zijn zij naar op zoek.' Die bak gooi je naar de klant toe, samen met jou visie waarom je denkt dat zij dat zoeken. En misschien een groot lulverhaal waarom jij denkt dat dat past bij dat product. je moet het in ieder geval onderbouwen en dat kost altijd wel een paar uur tijd. Dan nog kunnen ze terugkomen met 'nee joh, dat zoek ik helemaal niet,' maar dan denk je alsnog, 'oh gelukkig dat ik dat niet 3 dagen lang heb zitten maken want ik dacht namelijk dat jullie dat zochten.' Dan ga je op zoek naar wat ze wel zoeken en kom je bijvoorbeeld bij een filmcomponist uit die voor de lego movie iets heeft gemaakt ofzoets. Dan zegt de klant: 'ja ik zoek wel dat speciale of dat soundje, of die snelheid moet het hebben.' Dan heb je iets om over te praten en dan ga je componeren. Dat hele voorstuk is heel belangrijk.

19:00 Wij bestaan nu 13 of 14 jaar, we hebben zelf veel gemaakt en daar kunnen wij ook

voorbeeldjes uit pakken. Het leuke daarvan is dat je dingen tegenkomt waar je zelf niet zo snel aan zou hebben gedacht of iets dat helemaal niet in jouw hoek zit qua compositie waar je goed in bent. Je wordt dan zelf ook weer verrast door nieuwe muziekstijlen of nieuwe bands die je nog nooit hebt gehoord, of nieuwe filmmuziek die je nog niet kende. Dan is daarna de kunst om de vertaalslag te maken van dat stuk, dat je niet precies hetzelfde gaat maken want dat is creatief wat minder interessant. Alhoewel ik het ook wel leuk vind om qua sound iets precies na te maken. Dan denk je erover na met welke synths en welke instrumenten, welke versterkers ze iets hebben gemaakt en hoe ze het zo lekker hebben laten klinken. Dat is echt productie, maar dan is het de kunst om iets te maken wat wel eigen is maar voor hun refereert aan het voorbeeld wat zij hebben gekozen, zonder te gaan sound a liken, zo dicht mogelijk op het origineel te gaan zitten.

20:30 Soms wordt het heel specifiek gevraagd om dat te doen dan doen we het wel. Sommige componisten willen dat ook niet doen maarja je werkt in opdracht dus je moet maken wat die klant zoekt. Maar meestal geven we er wel onze eigen draai aan.

21:00 Zijn royalties belangrijk in jullie verdienmodel?

Ja en nee. Wij hebben altijd gezegd: We moeten proberen te draaien zonder royalties. Dat is een heel aantal jaren niet gelukt, dan hadden we dat echt nodig om het bedrijf omhoog te houden maar sinds een paar jaar lukt het ons om puur op productiegeld het bedrijf te runnen. Dus wat er nu aan royalties binnenkomt is leuk meegenomen. Daar kunnen wij onszelf een keer wat extras van geven of dan kunnen we extra geld investeren waarvan we niet wisten dat we dat geld hadden. Ons verdienmodel is niet meer gebaseerd op royalties.

21:50 er komen nog best wel wat royalties binnen omdat veel van ons werk ook in het buitenland wordt gebruikt en op TV. Dus we hebben elk jaar best wel wat geld aan royalties maar we hebben het niet meer nodig. Zeg ik een beetje twijfelend, want het is toch altijd heel fijn wanneer het komt aan het einde van het jaar en halverwege het jaar komt er een buitenland afrekening. Maar we hebben nu een paar jaar dat we aan het einde van het jaar zien: Oké, als we dit niet hadden gehad hadden we ook gedraaid.

22:20 De royalties staan heel erg onder druk momenteel bij Buma/Stemra. Er zijn allerlei nieuwe regelingen, de puntenwaardering van multimediacomponisten gaat heel erg naar beneden. Het wordt steeds lastiger om daar een bedrijf op te runnen. Maar ik weet dat er een paar bedrijven zijn die daar echt hun bedrijf op voeren.

22:40 Maar jullie houden er dus al rekening mee dat daar minder inkomsten uit gaan komen?

Ja, helaas, wat wij vroeger deden waren grote documentaireseries voor de VPRO. Dan was er wat minder budget maar kon je berekenen van 'als het een paar keer wordt uitgezonden kunnen we daar, over 2 jaar ontvangen we daar royalties over, dan kunnen we het daarmee wel weer rechtekken.' Maar dat wordt steeds moeilijker je moet als componist vaak een gedeelte van je royalties afstaan aan de omroepen. De puntenwaardering gaat omlaag, dat is wat je per seconde krijgt afgerekend. Dus het wordt steeds minder, het staat onder druk en producenten maken misbruik van componisten door te zeggen: 'Dit is een klus waar veel Buma/Stemra op zit, dus betaal maar 70% terug van wat je krijgt.' Gedwongen uitgavencontracten zijn dat.

23:40 Dat is heel naar, de NPO doet dat bijvoorbeeld. Wij zaten in een pitch om netstyling te doen voor Nederland 3, dat zijn al die bumpertjes die tussendoor zitten wat een beetje de identiteit van Nederland 3 is. De voorwaarde om mee te doen was dat we niet betaald zouden krijgen voor het werk dat we zouden leveren en dat we 60% van de royalties die we zouden moeten ontvangen terug moesten betalen aan de omroep. Stel dat je 10.000 euro krijgt, dat komt dan 2 jaar later want dat komt met een vertraging binnen, dan sturen zij dus gewoon een factuur van 6.000 euro naar ons en dat is totaal normaal momenteel bij de omroepen, producenten, films en soms bij commercials gebeurt dat al. Dat componisten hun rechten gewoon terugbetalen, dat hele model is kapot, dat werkt voor geen meter.

25:00 Wij hebben geconcludeerd dat we daar gewoon niet van op aan kunnen. Dat is eigenlijk ontstaan, een tijdje geleden dat een paar componisten in Nederland ontzettend veel geld hebben verdiend met royalties, omdat ze bijvoorbeeld het journaal deden of GTST, een paar van dat soort dingen die elke dag op TV zijn met herhalingen e.d. Die verhalen kwamen in de media; een paar componisten verdienen 4 ton aan royalties, daar hoeven ze niets voor te doen, daar hebben ze alleen een tunetje voor hoeven schrijven. Dat is dus de standaard geworden: die componisten verdienen te veel. Maar er zijn natuurlijk 1000 componisten in Nederland die misschien maar ene paar duizend euro aan royalties per jaar binnenhalen en die dat hard nodig hebben. Zij worden nu rechtgetrokken met die grootverdieners en dat is een bizarre regeling natuurlijk.

25:30 De omroepen zijn erachter gekomen dat het in hun verdienmodel past: dat als ze een productie maken voor een programma of voor een leaderpakket dan denken ze van: nou dan kunnen we in ieder geval nog een stuk van die componisten afpakken, want daar kunnen we van betalen wat we nu aan het doen zijn. Het is illegaal maar het wordt gedoogd.

26:00 *Dat verklaart wel dat componeren lastig is in Nederland.*

Ja, tenzij je productiegeld omhoog weet te krikken, maar veel producenten zeggen van: ja doe het maar voor de Buma, doe het maar voor de royalties, omdat je daar toch wel veel geld mee verdient. Wij zeggen dan 'ja maar de royalties, het is onzeker hoeveel we daarvan krijgen, plus we krijgen het pas over 2 jaar, dus we willen dan wel een soort kostprijs hebben voor wat we hier hebben gemaakt aan productie.' 'ja maar dan verdien je 2x geld, dat is natuurlijk niet te bedoeling, dan gaan we wel naar een andere componist' En er zijn natuurlijk genoeg componisten die dat wel doen. of beginnende componisten of componisten die alleen werken en weinig kosten hebben. Tegen dat soort dingen zit je wel aan te hikken [als studio]

27:00 *En dan moet je goed inschatten wat een project inhoudt..*

Je loopt altijd risico, zo n journaalleader kan ook binnen een half jaar van de buis gehaald worden, heb je er een maand werk inzitten en wordt het eraf gehaald omdat de NOS een nieuw logo krijgt ofzo. We hebben ook wel is programmamuziek geschreven voor een spelshow, dat zou de grote hit worden op SBS6 en dat wordt dan na 6 weken eraf getrokken omdat er geen kijkcijfers zijn. Dan zit je gratis te werken, je hebt al het risico gelopen en je kunt ook nog eens fluiten naar je Buma. Dat is echt volledig kut.

27:30 We zijn daar vanaf aan het stappen, van het verdienmodel dat wij die Buma nodig hebben. Dat gaat goed maar ik vind het jammer dat het zo gaat want het was wel fijn dat wanneer je muziek vaak wordt gedraaid of in het buitenland te horen is, dat je daar extra voor betaald krijgt.

28:00 *Betekent dat overstappen dat je projecten waar zo n deal wordt aangeboden afkijkt en in plaats daarvan andere projecten kiest?*

Als dat zo lux was zou ik dat wel doen ja. Soms doe je het ook omdat je denkt dat de opdracht goed is voor je portfolio. Zo'n nederland3 klus, wilden we wel doen, alhoewel we wisten dat we er dus niet veel aan gingen verdienen omdat we de rechten terug moesten betalen en het veel werk was. Toch maar gedaan omdat het goed op je portfolio staat en je daar misschien weer andere klussen mee binnenhaalt. maar als je echt zou kunnen kiezen: je hebt een maand de tijd, welke klus kies je. Dan kies ik voor de klus waar je niet je rechten hoeft af te staan, of waar je gewoon puur op productiegeld werkt. Dat is toch zekerder.

29:00 Ik vind het ook ethisch niet oke, dat er delen van componistenrechten worden afgenomen via een omweg.

29:00 Doordat er een paar uitschieters zijn, wordt het hele systeem onder de loep genomen terwijl het systeem eigenlijk wel goed is alleen is de uitwerking niet goed naar dat je er heel veel geld mee kan verdienen als je slim bent. Het is een constante issue bij de Buma/Stemra momenteel met die gedwongen uitgavencontracten die mensen moeten tekenen, en kickbackfee's maar zij zijn er niet meer van afhankelijk gelukkig.

30:00-31:00 [X] *Wat is jouw manier van werken bij een project, en hoe verschilt dit bij meer lineaire en projecten en interactieve projecten. Pak je dit op een heel andere manier aan?*
Het Rijksmuseum is een goed voorbeeld want daar, en dat willen we ook meer gaan doen: het hele audio concept bedenken. Niet alleen: oke we hebben 300 kunstwerken en daarvoor willen we voice-overs voor opnemen. Nee we hebben echt bedacht: er is een app, samen met de app developer aan tafel gezeten, en wat gebeurt er qua audio wanneer je door dat museum loopt? hoe ga je dat ervaren? hoe loop je door zo'n zaal? wat gebeurt er op je koptelefoon? Dat hele concept hebben wij bedacht. Je loopt, dan hoor je door ons gecomponeerde muziek dan kom je bij een kunstwerk en gaat de muziek langzaam uit, dan komt er een beetje sound design in, dat is een teken van: 'ik ben ergens' en dan begint de stem te spreken. Die stem is in 3D audio opgenomen, *binaural*.

Binaural audio is een manier van opnemen met de vorm van een mensenhoofd, daarbij zitten er microfoons in de oren van dat hoofd en wanneer je daarmee opneemt en je loopt om dat hoofd heen en je speelt dat later terug op je koptelefoon dan hoor je iemand om je heen lopen. Je kunt op deze manier heel veel diepte aan geluid geven en het daarvandaan laten komen.

32:30 *Kapsalon filmpje is dat een voorbeeld?*

Dat is een voorbeeld van 15 jaar geleden, dat hebben wij ook gehoord en wij hebben tegen onszelf gezegd: dat is goed en wij willen dat nog beter gaan maken. We zijn nu al een paar jaar bezig om dat verder te onderzoeken en het is supervette techniek die ook creatief heel leuk inzetbaar is. Dat hebben we voor het Rijksmuseum gebruikt. Dus je staat dan voor dat kunstwerk en die stem hoor je alsof er echt een gids voor neus staat, dat is heel leuk. Je ziet bijvoorbeeld een schilderij met een schip, dan hoor je het gekraak van dat schip om je heen, je hoort de zeilen links van je wapperen, dat soort dingen. Dan wordt er een verhaal verteld daarover en wanneer het verhaal is afgelopen komt langzaam de muziek weer in, dan weet je als gebruiker: ik ga naar het volgende ding. Dat hele concept, hoe snel dat gaat, hoe veel, verhoudingen, 3D audio dat hebben wij bedacht. Dan heb je dus niet een puur uitvoerende functie maar dan heb je dus echt een creatief inhoudelijke conceptfunctie en dat is bij grote projecten voor ons een volledige omslag. Wij waren echt van: de klant vraagt iets en wij maken iets: uurtje factuurtje en nu vraagt de klant wat voor idee hebben jullie? en daar gaan wij een concept voor schrijven, bedenken, voordat we iets gaan maken. Dat is voor installaties, musea, maar ook voor een blindeninstituut zijn we bezig om een app te maken om ze topografie te leren, om daar een heel audio concept voor te bedenken: hoe gaan we dit in audio vormgeven, wat gebeurt er wanneer je zo'n app doorloopt met audio. Dus niet dat we de vraag krijgen: kunnen jullie 3 geluidjes aanleveren? Nee wij gaan echt het concept bedenken en dat is echt een hele leuke nieuwe hoek die we opgaan.

34:40 *hoe is dat ontstaan, die nieuwe functie als creatief producent van een project?*

Eigenlijk waren we bij een andere klant op bezoek en die zaten in hetzelfde pand als Northern Light, en northern lights is degene die de app bedacht hebben. Die de museum app voor het rijksmuseum bedacht hebben, wat daar in komt. Dat is een app die je kunt downloaden op je telefoon - moet je even doen. Zij zaten in hetzelfde pand als onze klant en dat wisten wij dus wij zijn even naar binnen gelopen: hoi wij zijn big orange, wij doen audio, even handjes geschud, beetje praten, ze vonden het interessant. Wij hebben een demo gemaakt van 3D audio en deze hebben wij aan hun laten horen, toen kwam het Rijksmuseum ter sprake en zijn wij daar meteen opgesprongen. Wij zijn aan tafel gekomen met het Rijksmuseum en hebben wij ons idee over dat audio tours eigenlijk heel boring zijn, saai, je staat ergens: klik, je krijgt informatie. Het moet veel meer beleving worden, het Rijksmuseum wilde ook veel meer beleving. Toen hebben we dat 3d audio erin geprepraat, hebben we muziekvoorstellen gedaan en is het hele ding ontstaan.

36:00 *Hoe werd het afspelen getriggerd dan?*

Het afspelen is gewoon 'klik' ik ben er. Ze wilden met wifi points eerst gaan werken maar dat

is niet precies genoeg. Zeker wanneer je met 40 man om de nachtwacht staat. Dan kun je er best wel eens 15 meter vanaf staan dat is niet te meten. Dus we hebben besloten: op het moment dat je ergens staat dan druk je 'ik ben er'. Dan begint de stem te spreken en wanneer het verhaal rond is en het sound design is gehoord dan komt de muziek die blijft spelen tot je zelf aangeeft 'ik ben bij de volgende'. Dan fade de muziek weer langzaam uit. Je hoort ook altijd op het moment dat de muziek uitfade een soort van gefluister, alsof het uit je hoofd weggaat en dan begint het volgende kunstwerk.

37:00 Dat is een heel interactieve manier van een audio tour.

Ja je kunt allerlei dingen verzinnen alleen musea staan echt op een punt van: we gaan meer experiences maken ipv toers om meer mensen te trekken. Dat werkt, zo n audio tour, met apps al helemaal, iedereen heeft tegenwoordig een smartphone in zijn broekzak en vaak ook een koptelefoon. Je kunt je eigen spullen in het museum gebruiken, dat vinden mensen al heel fijn. Je kunt die app van tevoren bekijken en beluisteren. Achteraf kun je de dingen terughoren dat is superleuk. Dus de pick up rate en waardering van die audio tours wordt steeds groter daardoor.

37:40 we zitten al met NY aan de tafel van het MoMa, we proberen het breder te gaan trekken dan alleen Nederland. Maar probeer het maar eens te verkopen dat is het lastige, je moet de connecties hebben, je moet de marketing hebben. Creatief idee is 1, verkoop is 2, dat zul je ook wel vaker gehoord hebben in je interviews. Je kan een mooi idee hebben maar als je het niet kan verkopen heb je niets aan dat mooie idee.

39:00 musea zijn wel lastige klanten, we zitten vast in een ouderwetse manier van denken, plus dat budgetten.. het zijn geen commerciële bedrijven. Op het Rijksmuseum na hebben de meeste musea niet zoveel geld dus je moet heel creatief omgaan met je idee om het commercieel interessant te houden. Maar het Rijksmuseum is wereldwijd heel bekend dus we kunnen met die case makkelijk een verhaal afsteken bij andere musea.

[...]

43:30 De acteur heeft rondom het hoofd geacteerd en dat hoor je terug.

44:50 dan heb je deze techniek die al zo n 50 jaar oud is maar nog nooit commercieel gebruikt is, dan gaan wij wel doen, met apps, luisterboeken, museum tours kun je dit gebruiken.

45:50 werkt alleen met koptelefoon, niet op speakers. Het moet op dezelfde manier afgespeeld worden als het is opgenomen.

47:30 Het enige nadeel is nog dat we niet weten wat de stand van je hoofd is. Je kan dan mensen niet een richting op laten lopen bijvoorbeeld omdat wanneer je hoofd gedraaid is de stem van een andere kant lijkt te komen. Je zou net als de virtual reality bril een koptelefoon willen hebben met een motion detector die weet waar je staat. Dat zou interessant zijn voor de toekomst. Dan krijg je virtual reality audio, omdat je audio kunt positioneren in een bestaande ruimte.

02:00 Dat is misschien al de conclusie: ik ben zelf games gaan maken want dat is A: leuk en B: makkelijker dan ik dacht. Je kan zelf kiezen wanneer je ermee begint en aan werkt, dat is voor mij heel leuk en belangrijk. Je werkt altijd in opdracht wanneer je sound designer of componist bent dus het is altijd afwachten: zijn andere mensen ergens mee bezig, is dat in een opstartende fase en de tweede vraag is dan: willen ze mij daarbij betrekken? Dus je bent zo afhankelijk van anderen voor werk dat je of superveel werk moet gaan zoeken waardoor je soms zelf in de problemen komt doordat je 3 of 4 projecten tegelijk aan het doen bent (wat mij ook wel eens overkomen is), dan moet je constant doorwerken. Dat komt dan allemaal zo samen, iets wordt vertraagd of iets wordt eerder ingezet en dan overlappen al die dingen. Dat dit eigenlijk heel fijn is, ook al verdien je er in eerste instantie niets mee. Met Vlambeer Clone Tycoon hebben we ook niets verdiend, hadden we wel kunnen doen. We hadden er een banner op kunnen zetten of een reclame. Dan hadden we flink wat geld verdiend want die game is echt belachelijk veel gespeeld en wordt nog steeds veel gespeeld.

Games maken werkt voor mij omdat het leuk is om te doen en het kan wanneer je wilt, tussen je projecten door of wanneer je een keer zin hebt. En je bent nog steeds creatief iets aan het maken. Dat vind ik het leukst: dingen maken waar anderen plezier aan kunnen beleven.

04:00 *Dat klinkt als een heel idealistische instelling.*

Ik ben ook veel te idealistisch voor mijn eigen bestwil: projecten aannemen voor veel te weinig geld puur omdat het leuk is gebeurt mij ook heel vaak.

04:30 *Zou je met het game ontwikkelen willen gaan richting eigen projecten opzetten en daar je geld mee verdienen?*

Als dat kan. Ik vind mijn werk heel leuk: sound design, compositie is het leukste wat ik kan verzinnen om te doen maar als ik volledig zou kunnen van zelf games maken en af en toe iemand in mijn vrije tijd helpen met het maken van muziek want dat kan ik toch, dan zou ik zeker daarvoor kiezen. Dan heb je veel meer in eigen hand en hoef je ook geen kutopdrachten aan te nemen omdat je het geld nodig hebt, dat is wel een ideale wereld. En wanneer ik verzin: ik maak een game die helemaal draait om muziek kan ik alsnog muziek maken. Maar op dit moment is het uitproberen: kunnen we dit of dat, vinden we het leuk en vinden andere mensen het leuk? Vanuit daar kunnen we gaan kijken of we er meer mee kunnen gaan verdienen maar op dit moment is het een uit de hand gelopen hobby.

05:30 *Wat zijn voor jou de kutopdrachten?*

Niet per se hele commerciële opdrachten, die kunnen alsnog heel leuk zijn maar vaak wel. Je kan ook in een team samenwerken of met een opdrachtgever die [je vrijheid geeft.] Ik vind er niets aan wanneer ik totaal geen creatieve vrijheid heb. Wanneer mensen zeggen: het moet zo, dan maak je iets en is het: nee het moet nog meer zo. Alles is afgebakend en ze weten al precies wat ze willen. Natuurlijk is het goed wanneer je weet wat je wil maar ik ben in dit vak gegaan om mijn eigen creatieve 'blehh' de wereld in kan sturen, dat ik daar zelf mee bezig kan zelf iets kan verzinnen. Als je dat niet hebt, dat is voor mij de grootste afknapper die er is. Het is de oude driehoek: hoe lang mag je erover doen, hoeveel verdien je ermee en hoe leuk vindt je het zelf om te doen. Dat is altijd even schipperen. Wanneer iemand mij weinig geld biedt dan zeg ik: ja maar dan wil ik wel doen wat ik wil. Of dan wil ik er langer over kunnen doen. Het is altijd een beetje schuiven binnen die driehoek. Als ik er zo lang over mag doen als ik zelf wil en ik mag doen wat ik wil dat is het leukste, dan kun je je totale creativiteit erin kwijt.

08:00 Waar het mij voornamelijk om gaat is mijn eigen lol die ik erin heb, om het te verzinnen, om het te maken, om het af te hebben en om dan te zien wat mensen ervan vinden. Maar je moet ook leven.

08:20 Wat voor kosten maak je?

Ik probeer de kosten zo veel mogelijk te drukken door met mijn vrienden op een kantoor te gaan zitten, onder andere. Afgelopen maanden had ik niet zoveel werk. Ik weet niet waarom, misschien omdat ik in november de Dutch Game Award had gewonnen voor muziek. Sindsdien vielen de opdrachten een beetje weg, ik denk dat mensen nu denken dat ik heel duur ben of dat ik een stapje boven ze sta. Dat is helemaal niet waar want ik vind alles leuk om in ieder geval over na te denken.

[...]

09:20 Het trekt inmiddels wel weer bij, ik heb er mijn best voor gedaan om die mythe de wereld uit te helpen door o.a. interviews: ik ben niet zo duur en ik vind het hartstikke leuk was de strekking.

[...] -Gesprek over de awarduitreiking: concurrentie was SonicPicnic die een eigen muziekgame had bedacht en daar Monobanda (gameontwerpstudio) bijgevraagd.

12:30 Zie je vaker dat mensen zoals jij en SonicPicnic die audio doen voor games zich gaan toeleggen op meer van een game in handen krijgen?

Dat hebben zij inderdaad ook gedaan, ik heb ze daar niet over gesproken maar ik denk dat omdat je de hele tijd bezig bent met opdrachtjes en je de hele tijd moet vragen of mensen ergens mee bezig zijn en of je ze ergens mee kan helpen terwijl je wel een creatief persoon bent: je denkt oh ik kan dit wel een keer maken, dit wil ik proberen. Bijvoorbeeld dat je een keer industrial country wil maken, niemand komt met een game waarbij ze daarom vragen. Ik vermoed dat dat bij hun hetzelfde was: we maken de hele tijd dingen voor anderen, maar het zou ook tof zijn om een keer zelf alles in handen te hebben, dingen te kunnen initeren en daar je eigen product van maken.

14:15 Zo n game is natuurlijk ook een mooi visitekaartje voor nieuwe klanten.

Ja ik ben bij Nott won't Sleep [game die de award heeft gewonnen] ook veel respect gekregen. Het liefst zie je dat dat zich omzet in betaalde opdrachten.

14:30 Wat is jouw studieachtergrond?

Ik had vroeger nooit gedacht dat ik in de gameindustrie terecht zou komen, dat is ook iets dat op de HKU gebeurt is. Daar kwam ik in aaraking met games, toen dacht ik: games, dat is nog een vrij open veld. Ik was aan die studie begonnen omdat ik dacht te gaan componeren voor film of voor televisie, zo n soort medium. Ik had nog geen idee hoe die markt eruit zag en of dat haalbaar was maar ik ben het toch gaan studeren omdat ik wilde weten hoe het zit.

15:20 Welke studie was dat?

Sound design op de HKU, in het 3e of 4e jaar ga je je specialiseren. Bij mij was dat sound design met een compositiebasis. Je krijgt de hele tijd verschillende media voor je neus en dan is de opdracht: maak hier maar iets voor. Op een gegeven moment kwamen games langs en dacht ik, dit is nieuw, dus hierin is sowieso meer ruimte. Het is nog groeiende dus dat gaat nog wel even door. En je hebt natuurlijk digitale variabelen die het systeem uit kan poepen als het ware. Ik dacht: is het dan niet tof om daar wat mee te doen. Die elementen in een game kun je veel makkelijker uitlezen dan in welk medium dan ook. Ik dacht: is het niet gaaf om de muziek aan te passen aan de hand van wat er in zo n game gebeurt? Daar is het hele idee voor adaptieve muziek uit geboren. Dat heb ik 2 jaar gedaan op de HKU, daar bleek heel veel interesse in te zijn. Zo veel zelfs dat ik daarna nog even door ben gegaan met studeren daar en ook een soort basis heb gelegd samen met anderen. Nu is er een hele richting adaptieve muzieksystemen ontwerpen. Dat komt mede daardoor, er is een vraag naar en ik vond het superinteressant. Het hele idee muziek maken voor games is daar ontstaan op de HKU. Ik wilde een PhD gaan doen op dat gebied maar ik zat daar allemaal dingen te typen en dingen uit te zoeken, je kent het onderzoek. Op een gegeven moment dacht ik: wat zit ik nou te doen, ik vind dit superinteressant en zou het het liefst zelf doen maar in plaats van het zelf te doen zit ik erover te lezen en erover te schrijven. Toen dacht ik: fuck it, ik ga hier weg en ik ga het

gewoon proberen samen met Jacco met wie ik gestudeerd heb op de HKU. Ik zei tegen hem: laten we een VOF opstarten, dat kost bijna niets. We hebben vrij snel opdrachten gekregen. Het verschil tussen sound designer en componist is voor mij niet zo groot omdat we vanaf het begin en nu nog steeds worden ingehuurd voor het totale pakket: maak de muziek en maak de geluidseffecten. Voor mij is het werk: het voorzien van een game van geluid in welke vorm dan ook.

19:00 Je hoort vaak dat componisten sound design erbij pakken om het financieel te kunnen redden.

De projecten binnen Nederland zijn dusdanig klein dat mensen niet een aparte componist en een aparte sound designer gaan annemen. Het is misschien wel slim en het gebeurt ook wel bij grotere projecten maar voor het overgrote deel is het een vrij klein team dat iets maakt. Je kunt games al maken met een paar mensen, dan haal je niet 2 mensen erbij om verschillende kanten van de audio te voorzien. Ik vind het niet erg, ik vind het allebei leuk om te doen. Ik maak iets liever muziek maar een mooi sound effect maken is ook voldoende.

21:00 Toch hoor ik vaak dat componisten sound design het echt als noodzaak erbij pakken.

Ik denk dat het er ook iets mee te maken heeft dat je een hele dag kunt doen om iets te maken dat nog geen seconde lang is. Het voelt dan van: ooh eindelijk is het af!: "blieep". Dat was het. "Hey, wil je horen wat ik vandaag gemaakt heb?!" "blieep" Dan is het antwoord: Ja uhhh klinkt goed.

"Ja maar 0,3 miliseconde gaat het net een octaaf omhoog en daardoor krijg je dat extra swingeffect.

Dat zit er allemaal wel in en je moet er allemaal wel overna denken maar er blijft gewoon niet heel veel over. Ik denk dat dat een heel groot element is voor mensen die van compositie komen en dan geluidseffecten gaan doen, dat staat gewoon niet erg in verhouding. "Het is 0,8 seconden, ik ben er 6 uur mee bezig geweest.."

22:30 Ik hou zelf gewoon van geluid en klanken en ik zie dat ook voor me. Ik vind het mooi om iets een mooie klank te geven die er nog niet was. Iets dan een eigen karakter heeft, als je er zo naar kijkt vind ik geluidseffecten bijna net zo leuk als muziek. Muziek is toch mooier omdat het je meeneemt en een langere tijd duurt, het is echt een soort reis van A naar B. Bij adaptieve muziek dan natuurlijk niet, dat gaat van A naar een oneindige hoeveelheid mogelijkheden maar in principe heeft het een spanningsboog en is dat interessant om te horen. Wat dat betreft is het leuker om naar muziek terug te luisteren dan naar een geluidseffect wanneer je dat af hebt maar ik vind het creëren en het maken van nieuwe geluiden, het vormgeven daar kan ik echt van genieten, ik vind het allebei leuk.

24:00 Hoe zit voor jou een gemiddelde week eruit, administratief, bedrijfsvoering, projecten?

Omdat ik in mijn eentje ben, in tegenstelling tot bijv. sonicpicnic, ik weet niet hoe het daar geregeld is maar die zijn met meer mensen dus dan kun je de taken verdelen. Ik moet lekkerlijk alles alleen doen. Ik heb ook geen accountant, ik moet echt alles zelf doen. ik weet niet of er een gemiddelde week is maar mijn werk omvat administratie, acquisitie, naar netwerkgelegenheden gaan en in de tussentijd componeren en nadenken over wat je wilt gaan maken en dat ordenen in je hoofd. Ik ben nooit zo snel met beginnen aan projecten, ik heb altijd een tijd nodig: "oke, ik moet muziek maken voor deze game," dat moet dan een tijd marineren in je hoofd, ideeën van ik kan dit doen, ik kan dat doen. Op een gegeven moment komt er een soort duidelijk antwoord uit en dan kan ik beginnen, dat zit ook nog in die tijd die je moet doen. En eigenlijk gaat dat elk moment dat je wakker bent gewoon door. Ik zit s avonds ook nog vaak thuis met een idee en dan zit je om half 2 s nachts weer te componeren. Een typische week is er niet maar ik probeer wel iedere dag hier op kantoor te zijn omdat ik bereikbaar moet zijn voor mensen die weten waar ik zit, dan moeten ze je ook kunnen vinden. Maar inderdaad, administratie zit daarin, alle contacten met opdrachtgevers of mogelijke nieuwe opdrachtgevers en componeren doe ik ook hier met een koptelefoon. Alles schuift een

beetje. Ik ben heel erg een gevoelsmens, als ik niet de drang heb om te componeren dan gaat het ook heel moeilijk. Dat vind ik niet erg maar dat betekent wel dat alles niet op conventionele tijden werkt. Ik kan niet om 10 uur s ochtends beginnen met componeren en om 6 uur stoppen. Ten eerste omdat het veel te lang is en je inspiratie op is, dan ga je jezelf tegenwerken aan het einde van de dag en ook omdat het zomaar niet kan komen op een gegeven moment. Als er om 1 uur s nachts mij opeens iets te binnen schiet, als ik iets voor me zie wat ik in audiovorm kan maken dan begin ik er ook gelijk aan dus soms betekent dat dat ik tot 4 uur s nachts mee bezig ben en dan is het gevolg dat ik s ochtends later begin. Toen ik dat geaccepteerd had, dat dat waarschijnlijk altijd door zou blijven gaan dan valt het wel mee. Dan zijn er bepaalde punten op een dag: zoals boodschappen doen op een tijdstip dat de winkels open zijn en zo nog wat dingen maar de rest drijft er als het ware omheen. het maakt niet zo veel uit in welke volgorde ik het doen, als het maar gebeurt. Als dingen maar voor een bepaalde deadline af zijn. Vaste dagen voor zaken heb ik dus echt niet.

28:30-31:00 Op een synesthetische manier sla ik gedachten over sfeer van audio (alles om de melodie heen, sounscape, instrumenten die gebruikt moeten worden) op als beeld op wanneer het mij te binnen schiet, zo onthou ik het wanneer ik het niet meteen kan inspelen.

31:00 Je vertelde over aquisitie van nieuwe klanten, vergt dat veel tijd?

Ik zou daar meer tijd aan moeten besteden.

32:00 In games val je er als audiomaker toch een beetje buiten. Er zijn bepaalde rollen die nodig zijn om een goede game te maken maar je ziet bijna nooit dat er een intern audio iemand is. Bijna altijd wordt iemand extern ingehuurd. Dat geeft ook al aan dat het een minder opvallend element is waar minder aan wordt gedacht. Je moet ook wel een beetje de boel warm houden anders vergeten mensen soms dat je er bent.

Ik hou helemaal niet van cold calling of mailtjes sturen naar mensen die ik niet ken, daar voel ik mij ongemakkelijk bij. De manier waarop ik aquireer is vaak een gemeente interesse in andere mensen. Hier [in de Dutch Gamegarden] is het heel makkelijk om langs te lopen en te vragen aan bedrijven waar zij mee bezig zijn. Maar bij netwerkgelegenheden doe ik precies hetzelfde. Ik wil weten wat mensen leuk vinden aan waar ze mee bezig zijn, het is oprecht gemeente interesse van wat ze aan het doen. Automatisch ga ik meedenken: "Zou het niet tof zijn als je een soundtrack had die zo klonk of die dit doet in de game, wanneer dit gebeurd verandert de soundtrack ineens naar dit" Automatisch ga ik meedenken met wat er mogelijk is in dat project of in die richting waar ze mee bezig zijn. Voor je het weet ben je dan de componist van dat project. het is helemaal niet dat ik vanuit dat oogpunt zo'n gesprek aanga, soms hebben ze ook al een componist ingehuurd, dan doe ik het nog. Dan zit ik eigenlijk gratis ideeën weg te geven maar dat maakt me niet zoveel uit. Ik ben dit vak niet begonnen omdat ik heel veel geld wil verdienen, ik wil gewoon leuke dingen doen.

35:40 Het is eigenlijk een wonder dat mijn zaak nog bestaat, ik zou eigenlijk veel effectiever en veel gericht dat soort dingen moeten doen. Maar ik ben blij dat ik nog redelijk kan doen wat ik wil. Kijk, ik kan geen huis kopen maar ik heb in ieder geval mijn leven nog, ergens daartussenin leef ik.

36:40 Denk jij dat geluidontwerp voor games verschilt van het verdere werkveld van sound design?

Als je sound design bedoelt dat voor film gedaan wordt, puur het vormgeven van nonmusicale audio dan is het process van het maken redelijk hetzelfde.

37:30 Hoe werkt het proces van het maken van een adaptieve soundtrack, met muziek & sound design?

38:30 Voor mij ontstaat sound design na het idee van wat is de muziek. Vaak heb je een heel duidelijke opdracht: er is een paard en je moet het geluid van een paard hebben. Dat maakt zo'n opdracht wat minder interessant want je weet al wat het gaat worden, er zijn weinig creatieve manieren om dat geluid vorm te geven. Muziek is anders, dat kun je helemaal vanaf

de grond opbouwen. Wat ik vaak doe is een idee hebben over wat de muziek is en daarna geluidseffecten combineren tot een cohesief geheel: geluidseffecten en muziek. Ik denk erover na hoe dat bij elkaar gaat klinken. Het moeten geen twee verschillende dingen zijn. Het moet elkaar aanvullen waar het kan, als het kan.

40:15 In het geval van nott wont sleep bijvoorbeeld, dat is een kindergame, het is heel cartoony, heel lief in een eigen universum met vrolijke karaktertjes met mooie kleuren. Dan kun je qua geluidseffecten wat fantasierijker ermee omgaan. In dit geval heb ik eerste de muziek gemaakt, ik heb eerst besloten: "oke driekwartsmaat, in deze toonsoort, met deze meldoeie als basisthema en dan verschillende versies daarvan of op elkaar geïnspireerde stukken voor verschillende levels in de game." En kan ik dan nog wat leuks doen met de geluidseffecten? In dit geval leek het mij mooi om het zo fantasierijk en vrolijk mogelijk te maken voor een kindergame en ten tweede leek het mij heel tof om op een soort onderbewuste manier kinderen bijna letterlijk aan te spreken. De hele soundtrack, muziek en geluidseffecten moet als het ware een eigen stem hebben. Toen heb ik letterlijk een heleboel stemmen opgenomen, ik heb heel veel baby's en kleuters over de vloer gehad in ons kantoor en ze allemaal voor een microfoon gezet wat voor heel veel van de kinderen niet zo'n goed idee was want die werden of heel zenuwachtig of zij weten niet wat het is en er komt weinig bruikbaar uit maar ik heb met veel pijn en moeite heel veel stemsamples verzameld en letterlijk bijna alle geluidseffecten in die game hebben een element van een menselijke stem. op die manier probeerde ik een soort rode draad in de hele soundtrack, in alle audio te krijgen. Bij veel geluidseffecten hoor je het niet als je niet weet dat dat gebeurd is, of het zit heel erg op de achtergrond of het is alleen maar gebruikt als een soort trechter waar je andere geluiden doorheen haalt. Dus dat het wel de vorm krijgt van die stem maar niet letterlijk het geluid of het karakter krijgt van die stem maar het zit er wel in. Het is op niets wetenschappelijks gebaseerd maar het geeft mij vanuit artistiek oogpunt een thema, iets waar ikzelf in geloof van: dat zou leuk zijn als dat echt doorklinkt, als je onderbewust meekrijgt dat alles ademt, dat alles praat tegen je als kind. Omdat je toch in zo'n fantasiesetting zit.

44:00 Ik wilde een soort cohesie maken, of eroverheen leggen. Daar heeft niemand om gevraagd en ik heb het ook maar gewoon medegedeeld aan de mensen waarvoor ik werkte in een later stadium van: 'luister, alle geluidseffecten hebben iets van een menselijke stem, daar zitten heel veel kleuters en peuter en baby's in.' Dan zeggen mensen: "oh dat hadden wij helemaal niet gehoord." Dan zeg ik "Nee, dat hoeft ook niet, voor mij is dat belangrijk." Ik ben dan ook weer zo'n verschrikkelijke kunstenaar dat ik alleen gemotiveerd ben om te werken wanneer ik zelf het artistieke nut ervan inzie. Kunst is toch jezelf beperken en binnen die beperkingen er zoveel mogelijk uithalen. Ik doe dat heel vaak zeggen van: "oke, ik ga alleen maar dit soort geluiden gebruiken of ik ga proberen onder deze regels zoveel mogelijk eruit te persen" Dan wordt het voor mij interessant, zo maak ik geluidseffecten weer interessant voor mijzelf. Dan ben je ook gemotiveerd om ermee door te gaan, dat zijn jouw regels en daar moet je je dan aan houden.

46:00 *Er zijn natuurlijk ook eindeloos veel mogelijkheden voor het gebruik van geluiden, libraries, zelf opnemen e.d.*

Ik weet dat ik die regels gebruik om het voor mijzelf leuk te houden maar dat betekent niet dat het... als ik het niet had verteld aan wie dan ook had waarschijnlijk niemand het gemerkt. En dat maakt niet uit want dan hadden ze het nog steeds even mooi gevonden. Dit is voor mijzelf een stok achter de deur om te weten van: "nee, dit is superleuk" en het is een soort geheimpje.

46:30 Je moet jezelf altijd beperken om überhaupt iets te creëren. behalve wanneer je een levensecht paardengeluid moet hebben, dan zijn er vrij weinig mogelijkheden om dat te doen.

47:00 Het zijn juist die momenten: god ik kan hier alles voor maken, wat ik ook maar verzin. In het beginsel heb je dan het hele spectrum aan mogelijkheden om dan iets te kiezen en

daarbij te blijven vind ik zelf mooi om te doen en op die manier hou ik het ook vol. In Zo'n game zitten zo'n 150 tot 200 geluidseffecten. Je moet ook een manier vinden om het interessant te houden voor jezelf en om een bepaalde eenheid te behouden in alle geluidseffecten.

48:00 Bij adeptieve soundtracks heb je ook het hele proces van implementeren in de game, hoe werkt dat bij jou?

Adaptieve geluidssystemen vergen meer programmeerwerk over het algemeen. Ik ben helemaal geen programmeur, ik ben helemaal niet technisch zelfs. Ik heb alleen bedacht dat sowiets kon met muziek en ik kan redelijk logisch nadenken. Iets dat programmeurs ook kunnen. Zo van: Als dit gebeurt dan hebben we deze drie mogelijkheden om naartoe te gaan en als je vervolgens hierin zit kan je of terug naar die of door naar die maar niet naar die want die zit gekoppeld aan dit. Dat overzicht kan ik in mijn hoofd wel maken. Omdat je op dat moment bijna op dezelfde werkwijze bezig bent als een programmeur kan ik dat ook opschrijven. Een if-then lijstje: als dit gebeurt start dan een van de samples uit deze map. Zorg ervoor dat als je de volgende keer uit die map pakt, dat je niet dezelfde pakt als daarvoor. Zo kun je heel simpel regeltjes maken en daar kunnen programmeurs dan makkelijk mee werken. Maar ik kan niet zelf implementeren.

49:30 Dus jij werkt voor implementatie altijd samen met programmeurs?

Ik wel, er zijn inmiddels ook mensen en systemen die geïmplementeerd kunnen worden. Fmod werkt heel nou samen met Unity bijvoorbeeld. Iemand die in Fmod kan componeren en dat adaptieve systeem kan uitwerken kan dat in principe doorgeven aan een Unity programmeur en zeggen van: zo, dit hoeft je alleen nog maar te implementeren. Dat is makkelijker en vaak genoeg denk ik dat ik dat ook maar zou moeten leren maar tot nu toe heb ik altijd samengewerkt met programmeurs. Als je gewoon een nauwe samenwerking hebt komt het altijd wel goed in mijn ervaring. Mensen moeten sowieso openstaan voor het idee van adaptieve muziek en zo'n systeem. Mensen denken vaak dat het heel erg ingewikkeld is of erg veel extra tijd kost. Eigenlijk valt dat wel mee, wanneer ik zo'n lijstje heb, dat redelijk simpel is en ik ga een middagje zitten met een programmeur dan is het vaak al duidelijk en kan het zo erin gebouwd worden.

51:20 Ik vind dat ik die pogrammas moet leren gebruiken anders word ik links en rechts ingehaald door mensen die het allemaal wel kunnen. Dat is belangrijk in een redelijk competitieve markt want er zijn echt veel componisten hoor.

52:00 Hoe zie jij je competitie?

Er is veel en er komt steeds meer bij. We hebben hier in de DGG 1x in de maand een netwerklunch op de 1e woensdag van de maand. Daar komen bedrijven met nieuwe builds van games, altijd interessant en gratis lunch. Het lijkt wel of er elke lunch steeds meer componisten en aankomend componisten langskomen, die worden allemaal linea recta doorgestuurd naar mij. Of ze zijn iets met muziek aan het studeren, of mensen die in hun vrije tijd muziek maken, DJ's of componisten uit een andere hoek die een keer iets met games willen doen. Maar om dat te kunnen doen is het echt kei hard werken. Qua aantallen merk ik dat dat erg aan het groeien is. Gamebedrijven zullen nooit tekort hebben aan mensen die muziek voor hun game willen maken.

[...]

54:20 Waardoor komt het dan dat die markt zo overvol is?

Wanneer je kijkt naar de HKU en de verschillende richtingen: componeren voor film, radio e.d. dat een groot gedeelte is geshift naar games. Dat is ook logisch want games zijn nog steeds een groeiende markt, er komen steeds meer games uit en steeds meer gamebedrijven worden gevormd. Het is logisch dat dan ook de vraag naar componisten groeit maar niet in dezelfde ratio. Er sturen op de HKU een stuk of 100 componisten af, als 40% daarvan in de gameindustrie willen gaan werken heb je alleen al van de HKU 40 gamecomponisten, dat ga

je nooit redden. Het is lastig hoor, gamedevelopers kunnen kiezen wie ze willen en er is altijd wel iemand die voor weinig wil werken of gratis om zijn portfolio op te bouwen. Aan de ene kant ben je nooit echt gekoppeld aan 1 gamedeveloper: van jij bent onze vaste componist en aan de andere kant heb je zo veel componisten, of mensen die het leuk vinden om naast een andere baan voor games te componeren, daar is zo'n overvloed van dat er weinig zekerheid is in dit beroepsveld. Gamedevelopers kunnen zeggen 'nee dat vind ik te duur, dan zoek ik wel iemand anders die het goedkoper wil doen' want er zijn er gewoon dozijnen van.

57:00 Speelt het ook mee dat muziekmaken makkelijker is geworden met alle technologische ontwikkelingen?

Het is zeker zo dat met alle software die er nu is het verschil tussen een goede en een wat minder goede componist lastig te horen is voor leken. En soms maakt het ze ook niet eens uit. Dat is helaas waar, soms zijn mensen al snel tevreden met wat muziek moet zijn. Om een componist te worden en te blijven dat is best lastig. Op een gegeven moment bouw je gelukkig een reputatie op dat je echt een full time componist bent, dat stadium heb ik inmiddels wel bereikt gelukkig. Ik hoef me niet meer helemaal vanaf 0 voor te stellen. Ze kennen mijn bedrijfsnaam en kennen mij dan uit de gameindustrie.

59:00 Was het opstarten lastig van je bedrijf?

Wij hebben redelijk geluk gehad omdat we een paar developers kende die of in hun vrije tijd of met hun kleine bedrijfje met ons wilde samenwerken gelijk vanaf het begin al. Toen we net opgestart waren hadden we meteen 4 of 5 projecten lopen. Dan heb je een basis om tegen andere klanten te zeggen: kijk wij hebben deze en deze game al gemaakt. Het waren nog wel kleine games maar in ieder geval games die ergens zijn uitgebracht. Het moeilijkste wanneer je begint is als je nog niets hebt qua portfolio, dan kun je nog zulke goede muziek hebben, mensen gaan daar waarschijnlijk niet eens naarluisteren omdat je jezelf nog niet bewezen hebt in dat stadium. Dat hebben wij gelukkig vrij snel doorlopen en vanaf daar is het alleen maar gegroeid.

1u:01 Al is het alleen maar op papier, je hoeft in deze industrie de games niet eens te kennen maar je moet weten dat iets op Xbox live is uitgekomen. Dan weet je dat iemand de moeite heeft genomen om zo'n game aan te melden en dat die is geaccepteerd, dat is allemaal al gebeurd. Dan is het iets meer valide.

1u:03 Klopt het dat het verdienmodel lastig is bij games? werk jij vaak voor gedeelde opbrengsten bijv.?

Ik werk eigenlijk altijd voor een fixed fee, ik zeg nooit dat ik nooit royalties wil doen maar op dit moment doe ik dat gewoon niet omdat dat voor mij onoverzichtelijk is en het is een risico, kijk als ik het een leuk project vind dan zou ik dat zo doen en dan moet je zelf van tevoren een inschatting maken of de game veel zou verkopen of niet, en dan zou ik altijd afronden naar niet want er zijn gewoon veel te veel games. Het is voor consumenten ook moeilijk om te zien in de app store, de goeie games zijn bijna neit van de slechte te onderscheiden want er zijn er miljoenen. Het is voor developers ook lastig in te schatten, hoe goed je game ook is, of het een succes gaat worden of niet. In dat opzicht is het wel een grote gok als je met royalties werkt want je vertrouwd er op dat die game het goed gaat doen. Dus zelf werk ik voor het overgrote gedeelte met een vaste prijs, ik kijk wat voor werk het is, hoeveel tijd het mij gaat kosten en hoeveel dat mij zou moeten opleveren. Die geef ik door aan de developers en zij mogen beslissen of ze het daarvoor doen of niet.

1u:06 soms heb je bepaalde projecten waarvan het budget gewoon beperkt is, daar valt altijd wel een mouw aan te passen. Zoals ik al zei vind ik het niet erg om voor minder geld te werken als het een mooi of nuttig project is, voor een goed doel bijvoorbeeld. Dat is mijn manier van doneren.

1u:07- 1u:12 Wereld van verschil - webomgeving voor tieners die iemand in hun directe omgeving zijn of gaan verliezen. Ik heb met monkeybusiness een online eilandomgeving

gemaakt daar heb ik soundscapes voor gemaakt (ambient soundscapes - tussen music en sound design in). Lege en niet studerende manier van componeren om emoties niet te sturen. Kunstprojecten en projecten die bestaan uit puur goede wil vind ik de mooiste projecten. Niet de clone games waar er ingespeeld wordt op populaire trends, ik doe ze wel maar liever die andere.

1u:12:30-17 Uit elkaar gaan oprichters Claynote -> eenmansbedrijf. Door het DJ leven van collega

Ik wilde heel graag Indiegames, kunstinstallaties, wat ik noem de linkerkant van het spectrum. Aan de rechterkant heb je dan commerciële games, radiojingles, TV reclames e.d. Dat wilde ik allemaal niet.

Ik wilde dat wij als bedrijf een focus zouden hebben en mensen weten: als ik een game of kunstinstallatie wil maken ga ik daarnaartoe. Dat is denk ik een fout die veel beginners maken, focussen op alles. Ik zie vaak op sites: wij maken muziek voor radio, TV, film, games, 100.000 andere onderwerpen. Dan ben je helemaal niet duidelijk naar je klanten toe, het is wij doen eigenlijk alles. Mensen denken dan: oke jij doet alles, dan wordt je talent verspreid over al onderwerpen en zal je niet iets heel erg goed doen. ik wilde dat heel erg focussen op voornamelijk games.

1u:18 Interessant dat je zei puur te willen gaan voor creatieve projecten als games en installaties, ik hoor vaker dat sound designers die projecten graag doen maar de lagere kosten moeten compenseren met projecten uit het rechterspectrum.

Zeker wanneer je in een bedrijf zit met meerdere mensen dan moet je gewoon wel. Ik overleef het, ik ben ook niet iemand die veel geld uitgeeft over het algemeen, ik woon en leef goedkoop. Ik hou niet van geld aan onnodige dingen besteden. Sommige mensen zeggen je bent gierig. Ik vind dat je ook van het leven kan genieten zonder veel geld uit te geven. Mijn levensstijl is wat goedkoper dan die van de gemiddelde mens, ik leef naar hoeveel geld ik verdien en tot nu toe is dat altijd gelukt.

1u:20 Nu ga ik binnenkort wel een gesprek aan met IDTV dus dat idealistische kan veranderen hoor

1u:21 In TV land is audio post-productie dus je maakt iets en daarna moeten er nog dingetjes aangeplakt worden, onder andere audio. ik wil liever iets maken, en vooral bij adaptieve muziek kan dat een heel ingrijpende factor zijn. Ik wil het liefst zo vroeg mogelijk bij het project betrokken worden. Wanneer iemand een game verzint wil ik eigenlijk al vanaf dat moment erbij betrokken worden. Niet dat de game al af is en dat er nog muziek bijgemaakt moet worden want dan ben je gewoon naar de game aan het werken, ik wil meer het gevoel hebben dat we samenwerken aan 1 ding. Vooral met adaptieve muziek is het een belangrijke factor want soms verandert hoe de muziek werkt de gameplay of de user interface. Adaptieve muziek kan 2 doeleinden dienen: eenerzijds kan het je dieper in de ervaring trekken want je krijgt een soundtrack die werkt als een filmsoundtrack en naar spannende momenten toewerkt bijvoorbeeld of als de gameplay spannender wordt moet de muziek ook spannender worden: je hebt een nauwere verbinding tussen wat je doet en wat je hoort. Dat zorgt ervoor dat je dieper in die ervaring getrokken wordt. Aan de andere kant kan een verandering in de muziek een signaal zijn naar de speler toe. "de muziek verandert, er zal wel dit en dit gebeurd zijn." allebei die mogelijkheden hebben invloed op hoe zo'n game werkt. Als je via de muziek een signaal kunt sturen naar de speler hoeft je dit niet in je grafische interface in te bouwen dan kun je alles juist mooi helderder houden omdat je dat al hebt opgevangen in de muziek. Dat zijn beslissingen die je dan liever in een eerder stadium neemt van het gamedevelopmentproces en niet wanneer de game al af is. Dan moet je weer terug om het aan te passen of je doet dingen dubbelop. Dat is de manier waarop ik het liefst werk: we willen deze game maken, wil je daaraan meewerken? Ja, dan wil ik eens in de zoveel tijd ook wel bij een vergadering zitten, kijken wat de concept art wordt. In zo'n stadium vind ik het veel

interessanter om te werken omdat je dan echt het gevoel hebt dat je met zn allen iets moois aan het maken bent.

Bij Televisie is het post-productie. Dit is af maak er nu maar een leuk riedeltje bij, en als het gister af kon zijn zou het mooi zijn.

Iu:25 Ik hoor dat veel sound designers en componisten juist graag werken met final, locked versies met beeld om hun inspiratie geeft.

Ja ik ga er vanuit dat als ik bij die vergaderingen zit en ze besluiten iets te veranderen dan kan ik daar rekening mee houden. Of ik kan zeggen: ja maar ik heb deze score al gemaakt en dat moet ik dan aanpassen omdat jij dit verzonnen hebt. Dan is het: je krijgt wat extra geld of we doen het toch niet. Je bent veel meer een teamlid dan.

Wanneer je de instelling hebt dat je iets maakt voor iets anders dat al af is, dan heb je natuurlijk het liefst een final versie maar ik voel me het liefst onderdeel vna het team dat dat hele pproduct aan het vormen is. Naar mijn idee krijg je dan een veel geintegreerdere soundtrack.

Dat ik niet kan programmeren is ook niet zo n probleem wanneer je onderdeel van het team bent, dan zeg je ik heb dit verzonnen zullen we dat testen in de game? dan kan het meteen ingebouwd worden, je bent niet een buitenstander die na een vergadering te horen krijgt wat er moet gebeuren. je bent onderdeel en je hebt een eigen stem. Je bent voor even een volwaardig teamlid.

Iu:28 Is er nog een richting waarvan jij verwacht dat sound design zich in ontwikkelt?

Ik verwacht dat adaptiviteit in soundtracks nog meer toeneemt en in nog meer details en misschien ook zelfs met geluidseffecten, dat die zich aanpassen. Dat hebben we op de HKU een keer geprobeerd, om een first person shooter te maken met adaptief sounddesign ipv adaptieve muziek dus het geluid van de kogels veranderde naar de mate waarin je goed bezig was in de game of niet, of je veel geraakt was bijvoorbeeld. De ervaring van hoe je die geluidseffecten te horen kreeg veranderde aan de hand van parameters in de game. Nu is adaptiviteit vaak: er gebeurt dit dus de muziek veranderd zo. Of ik loop dit gebied binnen dus dit muziekje start in of komt nadat dit muziekje is afgelopen. Dat zijn redelijk grove takken, ik probeer dat zelf wat subtieler te doen of om parameters te combineren zodat je niet een directe relatie merkt tussen overschakelingen in muziek. Dat moet je niet willen want dan trek je mensen uit de ervaring. De mate van hoe gedetailleerd het is en hoe diep het doorwerkt die adaptiviteit dat dat nog veel meer uit te breiden is en ook wel gaat gebeuren en ik zie games in het algemeen zich nog meer vormen naar degene die het speelt. Dus niet alleen een grotere adaptiviteit in de gehele audio maar in de gehele game die zich nog meer naar de speler gaat richten. Een soort kokon wordt om degene die het speelt heen.

Interview Stefan Leertouwer

SonicPicnic, Utrecht, 11 april 2014

Deel 1

- 03:00 [X]

Wat zijn jouw werkzaamheden?

Ik ben gespecialiseerd in sound design, dat betekent veel geluidseffecten maken. Af en toe maak ik zelf muziek maar wij zijn met een team van 4 eigenaren plus een paar mensen die freelance voor ons werken. We zijn meestal met zijn zessen en daarbinnen is het werk heel erg verdeeld. Een aantal zijn gespecialiseerd in compositie en doen dat het meeste, een aantal zijn gespecialiseerd in sound design.

Dat verdelen jullie ook binnen 1 project, het sound design en het componeren?

03:54 Vaak wel ja. Als het een wat kleinere opdracht is kun je het soms wel helemaal doen maar meestal verdelen we de muziek, en het geluid (het sound design). Dat doe je in overleg, dat je elkaar materialen stuurt en je op elkaars werk dingen aanpast. Veel opdrachten werken wij als team aan. Sowieso doen wij dat bij grote opdrachten, bijvoorbeeld games zoals Awesomenauts. Dat is een game waar iedereen hier aan werkt, of het sound design is of componeren. Ik heb daar zelf ook muziekstukken voor geschreven

05:00 - [X]

Deel 2

Wat was jouw studieachtergrond?

Ik ben naar Hilversum gegaan voor de hogeschool voor de kunsten Utrecht en dan de faculteit kunst, media technologie. Ik heb de toelating gedaan voor Muziektechnologie, ik heb eerste de basisopleiding Muziektechnologie gedaan om te kijken of het echt iets was wat ik wilde gaan doen. In deze periode kwam er net een nieuwe studierichting bij: audiodesign. Na mijn basisjaar heb ik toelating gedaan voor Audiodesign. Ik ben aangenomen, in het begin was het vrij gelijk aan muziektechnologie. Een gedeelte van de studie was programmeren met C++, verder programmeren of sound design met SeeSound, Max en daarna MXP. Maar ook veel muziekgeschiedenis en muziekcompositie in verschillende stijlen. Het was vrij breed, we kregen van alles wat met geluid en muziek te maken heeft.

02:00 In het vierde jaar heb ik de master gedaan, European Media Master of Arts. Dat is eigenlijk de specialisatie van geluid en muziektechnologie in samenwerkingsverband met de Universiteit van Bordsmith. Het verschil tussen audiodesign en muziektechnologie is dat wanneer je audiodesign hebt afgerond dan ben je Ingenieur, het is een kunst en techniekopleiding. Na muziektechnologie ben je geen Ingenieur, dat is een langer traject daarna heb je een Master of Arts titel.

03:27 In 2001 ben ik afgestudeerd. Ik zat met Jorrik, Ruud en Robin in hetzelfde jaar, we werkten veel samen, allemaal met onze eigen specialiteiten. Na onze studie hadden wij het idee: laten we samen iets beginnen en een bedrijf starten. Toen hebben we SonicPicnic opgericht. Officieel is SonicPicnic in januari 2002 ingeschreven bij de KvK.

04:15 Was het moeilijk om op te starten, wat voor projecten hadden jullie?

Opzich hadden we best wel leuke projecten. We deden mixage voor TV programma's, een documentaireserie voor de Avro. We deden een aantal making off's van speelfilms die dan later op de dvd kwamen. We deden diverse corporate films voor Phillips. Leuke dingen, Vrij snel hadden we ook de leader van Tegenlicht gemaakt voor de VPRO, die wordt nog steeds gebruikt. Het ware leuke projecten maar de hoeveelheid aan projecten viel nog tegen.

05:22 We kwamen in het begin absoluut nog niet om in het werk, we moesten in het begin

ook echt nog opstarten en dingen uitzoeken. Niemand van ons had ooit een bedrijfje gehad dus we moesten nog uitzoeken hoe dat allemaal werkte. Het was veel contacten maken, dingen opzetten, de structuur en werkwijze van het bedrijf bepalen.

06:10 Wanneer begon het te lopen?

Het heeft echt jaren geduurd voordat het een beetje liep. In het begin vroegen we onszelf regelmatig af of we wel moesten doorgaan. "we hebben wel leuke projecten maar het zijn er te weinig en we draaien niet de omzet die we nodig hebben om er echt van te leven." In het begin hadden we ook nog de WIK, een kunstenaarsuitkering. Die bestaat tegenwoordig niet meer. Dat was kunstenaars de mogelijkheid te geven om een portfolio op te bouwen waar zij vervolgens van konden leven.

07:10 Langzaam is ons bedrijf gaan groeien en werd de omzet steeds hoger. Nu hebben wij echt continue werk. In het verleden hadden we echt periodes dat we zaten te wachten op projecten dat is nu verleden tijd.

07:50 Hoe zie jij het veld van sound design? is daar veel concurrentie voor jullie?

Eigenlijk zijn wij heel breed in wat wij doen. Bij games in het bijzonder merkten wij dat wat wij deden heel goed werkte. Het zijn ook hele leuke projecten om aan te werken omdat er zoveel verschillende elementen bij komen kijken. In games hebben wij ons geprofileerd: voor muziek en geluid voor games komen gamestudios naar SonicPicnic. We hebben ook heel geprobeerd in andere takken door te breken: commercial, film. We merkten dat games opeens vanzelf liep terwijl andere opdrachten ook nog maar minder aaneengesloten binnenkwamen. Games zijn echt een specialisme geworden voor ons.

09:20 Is werken aan games heel anders dan aan lineaire projecten?

Ja want het is niet lineair, bij film heb je dat op een gegeven moment de montage op slot zit en vervolgens kunnen wij dat beeld van a-z lineair in gaan vullen. Bij een game moet je heel anders nadenken. Dingen gebeuren niet op hetzelfde moment dus je moet heel erg kijken van "wat gebeurt er als we hier aankomen? moet ik de muziek dan iets langer laten lopen?" Dat er daarna bijvoorbeeld een ander blokje, of een andere laag inkomt. Dat is heel erg non-lineair denken.

10:15 Wij doen ook veel van de implementatie van geluid zelf bij de grotere games. Dan moet echt alle losse geluiden implementeren en checken. Dan heb jij bijvoorbeeld dat wanneer een karakter schiet dan kun je daar meerdere geluiden aan hangen die steeds wanneer je schiet random worden afgespeeld of dat bijvoorbeeld 1 geluid steeds wordt afgespeeld maar dan telkens op een verschillende toonhoogte, of met een net ander volume.

11:00 IS daar veel coderen voor nodig?

Dat hangt ervan af wat voor tools je gebruikt. Wij krijgen dan een bepaalde engine waarin wij dingen moeten implementeren. Het is echt implementatie, het is niet in een sequencer geluid helemaal perfect onder beeld zetten, het zijn echt losse dingen die je implementeerd.

Vervolgens ga je de game spelen en kijken en luisteren hoe het wordt. Dan ga je ook bepalen hoe het afgespeeld wordt, Bijvoorbeeld dat je zegt: "wanneer er zoveel schietgeluiden worden afgespeeld dan kun je het niet meer bevatten, dat moeten er maximaal vijf zijn." Wanneer je lineair iets voor een film maakt beslis je dat terwijl je bezig bent, in een game kan er vanalles tegelijk gebeuren en dan moet je keuzes maken: van dit geluidje moet je niet meer dan zoveel afspelen anders wordt het teveel informatie.

12:40 Dat zijn dan ook veel testrondes, je kan het niet meteen terugluisteren.

Nee dat is veel spelen en kijken hoe het werkt

Is dit iets dat je ook apart leert, of is sound design voor games toevallig op jullie pad gekomen?

Ja je had op onze studie niet een aparte studie voor games. Tegenwoordig heb je ook veel mobiele games, dat was vroeger nog niet zo groot. Tegenwoordig kunnen wij ook sneller sound voor grotere games maken, computers zijn sneller geworden en door de

softwarepakketten waar wij mee werken kunnen we sneller implementeren. Studio's kunnen ook sneller een grotere werkende game maken dan vroeger.

14:10 wij hebben zelf onderzocht en research gedaan van hoe werkt dit. Door het te doen hebben wij geleerd hoe het werkt. Bedrijven krijgen door dat wij goed zijn in games en blijven dan ook terugkomen.

14:40 bieden jullie als bedrijf nog een bepaald pakket aan services?

Wij hebben als altijd geprofileerd als een all-round bedrijf dat het complete audio onderdeel van een productie verzorgen. In het begin deden wij ook nog locatie opnames voor films, dus echt van het opnemen van geluid tot de post productie. Op een gegeven moment hebben we besloten om alleen post-productie te doen. Nu is het zo dat mensen voor alles wat betreft audio postproductie bij ons terecht kunnen, dus ook voor muziekcompositie.

Muziekcompositie, Sound design (het maken van geluiden en geluidseffecten), Foley, de complete mixage in stereo of surround.

16:00 Dus een 5.1 theatre mix kan bij jullie ook gemaakt worden?

Ja, wanneer het echt voor de bioscoop is doen we hier de pre-mix en doen we de final tuning in een bioscoopzaal.

16:40 veel andere sound designers die het verzorgen van het hele audio plaatje stoppen bij een 5.1 mix.

Ja dat is ook omdat je daarvoor een goede studioruimte nodig hebt.

17:00 hoe zou jij een sound designer definiëren? wat zijn de vaardigheden nodig voor dit beroep?

Je moet natuurlijk goed kunnen luisteren en goed een idee hebben van hoe iets zou moeten klinken. Je begint namelijk vaak vanaf nul en dan moet je iets gaan invullen. Dan moet je goede ideeën hebben over wat je eigenlijk wil bereiken met geluid. Hoe je wil dat het overkomt op mensen en hoe je dat wilt bewerkstelligen. Je moet goed nadenken over het hele concept en over wat je precies wilt dat mensen ervaren als ze het horen. Dat vervolgens praktisch maken. Het is ook maar een beetje wat je onder sound design verstaat want in Nederland wordt er volgens mij onder verstaan dat je alles gewoon doet wat met geluid te maken heeft. Ik denk dat in america wel wat meer gescheiden is, dat iemand zich bijvoorbeeld sound editor noemt ipv sound designer. In Nederland plakken we de stempel sound design op van alles omdat meestal sound designers hier ook van alles doen. In Hollywood zijn er bijv. mensen die alleen maar geluidseffecten editten. Hier in Nederland is het vaak zo dat je aan zoveel verschillende opdrachten werkt dat je dan van alles doet en heel breed bezig bent met geluid. Het komt dan neer op het designen van geluid.

19:15 Is van alles kunnen doen in Nederland nodig voor een sound designer om het te kunnen redden?

Over het algemeen is dat wel een voordeel maar wanneer jij bijvoorbeeld een loodgieter bent die zegt: ik doe vanalles, ik kan ook meubels maken. Dan heeft iemand op zoek naar een meubel, toch sneller dat die gaat naar iemand die alleen meubels maakt. Het is soms wel een voordeel wanneer je je echt helemaal specialiseert. Bijv. met muziekcompositie, wanneer je alleen orchestrale muziek doet, of alleen dance, kan het zijn dat mensen die een dancetrack nodig hebben: ik ga naar hem, hij maakt alleen dancetracks.

20:20 Maar wij hebben zelf iets van: we kunnen alle stijlen. En wanneer mensen denken "maar kan dat eigenlijk wel?" kunnen we via ons portfolio laten zien van wel.

20:45 Zou je jouw werkzaamheden in een typische week kunnen beschrijven?

Dat wisselt heel erg. Sowieso hebben wij meestal langere projecten lopen, meestal zijn dat de grotere games, die over een hele periode lopen waar je niet elke dag mee bezig bent maar wel een aantal dagen achter elkaar met daartussenin pauzes. Awesomenauts is bijvoorbeeld een game die continue wordt uitgebreid, maar je hebt wel periodes wanneer dingen af moeten zijn. Dan komt er een nieuw karakter, voor dat karakter moet een bepaalde jingle/theme

gecomponeerd worden. Hij moet specifieke geluidseffecten krijgen en dat alles moet geïmplementeerd worden. Dat zijn dingen waarvoor je een bepaalde tijd hebt. Je kan dan de werkzaamheden plannen. Maar er zijn ook opdrachten waar er binnen een dag dingen moeten gebeuren. Of bijvoorbeeld een opdracht waar er een animatie gemaakt wordt voor de overheid, er is dan gepland om over 2 weken de opnames te doen, daarna is er zoveel tijd om een animatie te maken, die krijgen wij op een bepaald moment. Het kan zijn dat die nog niet af is maar dat wij dan alvast kunnen beginnen met het alvast invullen met geluiden en kijken naar wat er voor nodig is, je kunt al beginnen met het componeren van muziek. We spreken af om vervolgens op een moment beeld te krijgen wat op slot zit en dus niet meer veranderd wordt zodat wij het helemaal kunnen invullen en de mixage met geluidseffecten, de voice over (die ook vaak bij ons wordt opgenomen - een stemacteur komt naar de studio om een voice over in te spreken die wij vervolgens editen) en de muziektrack gaan wij samen mixen. Dan plannen we: de eindmixage vindt dan plaats, dat is de planning maar dat verschuift vaak. Sommige projecten hebben een kei harde deadline bij andere is bijvoorbeeld de animatie nog niet klaar, dus wanneer wij dan de eindmixage hebben ingepland kan dit nog niet gebeuren omdat er nog wijzigingen moeten worden doorgevoerd bijvoorbeeld. Het is continue heen er weer schuiven in de planning.

24:00 Je moet wel flexibel zijn

Ja maar je moet ook alle deadlines halen. Wanneer er een deadline is is het niet van: "ja sorry ik kon het niet meer doen" want dan is het antwoord: "we hadden afgesproken dat het nu klaar zou zijn." Dat is heel erg managen, dan heb je iets gepland en vervolgens komt er iets dat uitloopt op datzelfde moment en dan moet je kijken hoe je dat gaat oplossen.

25:00 jullie zijn natuurlijk ook de laatste stop van het project, daarna moet het ook echt de deur uit.

Ja wij zitten aan het einde. Soms zie je dat het aan de voorkant uitloopt terwijl een deadline kei hard staat, bijvoorbeeld omdat iets is ingeroosterd op de TV voor uitzending.

25:35 Met een film kunnen we alles nog redelijk goed plannen, maar bij een game wordt dan een stuk complexer omdat je ook dingen moet programmeren, daarin kunnen onverwachte dingen opduiken. Bijvoorbeeld bugs die gefixed moeten worden, dat kan lang duren om te fixen...

27:00 Is er een werkwijze die je standaard aanhoudt, of tools die telkens gebruikt?

Hangt van het project af. We werken altijd met het softwarepakket Innuendo, daarnaast hebben we VST plugins, synthesizers, sample players en een geluidslibrary (opnames van bijv. auto's, helicopters) waar we geluiden uit halen die we hier niet kunnen opnemen of synthetiseren. Soms kunnen we ook opnemen op locaties maar dat past soms niet binnen budgetten, dan pakken we bestaande samples en kneed je dat zodat jij het wilt hebben. Je kan namelijk nog vanalles met dat geluid doen. Je kan het helemaal veranderen zoals jij het wilt hebben qua frequentiespectrum (equaliseren), filteren, in toonhoogte omhoog of omlaag pitchen, inkorten (time stretchen), verschillende lager eronder doen zodat het vetter gaat klinken.

29:00 Kneden van geluid lijkt mij typisch werk van een sound designer.

Zeker, het is nooit dat wij een geluidje nodig hebben, een geluidje uit de library pakken en denken: dat geluidje is het. Altijd edit je het zodat het je eigen ding wordt.

29:30 Misschien edit je ook alles zodat het bij elkaar klinkt

Ook dat zodat het een bepaalde stijl neerzet en niet verschillende dingen door elkaar heen doet. Dat je wel in een bepaalde stijl blijft. Of je geluiden gebruikt gemaakt met synthesizers, of elementen daaruit, of alleen "echte" opnames, hangt er maar net vanaf wat voor project het is.

30:00 Meestal komt een project binnen, dan ga je kijken: wat willen ze en wat is er nodig.

Dan ga je overleggen met degene voor wie je het maakt: hebben jullie ideeën hoe je het wilt

hebben?

Sommige mensen zeggen dan: zo, en niet anders. En soms is het helemaal aan ons hoe we het willen doen: ik weet er niets van en jullie zijn experts, maak maar iets vets. Dan moet je alsnog in het begin duidelijk krijgen wat "iets vets" is, anders maak je iets en krijg je terug: "ja maar dat had ik eigenlijk niet in gedachten."

30:55 Geluid en muziek is moeilijk om over te praten met klanten, wat je precies gaat doen. Sommige mensen zeggen iets maar hebben heel andere associaties in hun hoofd met een bepaalde sfeer of stijl dan iemand anders. Het is heel persoonlijk wat voor emotie je bij bepaalde muziek hebt. Sommige mensen worden heel blij van een bepaald nummer, terwijl andere het juist kunnen associëren met een periode waarin ze zich juist niet zo goed voelden.

32:00 Is de communicatie met de klant, waarbij het soms lastig is om te praten over wat zij precies willen, waar de meeste complicaties liggen in het productieproces?

Je kan zeggen van: we gaan zo'n muziekstuk maken, maar je kan niet even in een uurtje iets in elkaar flansen en dat als tijdelijke demo geven. Mensen kunnen daar namelijk niet doorheen luisteren. Je krijgt dan: dat instrument staat veel te hard en die gitaar klinkt heel raar. Dan weten wij dat dat later beter wordt in de mix, en dat we daarvoor nog dingen gaan vervangen maar als je iemand zo'n track geeft is het: dit klinkt niet goed." "Nee natuurlijk klinkt het niet goed omdat het in ontwikkeling is"

Men kan dan niet horen wat, wanneer alles helemaal is uitgewerkt, het eindproduct wordt terwijl wij (als sound designers/componisten) dat wel kunnen. Wat je iemand moet voorschotelen is eigenlijk een al best wel ver af ding. Zodat mensen kunnen luisteren: "oh ja zo wordt het, dat is mooi"

33:30 maar eigenlijk is dat het al

Ja precies, je hebt er dan veel tijd in gestoken en als het dan niet goed is dan is er meestal geen budget voor om het helemaal opnieuw te maken. In het begin moet je dus heel erg nadenken over: wat wil iemand nou. Heel vaak werkt het dan wanneer je voorbeelden stuurt. "Zit je dan te denken aan zoeits?" Dan sturen we een bestaande track op die wij of iemand anders heeft gemaakt om duidelijk te krijgen wat iemand wil. Zo kan het ook met geluiden zijn. Als iemand een film heeft en daar wil die geluid onder hebben dan is het altijd fijn als je een soort van uitgangspunt hebt van een bestaand ding waarover je kunt praten. Dat iemand zegt "nee hierin vind ik de geluiden allemaal te heftig ik wil het veel subtieler hebben." Dan heb je een uitgangspunt, om vanaf nul te praten over wat je gaat maken dat is toch vrij lastig omdat iedereen een ander idee heeft bij muziek en geluid.

35:00 Dus de eerste stap is referentiemateriaal opsturen?

Ja want anders loop je de kans dat je iets uitwerkt dat toch niet goed is, en zo kun je bezig blijven. Dat kan gewoon niet binnen een bepaald budget en binnen een bepaalde tijd waarbinnen iets af moet. Er moet dan gewoon heel duidelijk zijn wat er komt.

Als je al meerdere dingen voor iemand hebt gemaakt, bijvoorbeeld in een bepaalde stijl, dan weet je al wat er ongeveer moet komen en zie je dat het proces veel soepeler verloopt.

36:12 Merk je dat de budgetten voor sound krapper zijn geworden bij bedrijven?

37:00 Nee, maar bij sommige opdrachten werken we niet voor een vast budget maar dan zijn we medeproducent van een game en dan krijgen we een bepaald percentage van de opbrengsten van de verkopen. Dan schat je in: wij zijn zoveel tijd kwijt, jullie zoveel tijd. Dan maken we die verdeling zo. Dan maken we iets heel vets waarvan we denken dat het gaat verkopen, dan komen uiteindelijk de inkomsten en kunnen we inschatten of het ongeveer klopte met de tijd die wij erin hebben gestoken. Als dat goed loopt kun je weer gaan uitbreiden. Dan zit je niet met vaste budgetten te werken. Dan moet je kijken van het ene loopt wel heel goed en het andere project loopt heel slecht, dat is echt een flop geweest daar verliezen we echt op, op het andere maken we meer winst dan wanneer we zouden hebben gewerkt voor een fixed budget, dat kan elkaar dan weer compenseren. Als dat goed uitkomt

dan werkt het

38:20 Dan moet je wel goed kunnen inschatten of een project rendabel is

38:30 Dat is ook een kwestie van een paar keer uitproberen. Bij grote gameprojecten werken we soms als coproducent. Voor kleinere gameprojecten is er meestal een fixed budget, je maakt dat een offerte dan gaan zij kijken of het past binnen het budget. Stel het is niet toereikend dan komen wij bijvoorbeeld met ideeën hoe we het ook goed kunnen maken maar dan bijvoorbeeld minder uitgebreid ingevuld. Dan kan de prijs wat omlaag en klopt het nog wel met de uren die je erin hebt gestoken en wat je daarvoor krijgt.

Soms ben je aan projecten toch wat meer tijd kwijt dan gepland, andere wat minder. Als dat gemiddeld maar een beetje in balans is.

40:00 hoe promoten jullie jezelf, wat laten jullie zien aan klanten?

De projecten die wij leuk vinden en waar veel inzicht, en de muziek en de geluidseffecten, het complete ding van ons is. Dat zetten wij op onze website. Niet allemaal, we hebben echt heel veel projecten gedaan maar sommige dingen waren oke om aan te werken maar verder niet heel erg bijzonder (bijv. alleen voice-over opname), die laten we weg.

41:40 Je laat ook de dingen zien waarvan je wilt dat je meer projecten krijgt, je kan dat een beetje sturen. Wanneer je bijv. meer game opdrachten binnen wilt halen omdat de rest goed loopt zet je juist voorbeelden van game projecten op je website zetten.

42:30 Op onze website hebben we nu vanalles wat staan.

43:00 de nieuwe jingles van de Ster op radio 1 t/m 6 zijn ook van ons maar radiocommercials staan niet zoveel op de website. Het bijhouden van zo'n website moet je ook tijd voor hebben hoor.

43:30 we hebben ook een groot multimediaproject gedaan voor Madurodam, op locatie met muziek, lasers en water. We zijn naar Praag geweest om een orkest composities te laten inspelen die we hier hebben afgemixed. Dat zijn van die aparte projecten die voorkomen. Of museuminstallaties, en daarnaast een radiocommercial, een korte animatiefilm, een iOS game, heel divers. Dat houdt het echt leuk.

45:00 Waar hangt je creative vrijheid vanaf tijdens een project?

De ene keer heb je wat meer vrijheid dan de andere keer. Hangt heel erg van de klant af. Soms heeft de klant iets in zijn hoofd, eigenlijk wil hij het zelf doen maar dat kan hij niet. Dan vraagt hij iemand die het wel kan. Maar dan moet je echt precies maken wat die klant in zijn hoofd had. Dat is vaak lastig, het kan allemaal maar je moet heel goed communiceren. Elke stap goed doorspreken, tijdelijke dingen sturen en daar duidelijk bij vertellen dat wanneer dingen nog niet af zijn precies wat er nog aan gaat veranderen.

Andere klanten laten je helemaal vrij: jullie maken vette dingen, doe maar iets gaafs dan is het goed.

46:15 Soms werk je aan een project, dan maak je allemaal dingen, hoor je daar geen feedback op van "we willen deze dingetjes nog anders, dat hadden we anders bedacht", en vindt de klant alles gewoon goed. Het kan ook zijn dat je 50 geluidseffecten hebt gemaakt en dat je feedback krijgt op 40 dat alles anders moet. Dan ga je toch kijken of er iets is misgelopen in de communicatie.

47:00 Dat is zeker lastig wanneer je een vaste prijs hebt afgesproken, dan moet je toch zeggen: "kijk, ik kan dit wel doen" maar als je eerst dingen hebt afgesproken en je hebt precies gemaakt wat zij wilden dan moet je toch duidelijk maken dat wanneer zij nu iets anders willen dat een nieuwe opdracht wordt. Daar zit je altijd tussen de balanceren; wat kan ik nog wel extra doen om de klant tevreden te houden en iets te maken wat zij goed vinden zonder dat het audioproject continue omgegooid wordt.

48:00 Soms is het lastig omdat het over geluid gaat, je maakt dan iets met het idee "zo had de klant het bedoeld" terwijl dat niet zo blijkt te zijn. Wij als sound designers kunnen dan niet zeggen: "nee jij had precies dat bedoeld" want dat is ook maar een invulling. Dan moet je op

1 lijn zien te komen.

48:40 Wat vaak gebeurd, wij hebben een bepaald jargon, daarin zeg je bepaalde dingen. Een klant weet bijvoorbeeld ook iets af van sound design en zegt dan iets dat wel een term is binnen het veld maar eigenlijk bedoelen ze er iets anders mee.

49:10 Dat iemand het over een geluidje heeft terwijl die de muziek bedoelt bijvoorbeeld, dat moet je heel erg duidelijk hebben.

Soms kun je alleen over iets spreken als het er ook echt is, dan moet je toch iets maken en dat je het er dan pas over hebt van welke kant gaan we op.

50:00 Onderhandelen over extra budget voor meer werk lijkt erg veel voor te komen.

Ja dat speelt continue eigenlijk, soms zeggen we van: dat doen we nog wel even. Andere keren is het: nee dit kunnen we echt niet meer doen, we hadden hele vaste afspraken. Als je naar een fietsenmaker gaat om een band te laten plakken voor een vaste prijs. Dan ga je later ook niet terug om voor diezelfde prijs te vragen om een hele nieuwe band. Dat verwachten klanten soms wel.

51:00 Door ervaring leer je hoe je dat soort situaties het beste kunt oplossen. Op zo n manier dat iedereen tevreden is.

51:30 Heeft het werken in teamverband nog veel voordelen?

51:45 Dat vind ik heel fijn ja, je hebt veel componisten die alleen werken maar wij hebben er juist voor gekozen met elkaar iets te starten omdat je elkaar op die manier kunt helpen, je kunt dingen van elkaar overnemen, bouwen op elkaars ideeën. Het is heel erg fijn wanneer je met iemand die in hetzelfde vak zit kunt overleggen hoe je dingen gaat aanpakken. Anders moet je telkens alles zelf oplossen, wij kunnen dat met het team doen.

53:00 De leukste projecten vind ik ook wanneer wij met zijn allen aan 1 product werken. Je ziet dan wat voor vets iedereen aan het maken is en in de mix komt dat allemaal samen. Het wordt dan echt een vet ding wat je als team hebt gemaakt. Dat is heel erg cool. Je bouwt dan ook op elkaar sterke punten en dat mixen we tot een mooi product. Jorrik hier is bijvoorbeeld heel erg goed in orchestrale composities en het is mooi dat we dat ook bij projecten kunnen aanbieden.

Wanneer je met een team werkt kun je ook veel meer, en grotere projecten aan. Je hoeft niet zo snel nee te verkopen. Wanneer je alleen werkt kan het zijn dat je iets nog nooit hebt gedaan of dat je ergens niet in bent gespecialiseerd.

55:00 zijn er technische veranderingen geweest die jouw manier van werken hebben veranderd?

55:30 Er is enorm veel veranderd. Toen wij begonnen met de studie was softwaresynthese nog niet heel erg real-time, dat was net een beetje in opkomst. Voor synthese had je hardware nodig, externe apparaten waarmee je met allemaal externe synthesizers dingen moest maken. Tegenwoordig heb je alles binnen de computer met plugins. Als je bijvoorbeeld een FM synthesiser wilt hebben dan hoef je niet een aparte synthesiser te hebben die dat doet maar je hebt gewoon een plugin in de computer die FM synthese kan doen. Je hebt nu veel meer mogelijkheden binnen de computer en het is makkelijker geworden: je kan veel sneller dingen uitproberen, meer sporen aanmaken, meer bewerken van digitale audio. Je kan zo veel sneller iets bereiken.

57:00 Dat heeft jouw manier van werken aanzienlijk versneld?

Ja, een geluidlibrary heb je tegenwoordig op een harddisk staan. Je tikt iets in (bijvoorbeeld dog), en je hoort meteen allerlei verschillende honden blaffen. In het verleden had je een lijst en dan moest je via de computer opzoeken op welke cd het stond, die cd pakken, in de computer stoppen, luisteren of het goed is en dan dat geluidje eraf halen. Dan staat een ander geluidje op een andere CD, pak je die erbij om te vergelijken enz. Nu gaat dat veel sneller, je typt 1x het woord in drukt een paar keer op preview en je hebt het.

58:30 Door alle studies die sound design aanbieden lijkt het werkveld steeds voller te raken,

merk jij dat ook?

Tegenwoordig heb je muziektechnologie, sound design en audio design dacht ik. Dat is een extra afsplitsing maar ook de hoeveelheid studenten is enorm toegenomen. Toen wij begonnen kende iedereen elkaar op de opleiding. Nu hebben wij stagiaires hier die in hetzelfde jaar zitten van dezelfde opleiding en elkaar niet kennen. Dat kon bij ons nooit.

59:30 De markt is denk ik niet groot genoeg voor al die mensen die nu sound design gaan studeren. Je zag bij ons jaar al dat veel mensen andere richtingen opgingen dan geluid en muziek omdat het toch best wel moeilijk is om daar je brood mee te verdienen. We hebben het zelf ook heel moeilijk gehad in de beginjaren.

1:00:20 Vroeger had je veel meer apparatuur nodig. Nog steeds is het zo dat hoe uitgebreider je softwarepakket is des te meer diverse dingen je kunt maken maar je hebt tegenwoordig een computer nodig, een goed softwarepakket met een aantal goede plugins en met zo'n redelijk eenvoudige basisset kun je al best wel veel doen. Dan ligt het er verder aan of je een goede af luistering hebt qua speakers. Als je een redelijk goede ruimte hebt, daar goede speakers neerzet en een koptelefoon gebruikt ter referentie (meerdere manieren van af luisteren) dan kun je eigenlijk hele grote producties doen.

Toen wij begonnen zat ik tv programma's af te mixen en sound design te maken voor een speelfilm in mijn studentenkamer. Tegenwoordig kun je ook op je laptop aan een grote game of film werken.

1:02:00 het voordeel van een studio is dat je een hele goed af luisterruimte hebt en heel erg goed kan af mixen.

En voice-overs verzorgen e.d.

Muziekinstrumenten opnemen voor hybride composities bijvoorbeeld, dan maken we muziek met de computer maar laten we bijvoorbeeld een vioolpartij live inspelen.

[...]

1:03:00 - 1:04:30 klant zelden in studio [X]

Het is soms moeilijk om aan mensen uit te leggen wat je doet. Zij denken: oh maar jij pakt gewoon een bestaand muziekje, dat zet je ergens onder, dat is jouw beroep. Wij zeggen dan: nee we maken het ook helemaal. We componeren alles vanaf nul. Mensen denken vaak dat muziek door bands wordt gemaakt en dat dat er gewoon (al) is. Je moet dan uitleggen dat dat is wat wij maken.

Ik leg dan uit dat wanneer er voetstappen te horen zijn in een film, wij die voetstappen "inlopen" in de studio en dat dat het geluid is wat uiteindelijk te horen is. Mensen denken dat dat op de set is opgenomen en dus gewoon in de film zit. Bij een lasergun snappen ze nog wel dat dat dan gemaakt wordt. Maar bij andere details denken mensen er vaak niet bij na dat het helemaal gedesigned is.

1:06:00 Mensen zijn vaak heel visueel gericht. Geluid is dan een vaag ding om overna te denken en te praten.

1:06:30 Als sound designer vul je scènes achteraf helemaal in met geluid, kijkers zijn zih er vaak niet van bewust dat dat op die manier gebeurt. Maar met dit geluid kun je de kijker of luisteraar heel erg sturen in een bepaalde richting. Je kunt een bepaalde emotie opwekken door middel van geluid.

Met muziek is dat vaak duidelijker: mensen leggen snel de associatie - droevig muziekje dus droevige scene maar wanneer je dat in geluid doet kun je zowaar wat moeilijker maar ook subtieler mensen onbewust bijvoorbeeld een heel naar gevoel geven terwijl dat in het beeld niet terugkomt. Het geluid wekt dan onbewust een emotie op bij mensen die ze wanneer ze het beeld zonder geluid zouden bekijken niet zouden hebben. mensen hebben dan niet door dat het [door sound design] gebeurt maar worden wel heel erg beïnvloed daardoor.

1:08:00 *Bij ontwerpen van geluid denk je dus ook na over wat het zal doen met de kijker/luisteraar?*

Zeker. Je hebt daar niet altijd evenveel tijd voor maar je denkt er altijd over na wat je wilt bereiken. Soms heb je bijv. een kortere corporate film waar je dat minder in hebt, dan wil je gewoon de juiste stijl neerzetten en wil je dat geluid niet teveel stoort. Een filmscene bijv. kun je heel erg spannend maken en kun je veel meer emotie in brengen [met sound design]. Tegenwoordig is het zo dat ik onbewust ook snel veel keuzes maak.

1:09:00 Routine zit erin?

In 1996 ben ik begonnen met de studie, in 2002 met het bedrijf. Als je ziet hoeveel projecten we hebben gedaan... ik kijk ook nergens meer van op. Problemen oplossen maar ook sneller werken wordt steeds makkelijk met meer ervaring.

Een makkelijke vergelijking is bijvoorbeeld met een nieuwe stagiair. Dingen die voor mijzelf heel vanzelfsprekend zijn en ik even snel op de automatische piloot doe, wanneer ik dat aan een stagiair vraag is het wat meer geklooi en dan merk je: "oh dit is helemaal niet zo vanzelfsprekend". Het is een kwestie van ervaring. Ook dat je bepaalde dingen hoort en dat je weet wat je daarmee moet doen.

1:10:00 Kloppen er veel mensen aan bij jullie om te werken als sound designer of componist?

Ja heel regelmatig, iedere week wel, krijgen we verzoeken. Tegenwoordig ook uit het buitenland omdat wij games hebben gedaan die internationaal worden uitbracht. Wij krijgen verzoeken van mensen over de hele wereld die een (sound)studie volgen en dan hier stage willen lopen (omdat ze de game kennen/fan zijn). Het is jammer maar ik moet heel vaak nee zeggen. We hebben meestal 1, heel soms 2 stagiaires.

1:11:50 We nemen meestal stagiaires aan van dezelfde school als waar wij vandaan komen, het is heel erg leuk om te horen hoe het daar nu gaat, de docenten die er nog steeds zitten. En je weet wat zij daar leren, dat is erg vertrouwd. Maar ook leer je soms nieuwe dingen over nieuwe software die je weinig gebruikt bijvoorbeeld.

Deel 3

Ik denk dat er in Nederland heel weinig mensen zijn die echt iedere dag bezig zijn met sound design en daar hun brood mee verdienen. Misschien als onderdeel van een studio zou het kunnen... Ik zelf ook niet, een gedeelte van mijn werkdagen ben ik bezig met overhead daaromheen, e-mailen, mensen dingen sturen, communiceren, offertes maken, erover nadenken hoeveel de prijzen moeten zijn, afspraken maken, heel veel rand-bedrijfsmatige dingen komen erbij.

01:00 In Nederland zijn studios nooit zo heel groot, echt maximaal zes mensen. In Nederland zijn het heel veel eenlingen, mensen die een eenmanszaakje hebben, en een aantal studio's van 3 of 4 mensen

02:00 Wij zijn als studio vrij uitzonderlijk omdat we behalve in Utrecht ook in Amsterdam en in Rotterdam zitten.

03:00 Veel sound design bedrijven doen veel versch projecten naast elkaar

Games zijn inderdaad een specialisatie van ons maar daarnaast doen we echt vanalles

Interview Merijn Mijnders (Raak Music, <http://www.raak-music.com/>)
10-05-2014, Utrecht

00:20 Ik ben freelancer dus ik werk niet voor maar 1 bedrijf, ik moet het allemaal een beetje bij elkaar sprokkelen. Ongeveer een jaar geleden liep het redelijk door en sloten de klussen redelijk aan achter elkaar. Maar op een gegeven moment ben ik gevraagd in Amsterdam op het mediacollege om les te gaan geven voor een half jaar. Dit was voor 2 dagen in de week maar met het voorbereiden van de lessen erbij was ik er zo'n drie dagen per week mee bezig.
Waar gaf je les in?

Sound Design.

01:13 Het was een hele leuke ervaring maar hierdoor was ik veel minder bezig met de buitenwereld. Ik was geen dingen meer aan het updaten op mijn facebook en website. Ik had nog wel een project lopen dat ik er net een beetje erbij kon doen maar nog meer zou al niet meer goed samengaan. Dat maakte het lastig om in contact te blijven. Nu ben ik zo een anderhalve maand klaar met lesgeven. Ik had nog een project lopen dat heb ik afgerond en nu is het even stil. Ik ben nu aan het checken bij mijn vaste opdrachtgevers, van hey hoe is het, dit en dat maar er zijn er een heel aantal die of niet lekker lopen of die gewoon stoppen ermee. Ik heb het ook niet heel goed kunnen volgen maar het is allemaal een beetje vastgelopen. Dat betekent dat ik nieuwe bedrijven moet gaan zoeken waarmee ik kan gaan samenwerken en projecten kan gaan doen.

Is het typisch dat bedrijven nu kampen met minder geld?

Nou ik ben nu krap 4 jaar bezig, toen ik begon was het de start van de crisis dus ik weet niet beter dan dat het start van de crisis is. Voor mij is dat geen argument. Natuurlijk wanneer het beter gaat met de economie is er meer geld voor reclames en dan loopt het allemaal wat soepeler door maar alsnog is het heel erg aan jezelf om er wat van te maken,. Ook in crisis moet je het gewoon kunnen redden, je moet alleen ontzettend pushen en dat ga ik nu proberen.

3:15 Hou zou jij het beroep van sound designer definiëren?

Sound design is vrij breed, je kan het soms wel zien als alle audio onder een project, dat je gewoon alles doet. Je kan het ook nog opsplitsen, je hebt foley: alle geluiden die je echt in het beeld ziet of die echt heel erg kloppen met het beeld bijvoorbeeld voetstappen, een kopje wat je neerzet en als je dat breder trekt, als je het sound design noemt dan komt er meer creativiteit bij kijken als je het mij vraagt. Dus je kan soms ook een extra laag aan geluid toevoegen die niet per definitie iets met de scene te maken heeft maar die wel iets toevoegt aan de sfeer. Sound design is eigenlijk een heel breed pakket. Wat je doet als sound designer is afhankelijk van hoe groot het project is waar je aan werkt. Als je echt grote projecten hebt dan worden alle verschillende taken in audio onderverdeeld. Dan heb je iemand die puur en alleen sound design doet, je hebt iemand voor mixage tussen het sound design en de muziek en eventueel de voice-over, dat doet dan weer iemand anders.

5:25 Je hebt ook gasten zoals ik die alles zelf doen en dus in heel veel verschillende schoenen staan.

5:30 Wat zouden de basisvaardigheden zijn om als sound designer aan de slag te gaan?

Ik vind kritisch kunnen luisteren het belangrijkste. Daarnaast kritisch blijven naar wat je zelf doet en wat voor invulling je geeft en goed nadenkt over waarom je een invulling aan iets geeft, hoe je het doet en hoe je het aanpakt. Daarnaast moet je ook goed om kunnen gaan met audio tools en met het programma waarin je werkt. Goede kennis hebben van wat voor verschillende plugins je kunt gebruiken, wat voor effecten dat heeft en hoe je dat naar je hand kan zetten. Dat je een goede balans kan vinden. Het komt allemaal een beetje neer op echt goed luisteren en eigen smaak. Wat je zelf prettig of mooi vindt. Wanneer je een relatief goede smaak hebt zijn relatief veel mensen het met jou eens, hoe jouw geluid klinkt. Dat is

eigenlijk iets wat niet heel vatbaar is maar naar mijn idee wel hoe het werkt: als je goede smaak hebt en goed kan luisteren naar hoe iets klinkt en hoe je iets wil laten klinken dan kom je wel heel ver.

07:10 Is het een naam die je opbouwt ook?

Ja als je gevraagd wordt voor een project en je doet daar sound design voor dan, je weet niet zo goed wat je aan het doen bent, je doet maar wat en je levert het aan zeggen ze: nou bedankt. En de volgende keer vragen ze iemand anders. Terwijl als je echt goed kan luisteren en goed hoort wat je doet en op een creatieve manier geluid vormgeeft dan wordt je vaker gevraagd. Maar dat is soms nog best wel lastig. Wat ik het meest lastige vind zijn niet films. Dat zijn beelden waarmee je kan werken, je ziet heel snel in wat voor omgeving het afspeelt en daarbij kan je relatief snel een sfeer creëren. Maar je hebt ook dingen als bewegende infomercials, animatietjes. Je hebt dan vaak een voice over die wat uitlegt en daar heb je wat bewegend beeld bij. Dat is vaak lastig, je moet dan echt een goede sound designer zijn om dat te kunnen vertalen naar geluid.

08:30 Je krijgt dan dus een geluidloos videobestand aangeleverd?

Ja maar dat is op zich niet zo'n probleem, wanneer je bijvoorbeeld live-action beelden krijgt, die gewoon geschoten zijn, dan zie je al wat de setting is en kun je vrijwel meteen daarop gaan bouwen (met je sound design). Maar wanneer het abstractere beelden zijn, hoe ga je dingen laten klinken? Daarnaast is het zo, dat wanneer je iets ziet je er alsnog voor kan kiezen om dat een ander geluid te geven dan het in het echt heeft om het toch een bepaalde lading te geven. [...]

09:47 Hoe zou je het verschil tussen sound design en compositie definiëren?

Sound design is meer opgebouwd uit foley. Je kan met sound design ook wat abstractere lagen aanmaken met wat meer tonaliteit maar muziek is iets heel anders. Je kan verschillende soorten muziek maken natuurlijk maar over het algemeen is er een beat, een toonladder of een stijl in te herkennen. Dat is een groot verschil tussen die 2.

10:40 De lessen die je geeft gaan puur over geluid of is er een combinatie met muziek?

Nee de lessen die ik geef gaan puur over sound design, de invulling met geluid.

11:20 Wat voor pakket biedt jij aan?

Ik kan sound design doen, ik kan compositie doen, ik kan voice over opname doen in mijn studiotje hier. Mixage, mastering, ik kan aanleveren voor commercials. Bijna alles behalve jazz muziek composities en 5.1 surround sound zoals in de bioscoop, ik doe alles stereo.

12:30 hoor vaker dat SDers een 5.1 mix wel kunnen aanleveren wanneer ze samenwerken met grotere studios

Ja maar dat vind ik weer lastig, dan geef je het uithanden en doen ze er misschien iets mee wat niet de bedoeling was. Ik heb daar 2 ervaringen mee en dan waren niet heel erg goed, ik dacht dit kan een stuk beter. Maar goed dat zijn gasten die bieden het aan, die hebben de faciliteiten voor 5.1 sound design of mixage en dat is dan hun ding. Er zijn er gewoon niet heel erg veel die dat doen dus krijgen ze automatisch redelijk wat werk en kunnen ze zich daarop toespitsen

zou jij een typische werkweek als sound designer/componist kunnen beschrijven?

13:20 Dat is heel erg afhankelijk van hoe druk het is. Je moet je belastingen bijhouden en dat soort dingen. Dat stuur ik om de zoveel tijd door naar mijn belastigman en verder is het heel erg afhankelijk van of er een project is. Als er een project is draai ik gewoon voltijd aan zo n project en als het er niet is ben ik aan het onderzoeken waar kan ik werk vinden. Afgelopen periode gaf ik 2 dagen in de week les en ging ik naar Amsterdam heen en terug. Was ik vrijwel een hele dag kwijt aan voorbereiden en 1 dag met projecten bezig. Het is eigenlijk heel erg wisselend.

Ik zie mezelf ook nog niet als een volgroeid bedrijf; het ene moment is het druk en moet ik echt gas geven, het volgende moment is het rustig en werk ik er niet full time aan. Dan ga ik

wat meer naar de sportschool en dat soort dingen. Dan heb ik wat meer vrije tijd.

15:20 Hoe promoot jij jezelf als Sound Designer?

Via mijn website maar die is hopeloos gedateerd. Ik ben er net de afgelopen 2 weken weer mee bezig geweest om te kijken wat mijn stappen gaan zijn om weer promotie te gaan doen. Zoals ik al zei liep het afgelopen jaar even goed door en dacht ik: nu hoef ik mezelf niet te promoten maar nu is het een ander geval en moet ik wel aan de bak. Eerst ga ik mijn website updaten, van de afgelopen 3 jaar staan daar nog geen nieuwe projecten op, dat is niet zo goed. Maar om pas nadat de website goed is de volgende stap te zetten duurt te lang, vandaar dat ik nu ook probeer mee te draaien met pitches.

16:40 Een pitch is een opdracht die wordt verdeeld onder bijvoorbeeld 3 of 4 componisten. Er is een commercial voor de Rabobank, ze hebben een liedje van daft punk die ze wel cool vinden daarvoor, ze beschrijven een beetje wat ze willen hebben en die opdracht leggen ze neer bij een bedrijf. Dat bedrijf heeft een aantal componisten in dienst en stuurt dezelfde opdracht naar 3 of 4 componisten, allemaal gaan ze een demo maken, dat wordt doorgestuurd naar de opdrachtgever en die kiest een van de demos uit. Die demo wordt daarna gefine-tuned en gebruikt voor de commercial.

17:30 Als je meedraait aan zo n pitch krijg je 300-400 euro voor die demo die je maakt. Op het moment dat jouw muziekstuk wordt gekozen voor zo n commercial dan verdien je daar tussen de 1500 en 2500 euro mee.

17:45 Dat is wel een gok dan ook.

Dat is zo maar het is ook niet alsof je iedere pitch hoeft te winnen. Zodra je een aantal pitches meedraait in de maand...

18:16 Maar je had het over 3-400 euro, dat hoeft nog niet genoeg geld te zijn om van rond te komen.

Nee maar muziek maken voor zo n commercial hoeft ook niet heel veel tijd in beslag te nemen. Binnen een dag zou je een goede demo kunnen maken. En het is niet zo dat je het alleen maar daarvan moet hebben. Ik heb af en toe ook een opdracht waar je ineens 2 of 3000 euro mee verdient. Daar ben ik dan ook wel een stuk langer mee bezig. Maar ik ben inderdaad wel redelijk flexibel en ik ben niet de hoofdkostwinnaar hier in huis, dat scheelt ook. Er ligt geen enorme druk maar ik moet wel gewoon een minimum van rond de 1000 euro binnenhalen, wat ik mezelf kan uitbetalen. Dan heb ik het nog niet over de kosten die ik nog maak, van nieuwe hardware, software e.d., dat zijn allemaal vrij prijzige dingen, die komen daar nog bij

19:30 wat voor apparatuur heb je nodig om te kunnen starten als sound designer?

In principe is dat tegenwoordig vrij weinig, het natuurlijk wel leuk dat wanneer je iemand langs krijgt het er een beetje professioneel uitziet maar in principe heb je een computer nodig, een midi keyboard, het liefst 2 beeldschermen om je werkveld te verdelen, een audiokaart, een redelijke microfoon waarmee je af en toe iets kan opnemen wanneer dat nodig is en twee goede monitor speakers.

20:20 Met die set kun je een hele productie regelen?

Ja veel mensen hebben nog zo n ouderwets beeld van een hele studio maar dat heb je tegenwoordig helemaal niet meer nodig. Alles is digitaal, ik heb zelf een audiokaart aangeschaft voor in mijn computer en dat is een soort emulator van al die oude 19" racks met geluidseffecten. Die dingen waren vroeger, wanneer je die los kocht tussen de 2000 en 10.000 euro per stuk. Nu kun je voor een paar honderd euro de digitale variant kopen die heel natuurgetrouw is nagebootst en die kun je zo vaak gebruiken als je wilt.

21:40 Wat zijn de stappen die je typische volgt wanneer je een project binnenstapt? Hoe start je op?

22:30 Ik werd bijvoorbeeld betrokken bij een infomercial. Dan ga ik als eerste kijken naar de animatiestijl, hoe dat is vormgegeven. Dan probeer ik daar een beeld bij te vormen. Ik vind

het leuk om al eerder naar een project te kijken om ideeën op te doen maar ik ga pas echt aan het werk op het moment dat het beeldmateriaal klaar is, dat het op slot zit. Anders kan het zo zijn dat er "een paar montagedingetjes zijn veranderd". Dan moet je ineens al je audio weer recht gaan trekken om het kloppend te krijgen met het beeld en dat is erg veel extra werk en heel erg inefficiënt.

23:30 Dat is mijn eerste stap: ik check altijd of het beeldmateriaal *final* is. Dan ga ik kijken wat er allemaal inzit. Met sound design begin ik van voor af aan, tenzij er een paar grotere elementen inzitten die wat meer verspreid over het hele project zijn, dan vul ik die in. Maar meestal werk ik redelijk chronologisch en ga ik in eerste instantie geluiden bij het beeld zoeken waarvan ik denk: die zijn goed passend of die werken. Vaak zijn die er niet, dan ga ik een ander geluid zodanig vervormen dat het wel uitkomt voor de animatie of voor het project of ik ga het opnemen. In mijn studio kan ik stereo dingen opnemen, dingen zoals papertjes dat zijn van die dingen die vaak precies goed moeten zijn, dat neem ik dan vaak zelf op. Wanneer het iets is dat ik niet in mijn studio kan opnemen neem ik een handrecorder mee waarmee ik stereo opnames kan maken. Dan probeer ik in 1x alles op te nemen wat ik van een geluid nodig kan hebben, laad ik het in in mijn studio en ga ik het onder het beeld zetten.

25:25 *Dus je gebruikt veel nieuw opgenomen geluiden ipv samples?*

Ja maar dat hangt wel af van het soort opdracht, meestal is het tussen de 60 en 70% samples die er al zijn en de rest zijn zelf opgenomen geluiden. Ik werk het dan chronologisch af en daarna ga ik het fine tunen. Als ik het allemaal heb staan ga ik het mixen ten opzichte van elkaar, zorg ik voor een juiste verhouding. Als laatste doe ik er een eindcompressor op of wat het nodig heeft.

26:10 Wanneer ik ook muziek ervoor moet doen start ik eigenlijk een nieuw project op. Als ik met sound design bezig ben heb ik vaak heel veel kanalen onder elkaar staan omdat ik op heel vaak op de verschillende kanalen verschillende soorten effecten heb en als je op hetzelfde kanaal verder wilt werken heb je ook weer dat effect op het nieuwe geluid. Dat zou je handmatig uit kunnen zetten enzo maar daar moet je technische handelingen voor verrichten. Soms doe ik dat maar soms heb ik daar ook geen zin in en maak ik een nieuw kanaal aan en dus heb ik een hele rij aan kanalen.

Om ervoor te zorgen dat ik tijdens een project niet ontzettend veel kanalen heb en dat alles door elkaar heengaat maak ik eerst de muziek of eerst het sound design en daarna ga ik het samenvoegen. Dan kan ik daartussen ook weer met levels gaan kijken hoe ik het ga mixen ten opzichte van elkaar. Dan stuur ik dat door wanneer ik er tevreden over ben en wacht ik op feedback. Het zijn dan vaak een paar dingetjes die ze aangepast willen hebben. Dan pas ik wat dingen aan, stuur ik het weer terug. Dan in principe mogen ze nog wel een paar kleine opmerkingen maken maar daarna is het wel gewoon klaar. Want van tevoren is er een budgetafspraken gemaakt en als ze dan nog weer iets anders willen of een verandering aanbrengen waardoor ik weer extra werk heb dan ga ik wel opnieuw met ze praten. Van: "ik ben hier wel weer langer mee bezig, dat kost dan wel weer extra geld."

28:23 *Ik heb ook gehoord dat er wel al sound design & composities worden gemaakt voor de final versie.*

Met sound design is dat makkelijker dan met muziek. Ik ben voornamelijk gespecialiseerd in het maken van muziek voor beeld en ik zorg ervoor dat de muziek een hele duidelijke ondersteuning geeft aan het beeld. Aan het tempo, hoe snel de shots zijn, de scenewisselingen of momentjes waarvan je denkt: dit heeft wat extra aandacht nodig. Muziek spitst zich echt helemaal toe op het beeld. Op het moment dat er ineens 40 frames tussenuit worden gehaald sluit het niet meer aan en muzikaal is het dan veel lastiger om het weer recht te breien dan met sound design. Met sound design kun je nog zeggen: ik versleep het een en ander, haal er wat tussenuit maar met muziek is dat heel vervelend. Dus met muziek moet het beeld echt final zijn, met sound design het liefst ook.

Dat heb ik ook uit ervaring geleerd. Ik had bij een project zelfs dat er zoveel aan het project was veranderd dat ik opeens een heel andere score moest gaan maken. Er was zoveel veranderd dat het geen nut meer had om de oude soundtrack eronder te leggen. Ik kreeg dat ook nog eens de avond van tevoren te horen, het was ook een studieproject maar dan weet je meteen hoe het niet moet.

30:30 hoe verschilt deze manier van werken bij een game, of interactieve animatie?

Dan gaat het heel anders want dan ga je al uit van een interactief project. Omdat alles veel vrijer is hou je daar al rekening mee in je compositie en ga je nog geen dingen vastleggen. Je gaat er dan juist voor zorgen dat dingen in elkaar kunnen overlopen of dat die makkelijk van a naar b kan. Dat zijn allerlei dingen waar je al op voorhand rekening mee kunt houden. Ik heb aan een paar games meegewerkt maar financieel bleek dat niet erg rendabel. Tenzij je bij een hele grote studio zit maar daar kom je niet zo makkelijk. Ik ben op het moment wat meer afstand aan het nemen van games. Ik vind het heel erg leuk maar het is heel veel werk voor relatief weinig geld.

31:33 Heel veel van die studio's die hebben opzich wel bestaansrecht maar ze weten nog niet of iets gaat verkopen voordat ze het uitbrengen. Er zijn nu veel gamestudios die voor ios, voor de ipad en iphone of voor android uitbrengen en dan maar afwachten of het iets doet. Of ze gaan iets developen en ze willen het via steam wereldwijd verkopen en dan is het ook maar de vraag of ze in de store komen überhaupt en als ze in de store komen hoe succesvol het is. Dus op voorhand weten ze niet wat ze ermee gaan verdienen. Dat totaal anders dan wanneer je bijvoorbeeld een commercial hebt met een budget van 30.000 euro en het idee is "hier ga het maar maken, verdeel het maar." Dat is bijna tegenovergesteld.

32:30 Als je wel aan zo'n project meewerkt, welke afspraken zijn er over winst/residuals?

Ik heb een keer een afspraak gemaakt met het delen van de winst en dat dramatisch afgelopen. Ik heb er ontzettend veel werk ingestoken en toen deed het echt helemaal niets op de online store.

Ik zou toen 5% krijgen van alles wat er binnen zou komen, dat is best aanzienlijk. Ze hadden geen geld om überhaupt een 1e bedrag te geven. Ik heb daarvoor niet zelf het sound design gedaan, daarvoor heb ik een sound designer erbij genomen en die heb ik als goed teken 100 euro gegeven en ik heb voor dat project uiteindelijk nooit wat teruggekregen. Het heeft zo slecht gedraaid dat als ze het me zouden uitbetalen het 2 of 3 tientjes zouden zijn.

34:00 maar je had wel vertrouwen in de game?

Ze waren zelf ook heel erg teleurgesteld. Het was sowieso voor een iets aparters iets. Je had voor het spel een apparaat nodig wat je hersengolven uitmeet en aan de hand van hoe goed je je concentreert kun je meer punten scoren in de game. Het was eigenlijk iets heel erg leuks maar je had er wel een stuk hardware voor nodig van 100 euro voordat je die game kan spelen. Ik had al zoiets van: ik weet niet hoeveel mensen er zijn met z'n ding en hoeveel die games verkopen maar de gamestudio had direct contact met de developers van die hardware en die wilden heel graag extra games op hun store hebben zodat ze dat ding beter konden gaan verkopen. Die developers hebben de gamestudio voorgelogen met verkoopcijfers en ze lekker gemaakt, uiteindelijk bleek daar helemaal niets van te kloppen. De gamestudio heeft het spel vol enthousiasme op allerlei beurzen gedemo;d, hele leuke reacties gehad maar mensen gaan niet naar huis en eerst 100 uitgeven voor zo'n ding dat ze op hun hoofd kunnen zetten zodat ze dat geinige spelletje van jou kunnen spelen.

35:30 Lastig voor de studio ook

Ja ze zijn daarna ook uit elkaar gevallen door interne conflicten, de projectleider is in een andere branche verder gegaan.

36:00 Het zal wel hebben bijgedragen aan een kritische blik

Ja, ik zal niet zo snel meer alleen een royalties deal maken, ik zou misschien een dubbele deal maken. Dat ik een bepaald bedrag stel: van dit en dit wil ik in ieder geval hebben als ik alles

heb geleverd en dan wil ik daarnaast iets van royalties omdat mijn muziek erin zit en dat we dan zeggen: tot het bedrag wat ik nu al verdiend heb betalen jullie mij niet uit, maar als er meer binnenkomt wil ik die royalties bijvoorbeeld. Zo n soort deal zou ik mij voor kunnen stellen.

36:40 Ik ben ook heel eigenwijs. Ik heb alles ook zelf moeten ondervinden; veel mensen hebben tegen mij gezegd: begin iets met meerdere mensen dan sta je wat steviger of sluit je ergens bij aan. Maar dat heb ik niet gedaan. Ik heb dat niet gedaan omdat ik mijn eigen bedrijfje wil en gewoon wil freelancen. Op deze manier heb ik de vrijheid om te kijken naar wat ik wil en wat ik doe.

37:15 Wat is jouw achtergrond?

Ik heb compositie en productie van muziek gedaan, daarin heb ik mij toegespitst op muziek voor media.

En ook stage gelopen?

Ja ik heb stage gelopen tijdens mijn studie en ook tijdens mijn opleiding heb ik twee dagen in de week gewerkt bij datzelfde bedrijf. Ik kreeg daar alleen niet de vrijheid en de ruimte die ik wilde hebben; ik werd voornamelijk op sound design gezet terwijl mijn hoofdvak compositie is. Ik ben het best als componist/producer van muziek. Sound design was toen nog niet mijn sterkste kant, nog steeds niet maar ik ben er veel beter in geworden dan dat ik toen was. Dat werkt ook niet, alle composities wilde zij eigenlijk zelf doen. Toen had ik ook zoiets van of ik wil meer composities doen of het is klaar zo. Dat kon niet en toen had ik al snel besloten dat ik een eigen bedrijfje wil.

38:37 Wat het is zodra je je aansluit bij een reeds bestaande club (als dat al lukt, want dat is ook niet makkelijk), dan moet je je heel erg conformeren aan hun ideeën. Je zal ook altijd de nieuweling zijn en niet zo snel zeggenschap krijgen.

39:20 Maar ik zeg ook nooit nooit hoor, voor hetzelfde geld ben ik het over een tijd zat en ga ik toch proberen mij aan te sluiten bij een andere club. Het grootste nadeel van werken als freelancer vind ik namelijk dat ik eigenlijk de hele dag in mijn eentje op zolder zit te werken. Dat vind ik toch wel minder leuk.

Dat zou in een groep wat meer contactmomenten betekenen

Ja, alleen al voor het contact zou ik het overwegen.

39:50 Is het zo bij sound design dat je een flink CV moet hebben opgebouwd voordat je wordt gevraagd?

Nou, je moet geen meuk hebben. Je moet wel wat hebben om te laten zien. Daarvoor had ik toentertijd mijn website gemaakt; zodat ik iets zou hebben wat ik alvast kon laten zien. Daarmee ben ik een beetje begonnen eigenlijk. Verder is het heel belangrijk dat je zelf contact legt, mensen gaan geen contact met jou zoeken. Er zijn heel veel mensen die sound design willen doen of componist willen zijn. Bedrijven zijn wat dat betreft heel erg verwend. Er zijn altijd wel mensen die bij ze aan komen kloppen van: "hey, ik zou graag voor jullie willen werken, kijk eens naar mijn portfollio." Die bedrijven hebben het heel erg lux, ze hoeven nooit op zoek te gaan. Ze kunnen gewoon denken van "oh ik ken nog pietje of klaasje die kwam laatst een keer langs." Dus ze gaan niet snel op zoek op internet, ik heb dat echt nog maar 1x gehad dat iemand via internet bij me was gekomen. Voor de rest is het waar je al bekend mee bent of via via.

41:00 - 45:30 [X]

45: Het veld van sound designers lijkt te bestaan uit heel veel duizendpoten die zo'n beetje alle audio kunnen verzorgen.

Misschien is dat ook wel een beetje het probleem, dat iedereen alles doet en dat we eigenlijk geen specialisten hebben.

Is de concurrentie zwaar in dit vak?

Ja er zijn heel veel mensen die dit doen en die dit graag willen doen.

Worden er dan teveel opgeleid tot sound designer of..?

Dat zou ik wel zeggen ja. Waar ik bijvoorbeeld vandaan kom, de HKU in Hilversum alleen al. Daar komen ieder jaar allerlei afgestudeerde gasten vandaan en die willen allemaal werken. Niet iedereen redt het hoor. Er zijn er genoeg die dan maar gaan vakkenvullen of postbezorgen.

Waardoor redden zij het niet?

46:16 Nou het gaat er niet om of je echt heel goed bent of niet. Je moet wel aan een bepaalde standaard voldoen maar als je daar aan voldoet: of je dan heel goed bent of gewoon goed dat maakt niet zoveel meer uit. Het gaat er dan meer om of je jezelf weet te verkopen en of je een beetje een netwerk hebt en dat weet te onderhouden. Dat vind ik ook niet heel erg makkelijk dus daar ben ik ook naar aan het kijken en dat onderzoeken. Je moet niet alleen qua vak veel kunnen maar ook jezelf weten te verkopen en daar assertief in zijn. Als je die combinatie niet bezit is het heel erg jammer maar dan ga je er niet komen. Tenzij je heel veel geluk hebt met een mooi project waardoor er meer werk komt maar dat geluk hebben er heel weinig.

47:45 - [X]

3:17

So you want to know a bit more about the role of the sound designer and where the complications lie. Well everybody thinks that you can fix your production in post-production, which is partly true but it should not be used as a compromise in the development I think. The best is when you can plan your production really well so that your organizing your structure according to your budget, the logistics and your vision that will bring this production together...

4:18

Too many times in post production I see that we plan something, we go in and we accept that we will have to improvise. Which is also correct in the process but I think that we should plan that room for improvisation. Often the production was a bit too optimistic in its preconception.

That sound like it is in the field of the producer doesn't set apart enough time for sound design

Yes that is what the sound designer has to absorb from that. At the end of the process you have probably to deal with the worst moment of the actual production because, for one, you are the end, so people have already invested a lot of energy in the project and are aiming to push it out. Most of the time there has already been more money spent than actually planned so you have less money in post-production. The other thing is that you have a time frame which most of the time is quite insane. There are more reasons for that. If you compare hearing to seeing, it is clear that the eyes are usually more sharp than the ears in many people. You have to face the actual compromise of impossibility sometimes. There are often productions, would we have had more time it would have been better, but this is clearly always. What I don't like is when people think too lightly about the process. In general, not only for sound but also for the editing process, the actual technology gets more and more handy. So it can be used by more people, it's more accessible. If you compare it to 30 years ago, it's a changing mentality that we have to realize. The problem is when you think you don't have to spend so much money [on sound design] because anybody can do it. We can also have the editor doing the sound. But I strongly believe (and that is also why I'm trying to make a switch) that something unique should be your aim. Else we could just open a store with sound designers that work 60 hours a day, we cannot come to this level where we automatise the human resource.

So what have been the most important technical developments in the field of sound design?

09:14 I think the first requirement for the sound designer are the ears. It is a talent that you either have or don't have. If your ears are not really sensible to the matter of sound, music, timing, intonation, dimension and space. The more sharp, the more gifted, the better the sound designer. It's like when you play an instrument, there is a technique that you can learn through books but you have to also be able to hear differences. Else it's a no go.

10:30 We have to accept it is a talent. Something that nature gives you or not. Often I see sound designers that don't have that quality as others. It is harder for them to stick out because on a level of production you want to have a dedicated team where everybody is a specialist in his own field. And when you have this collaboration, this synergy, that is what makes film happen. So it is combination of many aspects.

11:35 What is your musical background?

I started to play the violin back when I was very young at the conservatory. I actually wanted to play the piano but I had too short fingers. [...]

Later on I decided to make it my career, so i went to study in zurich and later in Amsterdam. I felt that my career path would end up with me playing in an orchestra but I wanted to do something that was really mine. At this time I met a professor at the conservatory who initiated a department for film composition and after talking he asked me to come study with him. I then joined the dutch filmacademy. Here I finished the master for drama in filmcontext. I believed my compositions could be much stronger in relation to concept. I am one of these composers that really wants to talk to you, that has always been one of my priorities. [...]

15:40 I find that the work with image is a great opportunity for that. When you are in film, you work with a framework that is set by either story, an idea, interactive a game. There is always the preconcept in the sense that we are dealing with a product. In this product we need music, what kind of music are we gonna make and why? That is the most important question, to discover the actual purpose of the music. That is the start.

16:40 The creation of sound, especially in the Netherlands is in a way generanic:you include sound, in sound you include music, the dialog, the atmosphere. All that you should hear. This is how many sound designers are trained, they try to resolve the music "issue". I believe that it is good to have a sound mind and a music one, joining together. Because the person that specializes in music in context is more fluent, and has much more knowledge and experience in this sense. Then ofcourse you have to create one bounds, or export. Then it is designated to different things [...] The whole merging of elements into one bowl of audio is your ultimate goal. [...]

20:45 In Europe there is not an industry that is sustained by its own means. Because it is very regionalized: in Holland we want to produce Dutch films, in France French films. And we have to face changes in distribution. When visiting film festivals, you see that everybody is ignoring it but it is not going well. It is a problem. People can now download film from your own house without giving any contribution to the actual film so it is clearly not an interesting investment for privates. The actual industry that survives is the one that gets funded by institutions, foundations and government. That is the scenario in Europe. There is not an industry like in the US, UK, in the English spoken language. They have a reach that is universal.

22:45 European production try to emulate that. I then find it strange that people say: we should be different from the American prototype. I agree that we should try different things but that should not be your excuse because you have to deal with other means. You should be smart with your means and try to create something that influences people. [...]

24:50 Because of the economy we are more and more getting in the direction of content that must be created with cheap means or easy solutions in fast timeframes. Otherwise you would not survive as a creative company. [...]

25:40 As a filmmaker, getting your film out there, your film needs a bridge between your individual experience and desire and the actual desire of the ones that are around you. [...]

26:20 When you start out as a sound designer, who are you? You just finished your school. Yes I am a composer and a sound designer and you come into this crazy world with everyone already connected, doing stuff. And who are you? How can we trust you? So you have to try things, explore things, make mistakes and learn from them. And now we have reached five years with my company and I think we have to plan new steps. We are getting more interested in productions that are substantially larger. Not because they pay more but because they give us the opportunity to really work on detail, to really chose the right elements and to have to time to properly consider the sound. The post production must be considered as a substantial part of film, it is not just something we deal with on a laptop. We want to maintain a high quality and this is oftentimes hard in projects because a lot of people are not focusing on the ears. For them it is not a big deal when the sound is this or that, they might not even notice it.

I think from the side of the sound designers, we should not let things go downhill, we should not go for cheap solutions and convenience.

28:30 I was mostly speaking about independent productions so far. In the commercial world, everything that goes on with branding, promotion, communication of a product to the mass, things changed radically. The actual brands, clients, often big brands advertised with huge budgets on our big platform, the TV, in order to reach the world. Nowadays exposure has switched to other media. We don't have a defined system in that sense anymore. It is possible today, that you take something that someone made at home, put your brand on it, put it online and get a million views. The content is more and more gone with simple use of technology. There is software that you can download and use at home, so why do you have to spend 5 million when you can nowadays create it for 5000. This is a big problem for the creatives because with less means they still have to be excellent with their creations. It is a problem because for the choosing of music for a project the view of the sound designer is needed. There are all these libraries, companies for instance can give you 20 examples in 24 hours, they perfected this service through the new media. But a composer is not a machine, not a supermarket. As a composer you can't manage to make 10 examples in a short timeframe. And why should you do that? There are good libraries where you can pay 100-200 Euros for a license.

33:00 So this industry that has to deal with lower budget and a bad economy is switching to this model of creating content. In terms of quality this have been very much going down. There is more content, but more content with lower quality.

There are many definitions of a sound designer, and a composer, how do you see yourself?

I am more than a sound designer, a post production supervisor. I don't have a specific background in sound design, I have studied the principles and worked with a lot of sound designers but my main domain is to stick with the music.

34:40 For me, I repeat, what is very important when I work with sound designers is the ear. They have to have the ability to know how to structure his work. It is crucial for sound designers to be very organized because there are so many files and elements. You have to set up a session that is coherent with your workflow. The interesting part is when you come to combine your elements, sound elements can influence musical elements, while this also works the other way around. This is also a discussion that you have with the director, you have to translate his vision into sound and music. It is very important that there is a good balance between the two. There has to be a clear structure.

36:30 Is there a certain package that you offer as a sound design company?

We offer to take care of the whole audio. We don't have the facility to make a theatre mix, then collaborate with other facilities. From here we go from the preproduction stage to the actual premix.

37:30 We start with a sound plot/sound script or sometimes a music script. This can for instance help the editor because it gives a good orientation of structure and time between the various scenes and cuts. Usually what we start with is like a locked version of the edit, we receive all the sound material that was recorded. From there we start to organize, cleaning or replacing sounds that have not been recorded so good, see what adjustments need to be done, what needs to be added and what needs to be taken out. Then we start with the atmosphere, we start with the large then we go from the small.

39:11 There are also processes where you have one person dealing with the dialog and one dealing with the dialogues and one dealing with the atmosphere. That is your outline, you often have to rerecord things (Foley). Sometimes you use existing sounds and shape it inside your "audio bowl". At the same time, or sometimes even before, music comes into play.

Sometimes for instance you write music for a shooting or for inspiration for the director. For me it works best when I work with something I see. This way I have an overview of what the

final product will be, I can see what we should reach and what can be reached. So I can act within that timeframe but there is not a strict rule. The best way for me is to include music in post production but there are also films where music has been composed before.

43:00 How would you define the difference between a sound designer and a composer?

Well one is sound, the other is music. Music is a different approach because it requires different techniques. When music is acoustic you need to write a notation, that is often not something a sound designer is accustomed to. When a sound designer is more creative he's probably thrilled about using modern composition techniques such as sequencers, synthesizers. That is usually where they bridge, in the music. But a sound designer that is capable of writing a full orchestration, organize a recording and master that is very rare.

45:00 When a sound designer has a musical background (as an instrument player), you can hear components in harmonies, in timbre and that can be applied also to noise. The sound designer is more a person that thinks in frequencies, the composer thinks more in colors, notes, keys, rhythms and form. He has a background often in classical or jazz training. There is a school and system behind it, not directly like computer engineering, it comes from a different tradition.

When you come to modern composition techniques it can happen in the same software as sound design software.

In film the difference between music and sound is not always defined, because in the end they play together.

Clearly music is used for the actual supra dimension of concept, so when you are trying to define elements which have to experience as emotion, or memory. Or it has to drive the image in a certain dimension, such as speed or velocity, there are many ways you can use music in film and that music contributes to film. Functions that are defined for that are for instance: characterization, establishment, ambientation, reflectation. This is often a different terminology than used in sound.

49:00 When you want to perfect yourself, you often perfect yourself either in music or either in sound. It is important though for sound designers to understand the process of composition and for composers to understand the works of sound design. That was great about my education, I had the chance to do this. I came from a very classical background of conservatory which was mixed with the filmacademy. Interacting with the sound departments you learn how they actually use the subject matter of music.

50:00 You said earlier that you can take care of the music for an entire production, is that what is needed these days to actually make it as a sound designer?

There are three big acts or departments of work: pre-production, production, post production. But there are often time or budget constraints and then you start to merge. So a sound designer would merge together with an editor, a company that does post-production sound would merge with a post production video company. Even the major studios do that. If you are an initiator of production the best is to bring everything inside your house. It is a very hard process.

52:30 Experience is important in the field, you have to participate in many projects because when you work with someone who has 20 years of experience in the field (for instance a director) you need to be experienced yourself as well. The older generation doesn't work with young people, fresh from their study because they don't have the background yet and cannot be trusted yet. When sound designers come out of school they should try to assist existing sound designer, try to participate in groups, see how other people work. Learn the way, try to excel in the group at what you are best at. Once you have a good name and people know you you can eventually create your own studio. It is hard to make it in this field because there is not so much money in post production.

54:50 For us, the reason to combine with sound and music was important because we

establish one place from where can offer one range of services from music to the actual mix. This is also the best for our workflow, to bring everything into our own house. It is easier to collaborate, we can work faster and with less expenses.

56:00 To just do music for film in Holland, is tough. There are a lot of people trying to do that but there is not so much opportunity.

Amsterdam does have an international appeal and is known for its creative industry especially in design and architecture. They are very innovative. It is nice to be part of that scene. It gave me the chance to work on different things besides film, such as installations for museums, interactive things, games, there is no limit to what you can explore in our field.

57:20 *Do these interactive projects, for instance the art of pho, give you much more freedom?*
I still think the Art of Pho is one of these projects that we loved the most.

You were involved from very early on in the process

Yes in animation you don't have location sounds so you basically have to create everything. This makes it more time-consuming but also gives you the opportunity to start from scratch, from silence.

59:20 On what music or sounds do keep your rights and do you receive residuals?

Theoretically you have author rights both in sound and music. It is more applied to music because when you create a sound it is hard to say: this is my noise. So it is not often copyrighted. For music there are systems to protect interests of the composers. This is important because sometimes works are used from composers without them getting money for it. Composers need that money to invest in their other works.

1.02:30: *are royalties an important source of income?*

Yes, I created a publishing house as part of Pastelle to keep track of where music is going. Royalties are important because money spent on music is getting lower and lower and there still needs to be a source of income else we cannot survive. It is also a fair system, music is enjoyed by the collectivity, why should they not contribute so that new works can be created?
01:06:00 in the art of pho, how do you construct the "audience" you are composing music for?
We work with the pre concept, we have an animation, we have story. We ask ourselves: how do we make this story absorbable in the ears? What is your actual experience in listening to this story?

Choice on music for example can be based on a specific audience, this is often the case in commercial work. In film it is more the story that dictates. We think in terms of the audience should experience this or that, they won't necessarily hear in the music. In the art of pho we made it fit with the symbolism.

01:09:10 for instance when making a choice for music for a beer commercial in Limburg and the target audience would be 35-40. We would then go for music that fits the location, for instance folk music. But we are not marketers, we help the sales people to sell their product through music and sound.

01:12:00 *gaming*

When composing for games the process is different. Interactivity comes into play so you have to use programming and coding of the sounds. It is a process that is needed besides the actual development of sound to integrate the sound into the interactive product. It requires different specialized techniques. We had this with the art of pho, where the integration of sound had to be coded. So you had to give instruction to the animation that the sound had to start at this point and end at this point. So it can be modified or morphed.

Film is static, you make a sound from a-z in the timeline of the film, but when a user initiates the sound it is a different story. You have to use the sound in software that creates a code and that has to be implemented in the game.