

Selfmade geluidsontwerper Jimi Zoet maakt opvallende creaties. Geschoold om zelf op het toneel te staan, besloot hij zich volledig op geluid te richten. "Van een willekeurige soundbite kun je via samplers weer een nieuw instrument maken." | TEKST: REBECCA VAN VUURE |

INTERVIEW MET
GELUIDSONTWERPER JIMI ZOET

'Hé! Ik ken dit ergens van'



Niet iedereen die van de toneelschool komt, heeft meteen werk of succes. Jimi Zoet heeft dat wel: hij studeerde in 2012 af aan de Toneelacademie in Maastricht, richtte daar al in het tweede jaar met enkele klasgenoten performancecollectief Urland op en werkte inmiddels aan voorstellingen van Naomi Velissariou, Abke Haring, Theater Utrecht, Davy Pieters en Nineties Productions. En van Urland natuurlijk. Maar: Zoet doet niet waarvoor hij is opgeleid. Hij werkt niet als performer, maar vooral als geluidsontwerper. Hoe gaat hij te werk en wat voor technieken gebruikt hij daarbij? Tijd voor een interview.

Welke rol speelt het geluid bij de voorstellingen van Urland?

"Alle ingrediënten van onze voorstellingen gaan hand in hand. Het is een totaalkunstwerk, nooit is alleen de tekst, het beeld of de muziek leidend. We proberen grote verhalen op een andere manier te vertellen. Zonder ironie en zonder de cynische humor van het post-modernisme zoeken we naar een nieuwe waarheid. Het gaat ons daarbij vooral om de zoektocht zelf. Wij vinden iets en daar willen we iets mee doen. En we zijn ons ervan bewust dat de dingen die we met Urland vertellen en laten zien niet meer dan perceptie zijn."

Hoe ben je geluidsontwerper geworden?

"Dat is eigenlijk heel vanzelfsprekend gegaan. Voordat ik naar Maastricht ging, maakte ik al muziek, techno, vanaf mijn zestiende ongeveer. Op de academie had ik vier jaar de tijd om elektronische muziek toe te passen in het theater. Voor mijn eigen performances ben ik meteen soundscores gaan ontwerpen. Langzamerhand werd ik hiervoor ook door andere mensen gevraagd, omdat ze het tof vonden wat ik deed. Eigenlijk had alles wat ik deed op school op een of andere manier met geluid te maken. Dat ik zelf weet wat het is om op een podium te staan, is voor de men-



Voor de voorstelling: 'EXPLORER/Prometheus Ontketend' stuurt Jimi Zoet (midden) vanaf de zijkant van het podium live de soundscape aan. Zes pc's zijn op elkaar aangesloten om Unity te draaien en de projecties te renderen. Daarnaast gebruiken Zoet en zijn collega's een MPC (ook aangesloten op Unity) om de virtuele camerastandpunten te selecteren, een Fireface audio interface en meerdere midi-controllers om Ableton te bedienen. Urland-collega Thomas Dudkiewicz (rechts) doet alle stemmen van de personages, met gebruik van stemvervorming.

FOTO: JOCHEM JURGENS

sen met wie ik werk natuurlijk een pluspunt. Omdat ik weet wat geluid met je doet, wanneer ik geluid moet terugnemen of juist iets meer moet geven. Dat voel ik goed aan. Mijn moeder is operazangeres, misschien heeft dat er iets mee te maken."

Waar haal jij je materiaal vandaan?

"Toen ik begon met ontwerpen gebruikte ik het programma Reason, inmiddels werk ik met Ableton. Sommige geluiden maak ik zelf, andere komen uit mijn synthesizers of speel ik in via midi-controllers. En ik haal veel materiaal van het internet. Bijna alles wat je kunt bedenken staat op YouTube. Dat is een onuitputtelijke

bron: van een willekeurige soundbite kun je via samplers weer een nieuw instrument maken. Ik vind dat een interessante kant van het ontwerpen. Als je alles met synthesizers doet, is de kans groot dat het veel te gelikt

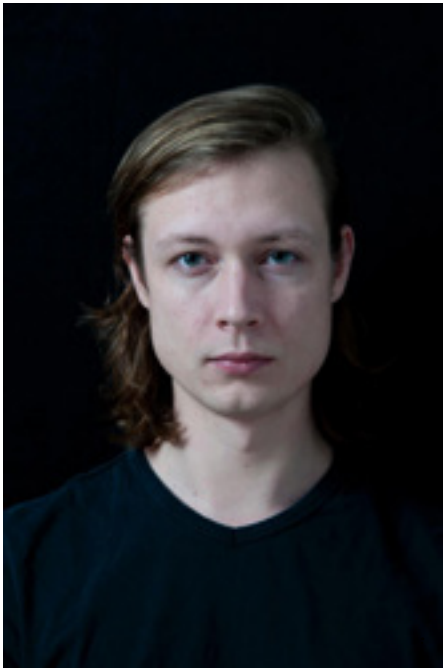
'Ik ben me ook weleens rot geschrokken als ik aan het eind van een tour weer bij een voorstelling kwam kijken'

wordt en dus een beetje saai. Ik hou ervan om slechtere en betere opnames te combineren en textuurverschillen te creëren. Het geluid krijgt daardoor iets ruizigs. Fijne fouten laat ik zitten of accentueer ik."

Op welke manier dragen jouw geluidsontwerpen bij aan een voorstelling?

"Ik word me steeds bewuster van wat ik wil dat mijn acties betekenen in een voorstelling. Ik probeer een extra connotatie te geven aan het moment, een

onbewuste stroom aan te spreken. Eén van de elementen die ik vaak toepas is stemvervorming. De laatste jaren heb ik hiervoor veel Auto-Tune gebruikt, als verwijzing naar de popmuziek en hiphop van nu. Eerst als commen- >>



Jimi Zoet: "Ik vind het heel gaaf om eerst iets heel hards maken, dat terug te draaien tot het nauwelijks hoorbaar is en het van daaruit uit te werken."

FOTO: MIRANDA CASTELEIN

taar, maar ik ben ook van die typische sound gaan houden. Inmiddels hoor je die overal en vind ik het ook wel weer tijd voor iets nieuws. Liefst wil ik dat je door wat je hoort verbindingen gaat leggen in je hoofd. 'Hé! Ik ken dit ergens van, maar waarvan ook alweer?' Of je vraagt je af wat het geluid met de scène te maken heeft. Dat zorgt voor spanning of juist voor geruststelling. Het is heel direct emotioneel beïnvloedend. Dat is één van de leukste dingen aan het ontwerpen. Tijdens de repetities voor de nieuwe voorstelling van Naomi Velissariou speel ik hier een beetje mee. Haar teksten zijn humoristisch, maar de kern van de voorstelling is best naargeestig. Daar haak ik met de muziek dan alvast op in, terwijl de tekst nog niet zo zwaar is. Dat veroorzaakt direct een heel dubbel gevoel, het geeft een extra laag aan de voorstelling."

Kun je iets vertellen over jouw manier van werken?

"Meestal maak ik eerst harde, *beat-driven* muziek. De beats exporteer ik

'Ik hou ervan om slechtere en betere opnames te combineren'

vervolgens los. Die druk ik dan allemaal helemaal naar beneden tot een *ambient* soundscape en daaruit haal ik gecontroleerd de beats weer naar boven. Ik begin dus met extremen, die breng ik terug tot een soort grondlaag en daaruit laat ik weer dingen naar voren komen, of ik laat juist stiltes vallen. Een goed voorbeeld hiervan is het geluidsontwerp dat ik voor *Unisono* van Abke Haring van het Toneelhuis heb gemaakt. Dat is een solovoorstelling, Abke zit in een sober decor, ze is gezenderd en kan dus heel zacht praten. Het begint heel klein, en van daaruit wordt het rustig opgebouwd. Toen ik de audiofiles exporteerde, was er soms niet eens een geluidsgolf te zien. Die langzame opbouw eindigt uiteindelijk in een soort explosie. Dat vind ik dus heel gaaf: eerst iets heel hards maken, dan teruggedraaien tot het nauwelijks hoorbaar is en het van daaruit uitwerken."

Hoe ziet jouw liveset er uit?

"Live werk ik met de Motu MK3 Hypert, een fijne geluidskaart, en een launchpad van Novation, de Clip Trigger. En ik heb een midicontroller van Novation bij me, de MK2 SL 25. Daarmee heb ik direct invloed op Ableton en kan ik makkelijk *on the spot* mee-improviseren. Vaak is het zo dat ik bij voorstellingen van anderen niet zelf mee kan touren, ik ben dan alweer bezig met een volgend project. Maar het geluid moet wel gecued worden natuurlijk. Dus dan zet ik het voor de technicus in QLab – dat heb ik mezelf echt moeten aanleren. Bij de eerste twee voorstellingen voor Davy Pieters is dat niet gelukt. Toen moest ik in het begin toch zelf de voorstelling draaien. Langzamerhand heb ik er handig-

heid in gekregen. Je kunt best veel met QLab doen, bijvoorbeeld voor de lengte van fades en verschillen in volume, maar het is wel een heel andere manier van werken. Bij het Toneelhuis had ik de luxe dat ik kon eisen dat er een technicus mee op tour ging met een muzikaal gehoor, maar meestal kan dat niet. Ik ben me ook weleens rot geschrokken als ik aan het eind van een tour weer bij een voorstelling kwam kijken. Dat is iets wat je echt los moet laten, want het kan niet anders."

Hoe blijf je jezelf vernieuwen?

"Mijn grootste inspiratie haal ik uit elektronische muziek. Ik kan putten uit de enorme voorraad materiaal die de afgelopen decennia is gemaakt – en daar komt nog een heleboel nieuws bij. Het mooie van deze tijd is dat in principe iedereen elektronische muziek kan maken. Het is min of meer een kwestie van illegaal wat software downloaden en aan de slag. Het gave aan die software is dat je het op heel veel verschillende manieren kunt inzetten en dat iedereen er iets anders uithaalt. Ik denk dat dit in het theater op het gebied van geluid en muziek wel een soort revolutie gaat veroorzaken. Er wordt nu nog niet heel veel op deze manier gewerkt, behalve dan bij dans. Logisch, dans loopt ook qua vorm vaak voor op de rest van het theater. Ik heb nu een stagiair: Nathan Marcuzs. Hij studeert Sound Design aan de HKU en is echt getalenteerd. Ik laat hem veel zelf maken en stuur hem de stad in met opnameapparatuur. Hij zoekt geluiden en maakt soundscapes. Daarnaast kan hij goed benoemen wat ik doe. Dat kan ik zelf niet zo goed, dus dat is heel leerzaam. Dankzij hem krijg ik inzicht in de manier waarop ik werk." <<