

Lyd som formidler

- LYDDESIGN



Én ting er de ord, der bliver sagt, en anden ting er måden, de bliver sagt på, og en *tredje og vigtig ting er alt det rundt om* - f.eks. musikken og reallydene, som udgør det bagvedliggende lyddesign. Lyde har en helt utrolig påvirkning på os mennesker. Det gør indtryk, når vi hører et hjerte slå eller en baby græde, når vi hører børn grine helt nede fra bunden af maven, en ambulance der suser igennem gaden, eller den melodi vi hørte, da vi blev forelskede.

Den menneskelige hørelse er ekstremt fintfølelse. F.eks. kan de fleste alene på lyden høre, om en person i et lokale er en kvinde eller en mand, ja det siges endda, at vi kan bedømme vedkommendes vægt. Ligeledes kan vi genkende et andet menneske på stemmen og med stor præcision afkode humør og sindstilstand ud fra selv minimale nuancer i stemmeføring og stemmeleje. Når vi formidler med lyd, om det er en podwalk, podcast eller noget tredje, så er det oplagt at gøre brug af de utrolige muligheder, som lyden giver os. Det kan man gøre ved at lave et lyddesign, og det er dét, vi skal se nærmere på nu.

Lyd som formidler

- Her ses et screenshot fra redigeringsprogrammet Logic pro, kap. 4 "Noget om HC", der viser, hvordan et lyddesign kan se ud.



Opgave

- LAV EN DRAMATISERET LYDFORTÆLLING



Der er kort sagt tre trin i at producere en podwalk eller lydfortælling.

Når I har lavet denne opgave, vil I være i stand til at producere jeres egen personlige lydfortælling med tilhørende lyddesign. Det kan I bruge, hvis I en dag vil lave jeres egen podcast. I får også trænet jeres evne til at fortælle og skrive historier på en fængende måde.

TRIN	LYDFORTÆLLING
Trin 1	Skriv en kort lydfortælling
Trin 2	Optag speak + realllyde
Trin 3	Rediger

Skriv

1. Start med at fortælle hinanden dramatiske oplevelser fra jeres liv. Det kan være dengang, I lærte at cykle, dengang I fik buksevand i folkeskolen, dengang I fór vild i skoven. Det kan også være dengang, I overvandt noget stort - scenskæk, vandskæk, det første kys, den første dans. Det er måske svært at finde på noget med det samme, men I kan prøve at fokusere på oplevelser, hvor I oplevede noget første gang eller sidste gang, eller oplevelser der indeholder det værste eller det bedste. Der ligger nemlig altid gode historier dér. Stil evt. hinanden spørgsmål som: *Er der noget, du er bange for? Hvad er det modigste, du har gjort? Har du opnået noget, du er stolt af? Hvad drømte du om, da du var lille? Hvad er den bedste gave, du har fået? Kan du komme i tanke om engang, du blev skuffet, lykkelig eller overrasket?*
2. Når I har fortalt hinanden historier i en rum tid, så skal I, i fællesskab, vælge én af historierne, som I vil arbejde videre med.
3. Nu skal historien uddybes, så de små nuancer kommer frem. Historiens ejermand fortæller den igen, og I andre stiller nysgerrige spørgsmål undervejs. *Hvordan følte det, hvordan så der ud i rummet? Hvad tænkte du? Var det solskin eller regnvej? Lå huset i byen eller på landet? Osv.*
4. Nu skal historien skrives ned. Vær bevidst om, hvordan datid og nutid virker, og lad gerne fortælleren være jeg-fortæller. I skal hjælpes ad med at skrive historien. Hvis historien ikke er helt sand, gør det ikke noget. Det primære mål med opgaven er at lave en fed fortælling, der tager udgangspunkt i en sand oplevelse. Hvis historiens ejermand er ok med det, så giv endelig historien lidt krydderi. I kan også overveje, hvordan lydfortællingen skal opleves. Skal man være et særligt sted, der bidrager til historien? Skal man lytte, imens man går, eller er det ok bare at sidde stille?

Optag

1. Der skal laves to slags optagelser til denne opgave. Speak og reallyd. Men inden vi kommer dertil, skal I kigge på jeres manuskript og skrive alle de lyde ned, der kan være med til at underbygge historien. *(Det kunne være lyden af regn, lyden af en cykel der triller afsted, lyden af én der løber i perlesten, lyden af én der græder, lyden af én der skælder ud - alle de lyde der overhovedet kunne finde sted i denne historie, eller som kan være med til at skabe billeder i lytterens hoved.)*
2. Nu skal der speakes. Det kan historiens ejermand gøre, men det kan en af jer andre i gruppen også. Det kan være, en af jer har en god stemme, der passer godt til historiens stemning.

Optag	<p>3. Speaken kan sagtens optages på jeres telefoner. Små tætte lukkede rum med f.eks. gulvtæppe eller gardiner er gode at speake i. Allerbedst er det at speake under en dyne. Man kan klippe i lydfileerne bagefter, så speakeren behøver ikke speake det hele uden fejl. Del historien op i små afsnit på et par sætninger, og først når hvert enkelt afsnit er speaket rigtigt, går I videre til næste afsnit.</p> <p>4. Nu skal der findes /skabes lyde. Når I kigger ned over papiret med lyde til jeres lyddesign, kan I understøtte alle de lyde, I selv kan/vil lave. Det kunne være én, der snøfter, én der løber, én der vasker op osv. Det er også muligt at finde lyde på nettet. På hjemmesiden: www.Freesound.org kan man hente alle mulige lyde. F.eks. lyde som man ikke selv kan lave. Det kunne være lyden af en rumraket eller en baby, der græder.</p>
Rediger	<p>Nu skal der redigeres, og det kan gøres i det gratis og simple program Audacity. I Audacity kan I arbejde med lydene i flere lag og dermed skabe et lydunivers. Der findes mange gode videoer på youtube, der enkelt viser hvordan, man arbejder i programmet.</p> <p>Gå på youtube og søg f.eks. på: <i>"Introduktion til simpel redigering af podcastlyd i Audacity"</i></p> <p>Når man redigerer, giver det ofte bedst mening at starte med at lægge speaken ind på det øverste lag. Man klipper fejl ud og retter tempoet. Når speaken er ca., som den skal være, begynder man at lægge lyde og musik på, og på den måde skaber man sit lyddesign.</p> <p>Musik kan I finde gratis på nettet: www.freemusicarchive.org</p>
Lyt	<p>Når lydfortællingen er redigeret færdig, skal I lytte til nogle af de andres historier.</p>