

LYDLEGGING AV FILM

Av Knut Halmrast

REALLYD OG LYDDESIGN

Musikken er en del av filmens lydside, og må samhandle med resten av det auditive uttrykket. Derfor er det fint å vite litt om hvordan en lyddesigner tenker:

Lyddesign som fortellerelement: En vanlig spillefilm har en lydside hvor et hvert element er spesialkomponert ned til minste detalj, også det meste av det vi tror er reallyder. Fra opptakssituasjonen er det vanligvis kun stemmer (dialog) som blir ivaretatt. Alt annet legges på i etterarbeidsfasen. Det er ikke alltid lett å skille mellom det som vanligvis kalles lyddesign, og det som kalles musikk. Det er i mange tilfeller heller ikke tjenelig.

Lydens funksjon i en film kan være å:

- 1) Skape/bryte kontinuitet
- 2) Beskrive ulike steders innbyrdes forhold
- 3) Lede tilskuerens oppmerksomhet
- 4) Beskrive lydmiljøet
- 5) Skape/betone eller bryte rytme og tempo

At lyd er så vesentlig for fortellingen i en film kan bl.a. forklares gjennom at:

Film er bevegelse og bevegelse betyr friksjon. Friksjon er ofte en kilde til lyd. Mao: der det er lyd er det også bevegelse. Bevegelse betyr liv.

Lyd kan levendegjøre bildene: I lydetterarbeidet på en film ser de lydansvarlige etter enhver mulighet til å gi liv til filmens bilder og handling gjennom lyd.

Kalles det musikk eller lyd? I dag finner vi derfor elementer i filmens reallyd som kan minne om musikk. Vi har fått begrepet ”lyddesign”, som innebærer at skillet mellom den tradisjonelle reallyden og filmmusikk viskes ut. Det er ikke klare definisjoner på hva som er lyddesign og hva som er musikk i en film. Verken i løpet av filmproduksjonsprosessen eller i analyseprosessen er det alltid enkelt å skille mellom disse to begrepene.

Beskrivende lyd: Lydleggingen kan skje ut fra en helt annen lydkilde enn det man ser i bildet, men lyden må stemme overens med hva historien vil fortelle. Lyden må svare til våre forventningene til hvordan det skal låte, ikke til hvordan det naturalistisk egentlig er, utenfor filmens verden. Når man lydlegger, dvs. legger inn nye lyder, er det viktig å fokusere på å beskrive filmens bilder og handlingsgang, ikke bare passivt herme den lyden som var på de opprinnelige opptakene.

En lydside kan bestå av:

Dialog (evt. Replikker): Samtaler mellom karakterene i filmen. Viktig at dialogen kommer ordentlig frem, til og med om det egentlig ikke er viktig det som blir sagt. Hører man ikke dialogen, blir den for tilhøreren ekstra viktig: ”Hva sa han?”, osv. Dialogen får ikke bli forstyrret av bakgrunnslyd eller musikk. Derfor er det viktig å lage rom for dialogen i musikken, ellers kan man gå ut i fra at musikken blir lagt lavt i mixen. Å dubbe: Bytte ut en allerede innspilt stemme med en annen (f.eks. tegneserier). Ettersynk: En god del av dialogen blir ettersynket, dvs. snakket inn på nytt i etterarbeidet. Det betyr at regissøren har en siste mulighet til å forandre innholdet i hva som blir sagt og hvor dette skal ligge. Dette er en typisk ting de ikke tenker på å fortelle komponisten, noe som har medført mange ekstrarunder for komponisten.

Voice over: ”Stemmen fra studio”. Som regel tatt opp med dyr kondensator-mic. Ikke så utbredt i spillefilmer, men vanlig f.eks i TV-programmer, dokumentarer, reklamefilm, osv. Stemmer har første-prioritet i et lydbilde, og bør ligge gjevnt og høyt. Voice-over brukes ofte til å forklare situasjoner og hendelser, og egner seg sjelden ved dynamiske høydepunkt i en film.

Fokusert miljølyd: Lyden er knyttet til en hendelse i bildet. (F.eks. heller opp i glass, dører som slamrer) Disse lydene kan feks være punkteffekter eller tilsågar ikke-språklige menneskelyder (klær, føtter, osv). Blir ofte konstruert i det som kalles Foley-studio. Synchron-effects er med å: Fremheve elementer, klargjøre og skape fokus, nærhet og tydeliggjøre handlingen. Hard effects går enda lenger: De skal ”spisse” eller fremheve enkeltelementer, bidra til fokusering. De kan bidra både en naturlig, eller en unaturlig forsterkning i sammenhengen og gjøre elementer ”larger than life”. .

Generell miljølyd: (atmosfærer, ambience) er bakgrunner, eller kulisser i lydbildet, som forteller oss noe om stedet vi er på. De består gjerne av flere, mindre avstands-lyder, som sammen utgjør et hele. I et atmos-opptak er det ikke noen spesielle lyder som stikker seg ut, (f.eks. at man hører hva noen sier). Eksempler på atmosfærer: Inne i forskjellige lokaler, (pub, stue, kjeller, fjøs med og uten dyr, tomme lokaler, kontorlandskap med eller uten folk, ved sjøen - nær / fjern, i skogen om morgenen /om kvelden, by i rusket/gågate, i regnvær, /sol, forskjellige idrettsarrangement, i skolegård eller barnehage, industri-område, osv. Som regel er atmosfærer flerkanaals-opptak (i det minste stereo).

Atmosfærer ligger ofte høyest i begynnelsen på en scene. Så kan den dra's svakt ned når f.eks dialogen begynner. (Vi orienterer oss i rommet først, så går vi inn på spesifikke lyder, som f.eks. dialog). Ta's vanligvis opp med kondensatormic'er. Det kan med fordel være 1-3 sek. med atmos. i en scene før dialogen begynner. Atmosfærer har som regel liten dynamikk.

Mye av atmos'ene kan genereres fra samplere, noe som kan gjøre den til en slags musikk. Ulike musikalske klanger kan også fungere som en del av atmosfæren.

Offscreen-lyd: Lyden av ting/hendelser som vi ikke ser i bildet, men som kan være viktige for historien.

Effektlyder: Lyder som er lagt inn som effekter, og som ikke tilhører til bildet på "naturlig vis". Kan f.eks. være tekstplakater som er lydlagt med "svijsjer og svosjer" som er generert fra en synth. Alt av korte lyder som tydeliggjør en hendelse som i utgangspunktet/virkeligheten ikke høres så godt. Slag, bilcrash, osv. Det kan også være eksplosjoner, kollisjoner, skudd, osv. Lasersverd i Starwars inneholder brum fra en TV og slag på en spent vaier.

Det er ingen skarpe skiller/grenser mellom disse gruppene, og en spesiell lyd kan godt defineres inn i to forskjellige grupper ettersom hva den brukes til.

Andre begreper som brukes:

Reallyd: Et samlebegrep. Omhandler i stor grad lydopptak fra filmsettet, dvs: atmosfærer, fokuserte og ufokuserte miljølyder, punkteffekter, offscreenlyd, effektlyder, osv (Lindholm: 22-26). Reallyd oppfattes ikke som iscenesatte, produserte eller på annen måte "kommunikative", men springer naturlig ut av de objektene, hendelsene, eller omgivelsene som sees, mao. den reelle situasjonen.

Kontentum: Begrepet brukes i praksis ofte omhverandre med reallyd. Betyr ”å binde sammen”. lat. continere punktlyder:

Sorl: generell bakgrunnslyd.

100%: Lydopptaket fra filmsettet

I-lyd: Lydopptaket som i utgangspunktet følger med video/film-opptaket, men er ment å byttes ut eller omgjøres på annen måte.

I-mix: (internasjonal mix) Består av en komplett lydside, minus dialog og voiceover. Danner grunnlaget for språkversjoner.

Territoriumlyder: Vedvarende lyder som fyller et stort rom

Kontrastlyder: Plutselig avvikende lyder.

Signallyder: Styrer vår oppmerksomhet til nye fortellerelement.

Lydlegging:

Spotting: Regissør og lydansvarlig har en gjennomgang av ferdigklipp før lydarbeidet begynner.

Scenens premis: Viktig å ha klart for seg scenens premis: (at feks man går gjennom gater som skal bli trangere og trangere, og mer og mer ubehagelig, osv).

Motivasjon: Hva ønsker karakteren min å oppnå i denne scenen?

Det er ofte lettere å finne lyd som forteller om dramatisk og utrivelige tilstander enn å finne lyder som udiskutabelt betyr velvære og fornøydhets (fuglekvisper og barnelatter).

Sweetning: Legge til lyd i et allerede eksisterende lydbilde (flikke på 100%-en)

De grunnleggende komponentene i filmlyd er: volum, tonehøyde og klangfarge.

Å utnytte feil: En yrkesmann vet hvordan man unngår ulykker, en kunstner vet hvordan man utnytter dem.

Dypfokuseringsteknikk: Akkurat som kameraet dypfokuserer, kan man fokusere på/hente ut detaljer i et kompleks lydbilde.

Utnyttelse av frekvensområde: Hvis musikken i liten grad utnytter bassområdet i lydbildet, dvs. området mellom 20 og 200 Hz, kan dette området utnyttes av lydeffekter som slag, samt tordenvær. Mao. stort sett korte pregnante lyder som er viktige for handlingen og som er å regne som et dynamiskskapende element.

Pregnans: (kommer av ordet ”prege”) Fremstående, peker seg ut, tydelig. En stemme som snakker er langt mer pregnant enn f.eks. en atmosfære. Stemmen styrer (kan snu opp ned på) hvilket inntrykk vi har både av musikk og lyd-bakgrunn.

Lyd gir mulighet til å fortelle noe om karakterene. Gjennom å lydlegge deres bevegelser som f.eks. pust, (kort, intens/ rolig avslappet) klesstøy, (brå / rolige bevegelser) skritt (korte nervøse høyhelte damesko på stengulv/ rolige skritt på mykt tregulv) Kalles å:

”Footse” eller ”trække”. Dvs. Legge til skritt/gåing på filmen. Som regel er det kun dialogen som er brukbar fra opptakene på settet. All annen lyd må ettersynkes. Foregår som regel i det lyd-opptaksrommet som kalles:

”Foley”. Dette er et stort lyddempet rom, hvor lyd blir ettersynk’et til filmer. Her kan det stå store kasser med forskjellig underlag (sand, grus, parkett, osv). Dette rommet pleier å være fullt av noe som for vanlige folk ser ut som skrot, men som er ”instrumenter” for de som lydlegger film.

Utdrag av intervju med Jan Lindvik i "Audio":

Ca 75 % av dialogopptakene fra film-settet vil være av god nok kvalitet til å brukes. All annen lyd må som regel ettersynkes. Dvs: Voice over, Punkt effekter, Atmos, Off-lyd, Effektllyder, og selvfølgelig musikk (score, source).

Det finnes mange grunner til at man gjør det på denne måten: Man ønsker f.eks. ikke den atmosfæren som er på opptaksstedet, og vil bytte den ut. Dette har også en økonomisk side: Det er enklere/billigere å ettersynke lyd enn at et helt stresset filmteam skal ta hensyn til lydopptaket. Bortsett fra dialogen, etterkonstrueres derfor som regel hele lydsiden. (dvs: Det pleier å være lite å hente fra opptak) .

Å ettersynke lyden på en film, regnes som en stor jobb! Også dialogen må i visse situasjoner ettersynkes. Lyd fra nærliggende støykilder som biler, vindstøy, osv. kan ha kommet inn i dialog-mikrofonene.

Standard etterarbeids-lydteam på en norsk spillefilm-produksjon:

Lydsjef: (som ofte er):

Dialogansvarlig: Sync'er og justerer nivået på dialogen.

Foley-artist: (lager lyder i studio)

Lyddesigner: (jobber kreativt og lager lydeffekter)

Etterarbeid: Alt som skjer i en produksjon etter at filmen er skutt.

Klippeperiode: Ca et par mndr.

Lyd musikk: ytterligere 8-10 uker

Mix: 2-4 uker. Så går turen til "labben" hvor filmen fremkalles og hvor man klipper i originalfilmen og sette sammen visningskopier.

LITTERATURLISTE

Litteratur

- Bell, D. (1994). *Getting the best score for your film*. Beverly Hills. California: Silman-James Press
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2004). *Film Art An Introduction* (7. utg). New York: McGraw - Hill
- Bregman A. S. (1990). *Auditory Scene Analysis*. Cambridge. Massachusetts: Massachusetts Institute of technology.
- Brodal, P. (2007). *Sentralnervesystemet* (4. Utg). Oslo: Universitetsforlaget AS
- Burt, G. (1994). *The art of filmmusic*. Boston: Northeastern University Press
- Chion, M. (1990). *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Cohen, A. J. (2001). *Music as a source of emotion in film*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Cook, N. & Dibben, N. (2001). *Musicological approaches to emotion*. I P- Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press
- Davis, R. (1999). *Complete Guide To Filmmusik*. Boston: Berklee press
- Evans, M. (2006). *Innføring i dramaturgi*. Oslo: J. W. Cappelens forlag
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies*. Indiana: Indiana University press
- Izhaki, R. (2008). *Mixing Audio - Concepts: Practices and tools*. Burlington, MA: Focal press
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Music and emotion: introduction*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Psychological perspectives on music and emotion*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Kalinak, K. (1992). *Settling the score*. Wisconsin: The University of Wisconsin press
- Karlin, F. & Wright, R. (2004). *on the track* (2. utg). New York: Routledge
- Larsen, P. (2005). *Filmmusikk*. Oslo: Universitetsforlaget
- Lindholm, M. (2006). *Lyd 2.0* (3. Utg), Oslo: Gan forlag
- Mathews, M. (1999). "The auditory brain". I Cook, P. R. (Red.) **Music, Cognition, and Computerized Sound**. Cambridge: MA. MIT Press

- Mathews, M. (1999). *The ear and how it works*. I Cook, P. R. (Red.) ***Music, Cognition, and Computerized Sound***. Cambridge: MA. MIT Press
- Marks, M. (1996). *The sound of music*. I Nowell-Smith. (Red.) ***The Oxford history of world cinema***. Oxford: Oxford University press
- Morgan, D. (2000). *Knowing the score*. New York: Harper entertainment
- Moyland, W. (2007). *Understanding and crafting the mix: The art of recording*, Burlington, MA: Focal press
- Murch, W. (1990). *Foreword*. I Michel Chion, *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Maasø, A. (2002) *Se- hva –som- skjer*. PHD avhandling. Institutt for medier og kommunikasjon. UIO. Oslo
- Owsinski, B. (2006). *The recording engineer's handbook*. (2. utg.), Boston, MA: Course technology
- Pease, T. & Pulling, K. (2001). *Modern Jazz Voicings*. Boston: Berklee press.
- Prendergast, R. M. (1992). *Film music a neglected art*. New York: Norton & Company
- Runstein, R. & David M. H. (2010). *Modern recording Techniques* (7. utg.). Burlington, MA: Focal press
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design*. California: Michael Wiese Production
- Sundstedt, K. (2005). *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfont förlag
- Windsor, L. (2004). *Experimental Design and Statistics in Musical Research*. I Clarke, E. & Cook, N. (Red.) ***Empirical musicology: Aims, methods, prospects***. New York: Oxford Univerisy Press.

Nettsider:

Cohen, A. J. (2005) *How music influences the interpretation of film and video*. Hentet fra http://www.upei.ca/~musicog/research/docs/How_music_influences_film_and_video_AJC.pdf
Lesedato 15.04.2012,

Tagg, P. (2013) *Function of filmmusic*. Hentet fra <http://tagg.org/teaching/mmi/filmfunx.html>
Lesedato 20.08020