



Thibaud Delpout en Pim van den Heuvel over de locatievoorstelling Nacht

# Geluid bij Nacht

Bij de voorstelling Nacht dragen de toeschouwers koptelefoons. Tekst, muziek en regie is van Thibaud Delpout, het geluidsontwerp is van Pim van den Heuvel. Met Coen Jongsma spreken zij over het hoe en waarom van de voorstelling, de soundscapes en de achterliggende techniek.

Typend voor buitenvoorstellingen zijn de geluiden die er ongevraagd en willekeurig doorheen klinken. Nu eens is het de wind of een blaffende hond, dan weer een knetterende bromfiets, een vlieg-

tuig, of een voorstelling van hetzelfde festival. Tot de verworvenheden van het buitentheater behoort ook dat de stemmen gemakkelijk verwaaien en dat de akoestiek oncontroleerbaar is. De makers

van *Nacht* hebben het geluid anders aangepakt. Zij zetten elke bezoeker een koptelefoon op het hoofd. Dat sluit de externe geluiden buiten en maakt een subtiele, meer filmische eindmix mogelijk. Een



| FOTO: © PIETER CRUCQ |

radicale keuze die in dit geval goed uitpakt vanwege de zorgvuldige uitvoering. Tekst, muziek en regie van *Nacht* zijn van Thibaud Delpout, het geluidsontwerp is van Pim van den Heuvel. Pim: 'We praten al jaren over het idee om het geluid van een voorstelling helemaal met koptelefoons te doen. Geweldig dat we dit nu hebben kunnen realiseren.'

*Nacht* is een aangrijpend stuk over oorlog, en morele kwesties rond vriendschap, trouw, verraad en kindervensen van twee musici in oorlogstijd. Ze gaan op een eiland wonen in de illusie buiten

het bereik van de oorlog te kunnen blijven. Als de oorlogsvoering het eiland dan toch bereikt, volgen heftige en realistische scènes met verkrachting, vernedering, marteling en executie. De effectenkoffer met rook, vuur, wapens en wind gaat tot de bodem leeg. De vormgeving van Roel van Berckelaer is ogenschijnlijk sober. Het speelvlak van 30 bij 30 meter bestaat uit een zwart worteldoek, met een tafel en vier stoelen erop. De spelers brengen de meeste rekvisieten zelf op.

De vuur- en rookeffecten zijn onder het worteldoek verstopt. Aan het eind wordt daarmee een apocalyptisch oorlogsbeeld tevoorschijn getoverd.

*Nacht* is afgelopen zomer eerst te zien geweest op Terschellings Oerol. Daar staat de tribune op het uiteinde van het eiland, bij de Wierschuur, met uitzicht op een ongerepte horizon. Alleen wind, regen en vogels zijn mogelijke ruisfactoren. In juli verhuist *Nacht* naar Over het IJ voor een serie van tien voorstellingen. De locatie is nu een weiland in het uitgestrekte veenweidegebied bij Amsterdam-Noord, dichterbij de beschaving en het lawaai. Aan de horizon staan hoogspanningsmasten en een kerktoren, er is het constante geruis van de ringweg A10, een brommer rijdt over een fietspad. En op één avond wordt met zware apparatuur het asfalt achter de tribune opgedrild om een gaslek te repareren.

Kijken naar een voorstelling met een koptelefoon op heeft grote impact. Het breekt met de conventie van theaterbezoek als een gedeelde collectieve ervaring. Het contact met de mensen om je heen is grotendeels afgesneden. De beleving is compleet anders, want het geluid is veel dichterbij dan het beeld. Het klinkt helder en gearticuleerd, als een hoorspel. De eindmix is op het niveau van een speelfilm. Maar door de aanwezigheid van de spelers blijft het toch een toneelstuk en door de muggen, de invalende duisternis en de smalle houten bankjes ook een onvervalste zomerfestivalproductie.

### Flimische mix

In een witte zeecontainer naast de tri-

bune treft Pim van den Heuvel om zeven uur 's avonds de laatste voorbereidingen voor de eennalaatste voorstelling. Werken met koptelefoons zorgt voor een nogal specifieke materiaallijst: voor alle acteurs een zendermicrofoon en in-ear-monitor, een gezenderde trompet en 350 draadloze koptelefoons voor het publiek. Achter de tribune staan vier sublaag luidsprekers, voor effecten en om het frequentiebereik van de koptelefoons aan te vullen. In een mast op het worteldoek

## 'Tijdens de voorstelling is het geen moment stil op de koptelefoon'

en in lantaarnpalen achter de tribune zijn grijze hoorns gemonteerd met een abominabele geluidskwaliteit, als effectspeakers. Samen met het sublaag vormen zij een extra geluidsschil, buiten de koptelefoons. In de witte container staan de computers en digitale mengtafels voor de bewerking en de eindmix van alle audio. Tijdens de voorstelling is het geen moment stil op de koptelefoon. Onder de tekst is vrijwel altijd muziek te horen of een soundscape van krekels, een druppelende kraan, vogels, wind. Op het nummer *Heroes* na (van David Bowie, hier in de uitvoering van Peter Gabriel) is alle muziek geschreven door Thibaud Delpout. Hans Dagelet bespeelt in *Nacht* de trompet. Het instrument wordt versterkt over de koptelefoons maar voor extra effect ook een beetje over de schelle hoorns in de mast. De stemmen, de trompet, muziek en geluiden worden op de koptelefoon geïntegreerd tot een filmische geluidsmix. Typerend is dat de meeste scènes realistisch worden ingezet met stemmen, passende akoestiek en achtergrondgeluiden, maar dat gaandeweg de klanken worden omgevormd tot een abstracter, veel muzikaler geluidsbeeld. Dat heeft alles te maken met het verschil tussen een geluidsmix voor een zaal vol mensen of een mix op de koptelefoon. Pim van den Heuvel: 'In het theater creëer je een eindmix van de muziek en soundscapes door de fysieke plaatsing van de luidsprekers, door een goed surroundsysteem en door gebruik te maken van de akoestiek van de ruimte.'



Pim van den Heuvel | FOTO: © COEN JONGSMA |



Thibaud Delpout | FOTO: © RENE DEN ENGELSMAN |

### Nacht

**Tekst en regie:** Thibaud Delpout  
**Spel:** Benja Bruijning, Eline ten Camp, Hans Dagelet, Bram Gerrits, Wendell Jaspers  
**Muziek:** Thibaud Delpout en Hans Dagelet  
**Scenografie:** Roel van Berckelaer  
**Dramaturgie:** Joris van der Meer  
**Kostuums:** Wojciech Dziedzic  
**Lichtontwerp:** Casper Leemhuis  
**Geluidsontwerp:** Pim van den Heuvel  
**Producent:** Stichting Toneelschuur Producties, Oerol Festival en Over het IJ Festival

De auditieve plaatsing van de spelers in de ruimte gaat bijna vanzelf als je goed mixt, ook wanneer je zenders gebruikt.' Bij weergave over koptelefoons werkt dat anders. Daar is geen natuurlijke akoestiek. De vanzelfsprekende relatie

niet. Je hoort alles heel direct. Als we de stemmen van de spelers in het midden van het geluidsbeeld plaatsen, dan parkeert dat geluid ergens in het midden van je hoofd en daar blijft het bij. Dat is onnatuurlijk en niet veel langer dan een

### Plug-ins

De oplossing is gevonden in software die nabootst hoe wij met onze twee oren ruimtelijk horen en richting waarnemen. Het programma heet Binaural Direction Mixer en is speciaal ontwikkeld voor gebruik met koptelefoons. Binaural is een van de vele plug-in effecten voor Apple's Mainstage, een programma voor live toepassingen dat Pim bij deze voorstelling voor het eerst heeft gebruikt. Met Binaural kon hij de stemmen in de koptelefoonmix heel mooi in overeenstemming brengen met de positie van de spelers. Pim: 'Het betekende wel veel programmeerwerk tijdens de repetities. Per acteur en per positie moesten we een stand maken. Bij loopbewegingen moet het geluid meeveranderen en zeker als er vier mensen tegelijk aan het woord zijn is dat een

## 'Ik wil dat de relatie tussen spelers en publiek zo intens mogelijk is'

tussen de stemmen die je hoort en de positie van de spelers, ontbreekt. En waar geluid in het theater diffuus en indirect is, klinkt over de koptelefoon alles kraakhelder. Pim: 'In het theater kun je een geluidje laten verdwijnen of het zachtjes in de ruimte laten hangen door het naar een speakertje ergens ver weg in een hoek te routen. Dat kan hier

kwartier vol te houden. In het theater kun je stemmen correct plaatsen door ze met de panoramaknop naar links of rechts te bewegen, of door met tijdsvertraging te werken, afhankelijk van de positie van een speler op het toneel. Bij de koptelefoon gaat dat niet. Zodra je aan de panknop draait is het eigenlijk al teveel.'



Links een beeld van de voorstelling, rechts de hoorn en de mast op het speelveld. | FOTO: © PIM VAN DEN HEUVEL |

behoorlijke uitdaging. Maar je kunt het binaurale effect heel subtiel gebruiken en het is alle moeite waard geweest, want het geluid klinkt heel natuurlijk. Je hoort de stemmen steeds op een plek die overeenstemt met hun positie op het toneel.' Uit de afwezigheid van akoestiek volgt nog iets. Namelijk dat de auditieve ruimte volledig te manipuleren is. Pim: 'Bij deze voorstelling doe ik dat met Speakerphone, een superdeluxe galm plug-in. Het is een zogenaamde convolutiegalm, gebaseerd op de impulse-response van alle mogelijke ruimtes. Het geeft je de akoestiek van een bos, huiskamer, een vliegtuig, sporthal, zwembad, wat dan ook. Hiermee kun je iedere gewenste akoestiek toevoegen aan de stemmen, de soundscapes of de muziek. En zo kun je op een onbewust niveau het publiek helpen door de sfeer te kleuren en de plaats te bepalen.'

### Einde van de wereld

Pim van den Heuvel draait de voorstelling samen met Tom Rijndorp. Pim start de cues, regelt de zenderniveaus en doet de eindmix. Probleem is wel dat de draadloze koptelefoons een ingebouwde compressor hebben die hij niet kan horen. 'Ik moet dus vooral niet te hard draaien, maar gelukkig zit Tom naast me die de eindmix beluistert op een draadloze koptelefoon. Hij houdt ook de zenders in de gaten en regelt op een tweede digitale mengtafel de in-ear monitors voor de acteurs.' Bij uitval van zenders of in-ears zou de voorstelling niet door kunnen gaan, maar grote storingen zijn er niet geweest. Via de in-ears kunnen ze tegen de spelers praten, bijvoorbeeld als ze van

zender moeten wisselen. Alle audiobestanden staan op een MacMini, de 169 geprogrammeerde standen worden afgespeeld via het bekende programma QLab. De Mainstage software (met Binaural en Speakerphone) draait op een Macbook Pro. En alles is met elkaar verbonden via Midi ShowControl. 'Ik kan dus alle cues met één knop doordrukken en me zo volledig op het mixen concentreren.' Omdat het nooit genoeg is ligt onder de geluidstafel ook nog een Boss GT3 gitaareffectenpedaal met een ringmodulator. Deze is ingeprikt op het kanaal van Hans Dagelets trompet. Voor de geluidsbasis van het slot van de voorstelling, dat *Het einde van de wereld* heet, citeert hij in zijn trompet uit toespraken en blaast hij mitrailleur-salvo's door zijn mondstuk. Met de subs flink opgedraaid en het effectenpedaal ingedrukt klinkt dat behoorlijk realistisch als een oorlog in de verte.

### Dicht op de huid

Voor de acteurs was het spelen met in-ears en voor een publiek met koptelefoons een hele omschakeling. In het repetitielokaal is eerst lang op de inhoud van de scènes geoefend. Eenmaal op Oerol is een week lang met de zenders en de in-ears gewerkt aan de geluidsmix, de zenderchoreografie, de mise-en-scene en de technische uitvoering van de speciale effecten door de spelers. Pim: 'Dat was lang oefenen onder soms zeer barre weersomstandigheden.' In de tweede week was er iedere dag een doorloop. Dat de spelers elkaar niet rechtstreeks kunnen horen was ook behoorlijk wennen. 'Ze krijgen het geluid rechtstreeks uit de tafel, dus zonder alle effecten maar wel met de muziek en de soundscapes zodat ze op hetzelfde emotionele niveau zitten als het publiek.'

Vlak voor de voorstelling komt Thibaud Delpeut aan bij de speellocatie. Waarom wilde hij zo graag dit experiment met de koptelefoon? 'Dit is mijn eerste grote professionele locatievoorstelling. Ik wil dat de relatie tussen spelers en publiek zo intens mogelijk is. Deze voorstelling was daarom een heel goed onderzoek naar die relatie en naar de werking van geluid in de dramaturgie van een stuk. Je hebt een weiland en daar staan spelers in. De koptelefoon sluit af voor het omgevingsge-

### De koptelefoons

De koptelefoons van *Nacht* zijn gehoord van het Friese gezelschap Tryater. Die hadden er nog honderden liggen van hun Elfstedentochtproject. Nadat ze waren uitgepakt belde Pim van den Heuvel naar Fryslân om te vragen waar de zender voor de koptelefoons was. 'Joh', zei de andere kant, 'je hebt er 350. In het standaardje waarop je de koptelefoon neer kunt zetten zit een zendertje, bereik 200 meter en het maakt niet uit of je er 1 koptelefoon op zet, of 300.' Zo gaat de met veel apparatuur, inventiviteit en honderden manuren bereide eindmix van de voorstelling uiteindelijk via een mini-jack en een voor thuis gemaakte koptelefoonhouder, die met een tierap boven het publiek is vastgebonden, de ether in.



luid en maakt het mogelijk om heel zorgvuldig een geluidsbeeld op te bouwen. Het is een schakel die het stuk dicht bij het publiek brengt, met twee belangrijke effecten. Hij brengt je heel dicht op de huid van de acteur, maar hij schept ook afstand doordat het zo kunstmatig is.' Pim van den Heuvel en Thibaud Delpeut werken in deze productie voor de zevende keer samen. Zonder die voorgaande projecten hadden ze deze voorstelling niet kunnen maken. En de ervaring met *Nacht* zal op den duur doorwerken in een volgende voorstelling. De heren delen elkaars enthousiasme over de akoestiek van Speakerphone en de mogelijkheden van Binaural processing. Thibaud Delpeut: 'Ik denk dat we nu op zoek gaan naar manieren om in het theater de akoestiek en de stemregie op een vergelijkbaar niveau te halen, maar dan met luidsprekers.' ◀

