

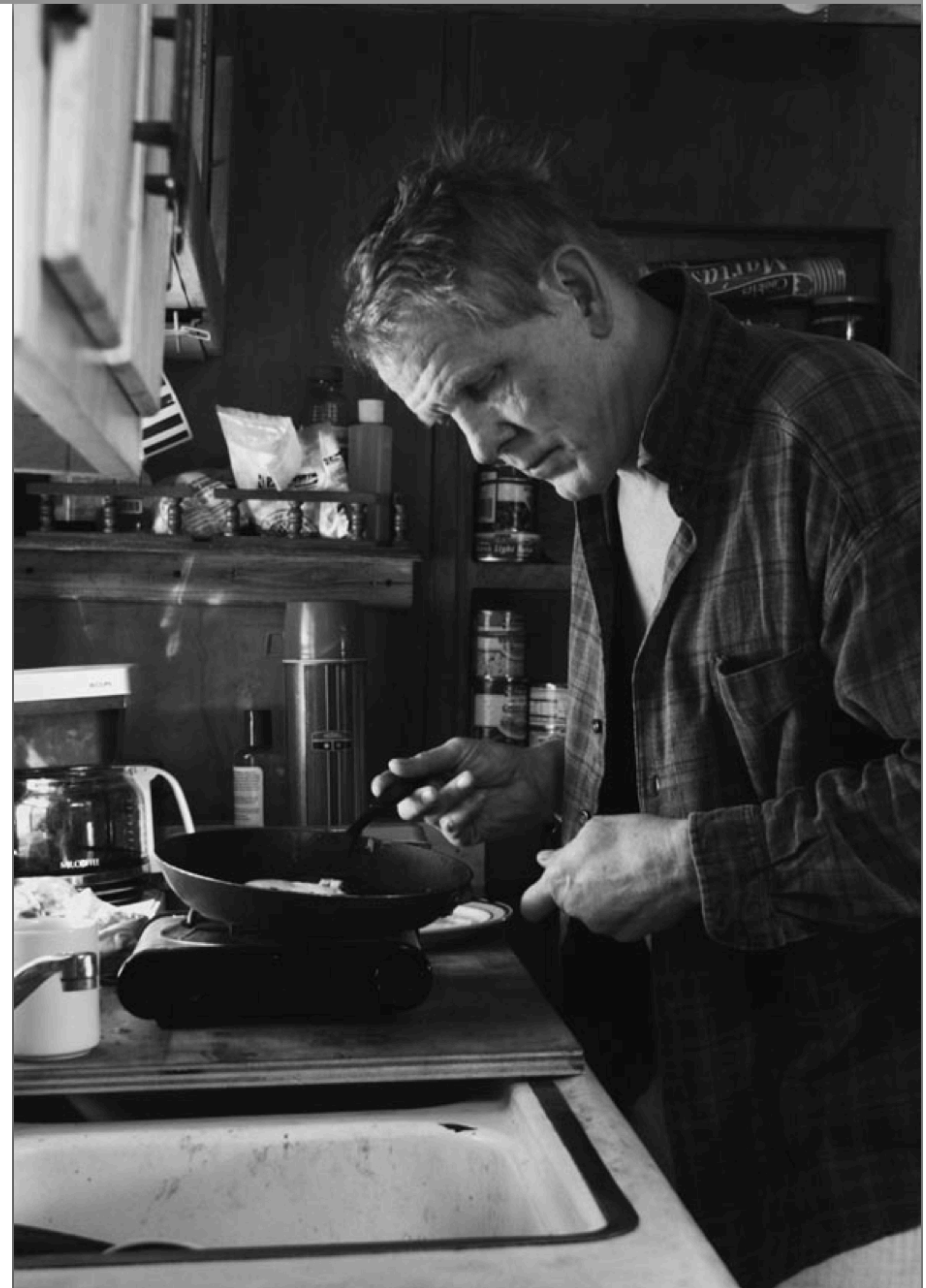
# – ALT

## som ikke synes på duken

Det er vel feil å si at det slo ned i meg, for det er ikke akkurat noen læresetning fra en eller annen profet, men uansett så har det sakte men sikkert sunket inn i min grunnleggende forståelse av filmmidiet: *Lyd og bilde vil alltid fungere som en enhet*. Den fullstendige opplevelsen av en film på det store lerretet er avhengig av at lyd og bilde er behandlet som en enhet i hele prosessen.

Av Richard A. Sveen

Nick Nolte i «The Beautiful Country».  
Foto: Mark Waggy. Bildeutlån: SF Norge AS.





Fra Bent Hamers «Factotum»: Matt Dillon og Marisa Tomei. Bildetåln: SF Norge.

Da jeg startet å studere lyd på Filmskolen på Lillehammer i 1999, synes jeg det å analysere lydbildet var noe av det vanskeligste. Jeg hadde jobbet med lyd siden 1993, men selv med 6 års erfaring på området, satt jeg aldri igjen med noe spesifikt inntrykk av lydbildet idet filmen var over. Det tok meg lang tid å bli fortlørlig med dette. Er lydarbeidet godt, er det enklere å legge merke til lyden når det dupper en mikrofon ned i øverste bildekant enn å sette fingeren på drastiske lydgrep som blir gjort underveis. Det vil si at mitt fremste mål når jeg gjør etterarbeide på en film, er at publikum ikke skal tenke på at min jobb er gjort.

**Bildejustering gjennom lyd**  
Det er selvsagt mange som merker om en skuespiller presterer godt eller dårlig; dette har med at en skuespiller skal klare å gjenspeile ekte menneskelige emosjoner i en ekte situasjon. Det de fleste av oss ikke er klar over er at om en skuespiller befinner seg litt på siden av det som burde presteres, så

kan klipp, lyd og musikk være med på å «tune» spillet inn på riktig kurs. Dette er det vi ofte beskjeftiger oss med i etterarbeid: finjustering av detaljer, oljing av knirkende tannhjul. Her er det nemlig utallige knep som blir tatt i bruk – det er som å finne opp hjulet på nytt fra film til film, for det dukker hele tiden opp nye problemstillinger. Vi kan med lyd for eksempel bestemme hvor lang tid det skal ta før en karakter skal ta telefonen, noe som kan være avgjørende i en spennende scene. Eller om telefonen ikke taes, så kan vi i etterarbeid konstruere en telefonsvarer som kan forandre et helt handlingsforløp.

**Jack Foley**  
Lydarbeidet på film ble revolusjonert av en mann ved navn Jack Foley på femtitallet. Under produksjonen av eposet *Spartacus* hadde Stanley Kubrick vært i Italia og spilt inn noen gedigne scener der slaver gikk med fotlenker. Tilbake i USA fant de ut at de manglet lydopptak. Alt de hadde

var lyden av regissøren med megafon som roper instruksjoner som overdøvet alle lydeffektene. Produzenten holdt vel på å gjøre i bukka, og Kubrick rev antakeligvis av seg halve skjegget, før de bestemte seg for å dra tilbake og gjøre scenen på nytt med de samme statistene på det samme jorden. Det var altså et apparat uten like som var satt i gang for å gjenspeile disse lydene. I siste liten fikk Jack Foley nys om dette, og han tok en kjapp telefon som avverget dette vanvitte stuntet til Kubrick. Foley ringer rett og slett og sier at Kubrick kan avbestille reisa; han tar seg nemlig av å fikse lyden som mangler.

Den dag i dag har vi en egen studio-sjanger oppkalt etter Kubricks regningsmann, nemlig foleystudioet. Her lager vi lydeffekter av alle slag som ikke lar seg oppdrive i arkivet. I et foleystudio jobber det to personer. Den ene er ansvarlig for opptakene. Den andre utfører og skaper lydene – denne profesjonen kalles for foleyartist. I

Norge har vi under en håndfull gode foleyartister – jeg kommer på to i farten: Jan Lindvik og Erik Wätland, som «tråkkes», som det kalles, da jeg gjorde foleyopptakene til *Factotum*.

**Foleyartisten**  
Hovedutfordringen man har som foleyartist, er å trække synk. Det vil si at om man får et strekk hvor en skuespiller går igjennom et hus, med tepper, dørstokker, fliser osv., så skal alt dette lydelegges til vi tror på det og ikke merker noe til at dette er gjenskjapt.

En av scene jeg er virkelig stolt av er en seks og et halvt minutt lang tagnig i *Factotum*. Hank (Matt Dillon) og Jan (Lily Taylor) våkner etter nok et døgn med flatfyll og dårlig næringsinntak. Kameraet står på dolly (tung metalltralle til å feste kameraet i for jevne bevegelser) på skinner med fotograf og focus-puller osv. oppå. Leiligheten hvor dette er skutt har et usedvanlig knirkete gulv, og minimalt av lyden ble brukbar. Bent Hamer sleit i dagesvis med å få noe musikk til å henge på denne scenen. Erik og jeg gjorde vårt ytterste for å få denne scenen til å leve. Vi gjorde hver eneste lille bevegelse om igjen. Vi gjenskapte hele romfølelsen på lyden ved å bruke mikrofoner med forskjellig avstand, vi gjorde hvert eneste lille sigaretttrekk om igjen til det satt. Dette førte til at Hamer droppet planen sin om å bruke musikk på scenen og i stedet brukte han det gjenskapte universet vårt. Da er det gøy.

Det som var morsomt var at han sa han ikke forstod helt hva det var som manglet, og at lydarbeidet vårt fikk han til å forstå at det rett og slett var nærvarert til karakterene. Etter min mening kan det ofte være denne stoffligheten, dette nærvarert av «reallyly» som gjør at du tror på scenen eller ikke.

**Stille!**  
Som tidligere nevnt er hver film og hver scene den andre ulik, og dette gjelder i ytterste konsekvens lyden. Bare stopp opp, og lytt litt idet du lese dette, så kan du legge merke til at vi hele tiden omgir oss med et utall av lyder nesten usansett hvor stille det er. Vi har uttrykket «det var så stille at man kunne høre en knappål falle». Dette er noe vi jobber med, for stillhet

er ikke stillhet i den forstand at det er totalt blottet for lyd – stillhet er alle de lydene som kan høres når alt det som vanligvis bråker holder kjeft.

**NRK**  
Et lite sleivspark til NRK, som overhodet ikke satsar på foley, er på sin plass her. Tv-seriene til NRK kunne ha holdt så utrolig mye høyere standard om de hadde satt av penger til dette.

Radioteaterets studioer er derimot spesialbygd for innspilling. De har forskjellige gulvunderlag som i et foleystudio, men i tillegg er det et galleri med trapp opp, slik at skuespillerne skal kunne gjenspeile det å gå i trapp når man spiller inn et stykke. Det er to såkalte flytende rom, på størrelse med gymstaler som står på gummiklosser som må byttes ut hvert 7. år eller noe, for da er klossene utslitt. Da heiser man altså opp hele rommet og bytter klossene, alt for at Radioteateret sine studioer skal være i ship shape.

**Dialoglyd og dubbing**  
Norsk film hadde i mange år rykte på seg for å ha «så dårlig lyd». Grunnene til dette var først og fremst tekniske, som at opptaksutstyret hadde sine begrensninger, at avspillingsutstyret hadde sine begrensninger og at høyttalerteknikken var i sin spede barndom.

En annen grunn var at norske skuespillere, sammenlignet med amerikanske skuespillere, ikke hadde på langt nær den samme tyngden i stemmen. Amerikanske skuespillere flest, har rett og slett langt bedre stemmer enn norske. Dette gjelder etter min mening den dag i dag, selv om jeg riktignok synes det er i ferd med å bedre seg. En siste grunn til at man ikke fikk med seg hva som ble sagt på norske filmer, var at vi nordmenn var mer vant til å lese undertekster enn å høre etter hva som ble sagt.

Amerikansk dialog er et kapittel for seg selv. Siden lydfilmens morgen (midten av 20-tallet) har amerikanerne ligget langt fremme på dialoglyd. Det måtte de være nettopp fordi de ikke tekstet filmene sine. Veldig tidlig begynte amerikanerne å dubbe filmene, dvs. at man på opptak kun tar opp ledelyd, slik at man har noe å høre på

når lydsporet senere skal gjensapes. Mange amerikanske filmer har forvane å sende skuespillerne rett i studio etter endt økt på settet for å dubbe dagens scener mens de fortsatt er inne i rollene.

**Å matche sin egen stemme**  
I den forbindelse har jeg har vært borti de merkeligste problemer. I 2003 jobbet jeg sammen med lyddesigner Petter Flådeby på Hans Petter Molands storslåtte film *Beautiful Country*. Her spiller Nick Nolte en av hovedrollene. Han hadde en tendens til å snakke svært lavt på opptakene, men det var ikke utydelig av den grunn; stemmen bryter gjennom hva det skal være med dens karakteristiske værbitte whiskeyscurr. Vi trengte noen flere replikker og sendte oppdraget til et studio i statene. Da vi fikk oversendt filene, matchet Noltes stemme overhode ikke hans egen stemme fra filmopptaket.

Bortimot det samme skjedde i vinter da jeg var med i lydetterarbeidet på *Factotum* av Bent Hamer. Vi trengte også noen ekstra tagninger av noen av Matt Dillons whiskeystenkede replikker, og fulgte samme prosedyre, og heller ikke nå stemte de overens med resten av filmen. Ikke spør meg om grunnen til dette, det er sikkert flere grunner, men det sier usansett ganske mye om hvor mye en dyktig skuespiller legger i en rolle idet filmen er under innspilling.

**Tips**  
Tilslutt vil jeg gi deg et lite tips: Neste gang det blir skummelt på film, ikke hold deg for øynene! Om du holder deg for øynene, fortsetter marerittet verne enn noensinne inne i hodet ditt. Hold deg for ørene. Det er ofte lyden og musikken som forteller hjernen din hva du skal føle.

*Richard Svein (f. 1975) har vært lyddesigner på spillefilmen Salto, Zalo og salmiakk og en rekke kortfilmer. Han har gjort foley på Beautiful Country og Factotum og lydarbeide på Pitbullterje og Kvinnen i mitt liv. Utdannelsen sin har han fra lydlinja ved Låsfallsskolen i Tønsberg og Den norske filmskolen.*