



At lytte til film

EKKO 19, september 2003

Hvad er filmlyd? Hvordan kan man indstille ørebøfferne på en nærlytter i biografen? Lektor Birger Langkjær har forsket i sammenhængen mellem lyd og filmoplevelse.

Af Birger Langkjær

I midten af 1990'erne lod enhver større biograf med respekt for sig selv en kort, men højroset jingle for digitallyd drøne gennem biografen. Det startede i 1993 med Steven Spielbergs *Jurassic Park*. Ingen kunne være i tvivl om, at nu skulle de sandelig ikke kun se billeder, men også høre stor biograflyd. Men så begyndte filmen, og pludselig var man opslugt af handlingen.

Det er ikke noget problem for filmen, at vi ikke er opmærksomme på, hvordan lyden fungerer. For det gavner sjældent vores indlevelse i en film at være opmærksomme på, hvordan den rent teknisk er skruet sammen. Man kan selvfølgelig skilte med kunstfærdigheden og lade nogle kridtstreger gå som i Lars von Triers *Dogville* (2003), men her er netop tale om en kalkuleret mærkværdighed.

I lydens tilfælde er der en række forklaringer på, hvorfor vi er særligt glemsomme, og de kan sagtens undskylde den almindelige filmtilskuer. Men det kan være et problem for filmanalysen, hvis den fremturer med handlings- og billedanalyse i lange baner og overhører lyden. For derved overhører den et præcist fortællemedium og en afgørende oplevelsesdimension. I det følgende vil jeg give et bud på, hvordan man kan analysere filmlyd.

Hvad er lyd?

Lyd er noget, der er væk, lige så hurtigt som det kommer. Det skyldes, at lyd som hovedregel fremkommer af bevægelse, af aktivitet. Hvis vi sidder musestille og holder vejret, giver vi ikke lyd fra os. Så snart vi puster ud og begynder at bevæge os, giver vi lyd fra os. Det ved enhver, der har leget gemmeleg.

Med andre ord: Lyd er en beretning til øret om forandringer i verden. Øret er en radar, der indfanger ændringer: en bil der kommer nærmere, et glas der støder mod et andet, et menneske der ler eller en musiker der slår sit instrument an. Vi reagerer i almindelighed meget hurtigt på pludselige lyde. Der findes selvfølgelig også lyde, som bare fortsætter: propellens snurrende summen i pc'en, for eksempel. Men de er færre. Og vi bemærker dem sjældent.

Ørets evne til at indfange bevægelse, forandring og dynamik er også det, der gør lyd svær at indfange med ord og i analyse. Vi kan "fryse" videofilmens bevægelse og studere et billede af et 1/25 sekund, lige så længe vi vil, for at beskrive indhold, komposition, farver med mere. Men lyden er væk. Den ophørte med bevægelsens ophør. Så når lyden skal analyseres, starter det med adskillige gennemlytninger, hvor lyden søges husket og beskrevet, mens den lyder. For fastholdes kan den kun i erindringen.

Filmens lyd

Film har ikke altid været med lyd. Filmen begyndte som levende billeder. Men i dag vil

enhver filmfremvisning uden lyd virke aldeles forstyrrende. En af grundene er allerede nævnt. Den handler om den tidslighed, som lyden skaber i filmen: oplevelsen af forandring. Selv om vi kun ser et nærbillede af en person fordybet i egne tanker, kan lydsiden sagtens gengive en storbys hektiske liv: et fjernt råb, dytten fra biler, en politisirenes stigen og falden. Samtidig kan vi måske høre lyden af ringende telefoner, en lavmælt samtale og en dør, der smækker. Alt sammen fortæller det om noget, der foregår i personens nærhed. Den slags er amerikanske film og tv-serier ofte rigtig gode til. Selv om der ikke sker noget dramatisk højspændt, giver lydene et eget dynamisk liv til vores oplevelse. Selv simple dagligdags begivenheder bliver omsat i lyd.

Omvendt kan det pludselige fravær af en bestemt lyd udnyttes som ørefængende stopeffekt. Det sker for eksempel i begyndelsen af Sergio Leones *Once Upon a Time in the West* (1969). Her er ophøret af cikadernes sang et ildevarslende tegn, der kort efter følges af en brutal nedskydning. Ligeledes kan en sekvens uden lyd ændre vores oplevelse af filmens univers.

Hos store europæiske instruktører som Federico Fellini og Ingmar Bergman giver reallydenes fravær ofte en oplevelse af at være i en drøm. Det kan ske ved på unaturlig vis at fremhæve en enkelt lyd, for eksempel telefonen der bliver ved at ringe i Christians drøm i Vinterbergs *Festen* (1998). Lyd er central for vores oplevelse af at være i verden og for den måde, vi orienterer os på. Det er ikke tilfældigt, at vækkeure kalder til dåd med lyd (og ikke med lys, lugte eller andet): Selv når vi sover, kan vi nås via øret. Derfor er lyd central for filmens evne til at fange og styre vores opmærksomhed.

Tingenes fysik

Lydens komplette ophør er også den almindelige fysiske verdens ophør. Det fornemmes, når astronauten på et tidspunkt svæver frit i rummet i Stanley Kubricks *Rumrejsen år 2001* (1968). Men typisk bruges lyden til at give personer og handlinger en vis fysisk pondus. Det gælder også ikke-realistiske væsener som det isnende uhyggelige plasma-væsen, model T-1000, i *Terminator 2: Judgement Day* (1991), der forklædt som politimand søger at dræbe drengen John Connor.

På et tidspunkt ringer John hjem. Moderen tager telefonen. Men da stedfaderen brokker sig over hundens gøen, løfter hun den ene arm. Der sker nu to ting på lydsiden: 1) Vi hører en kort mekanisk lyd efterfulgt af et dumpt stød, og 2) stedfaderen siger ikke mere. Først da telefonsamtalen er slut, panorerer kameraet langsomt langs hendes arm, akkompagneret af en elektronisk summen og en metallisk hvislen. I forlængelse af underarmen ses et langt, sværdlignende instrument, der har spiddet den nu døde mand fast til en skabslåge. "Moderen" transformeres og viser sig at være T-1000! Den første, mekaniske lyds voldsomme fysik er foruroligende, fordi moderen på umenneskelig vis ikke reagerer på den. De efterfølgende lyde karakteriserer T-1000s fysik ved at tydeliggøre de skiftende kropslige transformationer.

Men lydens opgave er grundlæggende den samme i film, hvor almindelige fysiske love gælder. En bildør kan åbne med en lang, rusten knagen eller med en dæmpet, effektiv lyd – og derved karakterisere både bilen og dens ejer. Rigmanden Nicolas Van Orten (Michael Douglas) i David Finchers *The Game* (1997) omgiver sig med små lækre lyde: distinkte klik, når attachémappens låse springer op, eller en kort og fyndig, men friktionsdæmpet lyd, når bildøren smækker. Alt, hvad Van Orten omgiver sig med, udsender dyr og effektiv lyd. Og dyr og effektiv er lige præcis, hvad han er.

Lydens rum

Lyden fortæller også noget om det rum, som handlingen udspiller sig i. Vores syn er fokuseret på ting, der står ved siden af, foran eller bag ved hinanden. Hørelsen, derimod, er en radar, der indfanger alle mulige begivenheder, der ikke nødvendigvis har noget

med hinanden at gøre: min egen vejrtrækning, skridt i rummet ved siden af, en fugls syngen, et udrykningskøretøjs sirene. De bringes kun sammen, fordi jeg hører dem.

En film kan indsnævre eller udvide det rum, vi er opmærksomme på. Når den unge nattevagt Martin (Nikolaj Coster-Waldau) i Ole Bornedals *Nattevagten* (1994) sidder i sit vagtbur på det menneskeforladte Retsmedicinsk Institut, hører han (og vi) pludselig en masse små lyde: insekter i lampen, rislen fra et vandrør, en svag susen. Det er små lyde, vi normalt ikke ville høre, og de får os til at fornemme stilheden. Når Clarice Starling (Jody Foster) i slutningen af *Ondskabens øjne* (1991) forfølger seriemorderen ned i kælderens, høres hendes vejrtrækning meget højt. Lydligt er vi helt inde under huden på hende.

Andre film arbejder med store lydtrum. Et par krageskrig med ekko over Stengården i *Pelle Erobreren* (1987) er nok til at give oplevelsen af øde stilhed og skabe symbolsk stemning. I *Se7en* (1995) skabes et helt anderledes sammensat rum. Her høres ofte de helt nære lyde fra personernes små bevægelser. Men også naboens tv, dæmpet og uden de helt lyse toner gennem væggen, et råb nedenfor på gaden, og lyden af trafik i et stort, fjernt rum. *Se7en* giver en meget intens oplevelse af at være i et storbyrum. Det er et rum fuld af aktiviteter, et uroligt og uigennemskueligt rum, hvor seriemorderen et sted derude sætter sit bestialske værk i scene.

Hvordan analysere?

Det er en udbredt misforståelse, at lyd bare fortæller os det, vi allerede kan se af billederne. Lyd har en fantastisk evne til at fange og fokusere vores opmærksomhed. Men det er vigtigt ikke at sammenblande det, vi hører, og de forskellige effekter, det har. Der findes lyde, der i sig selv er uhyggelige: et smertefuldt skrig, for eksempel. Men i almindelighed er lyde ikke i sig selv sjove, uhyggelige, romantiske eller andet. Det afhænger af sammenhængen. Så vi bliver nødt til at skille tingene ad og ikke bare skrive noget i retning af, at en given filmsekvens er uhyggelig, fordi man hører uhyggelige lyde.

Vi kan som minimum inddele i *lyd, fiktion og oplevelseseffekt*:

Lyd: Hvad hører vi? Det første niveau består ganske enkelt i at lytte en filmsekvens igennem og så præcist som muligt at beskrive, hvad man hører. Hvilke lyde kan høres? Er de høje eller lave i lydstyrken? Høres de i nærlyd eller med rumklang? Er det et tæt lydtrum med mange lyde eller et åbent lydtrum med få lyde? Er lydene præget af stor dynamik (skift) eller af en vis kontinuitet? Denne type beskrivelse af, hvad vi hører, er faktisk det sværeste. De færreste er i vane med at sætte ord på det hørte. Men med gentagne gennemlytninger og øvelse kan det bestemt lade sig gøre.

Fiktion: Hvad gør lyden os klart? Det, vi hører, er ikke det samme som det, lyden får os til at forstå. Vi hører nogle små lyde og forstår, at Martin er den eneste i bygningen. Vi hører en elektronisk summen og en metallisk hvislen og forstår, at "moderen" i virkeligheden er den dødsensfarlige T-1000. Vi hører den pludselige stilhed efter cikadernes ophør og fornemmer, at der måske er nogen, der sniger sig rundt. På den måde fremhæver lyden aspekter af fiktionen, som er afgørende for, at vi forstår den på en bestemt og dramatisk fokuseret måde.

Oplevelseseffekt: Hvordan får det os til at reagere? Lyd er et hurtigt og effektivt middel til at få tilskueren til at opfatte, at noget bestemt er tilfældet. Når Martin hører små lyde, forstår vi, at han er alene. Oplevelseseffekten af dette er en ubestemmelig gysen. Sker der ham noget (og det gør der ofte for hovedpersonen i gyserfilm), er der ingen, som kan hjælpe ham. Når vi hører Clarices (hyperventilerende) vejrtrækning, bliver vi i ekstra grad opmærksomme på hendes ophidsede angstilstand – og dermed hendes sårbarhed.

Oplevelseseffekten er en forstærket nervøsitet på hendes vegne.

Med andre ord: En film *vil* altid noget med sit publikum. Den vil have os til at være opmærksomme på noget bestemt, der så – afhængig af situation og genre – kan få os til at le, græde eller gyse. Her er lyden et effektivt middel og en central del af den vitalitet og dynamik, der hører filmoplevelsen til.

Supplerende læsning

Birger Langkjær: *Filmlyd & filmmusik. Fra klassisk til moderne film*, Museum Tusculanums Forlag 1996.

Birger Langkjær: *Den lyttende tilskuer. Perception af lyd og musik i film*, Museum Tusculanum 2000.

EKKO • ROSENØRNS ALLÉ 35, 1. th. • 1970 FREDERIKSBERG C • 33214196 • sekr@dabuf.dk