

Mediernes lyd

– En multimodal analysemetode

Af Birger Langkjær

Der er en voksende mængde af akademiske artikler og bøger om lyd i medier. Særligt filmen er velbeskrevet, men også andre områder er i vækst. Artiklen ser derfor udfordringen i at integrere forståelsen af lyd i den øvrige medieforskning, frem for at fastholde lyden med status af et særligt område. En væsentlig barriere for denne integration er manglen på konkrete redskaber til at analysere lydets rolle og funktion i audiovisuelle medier. Artiklen gør derfor tre ting: 1) Den peger på en række fundamentale træk ved lyd som kræver særlig opmærksomhed, 2) den ser på, hvordan lyden indgår i mere omfattende multimodale sammenhænge og 3) den giver en række anvisninger på, hvordan man med fordel og med præcision til følge kan inddrage det lydige i analysen af medier.

Lyd som sansemodalitet og kommunikation

Enhver lyd fremkommer af fysisk bevægelse. Den fremkaldte lyd er ligeså foranderlig, som den hændelse eller serie af mini-begivenheder, der udløser den: skosålen der lander, afvikler og sætter af fra gruset (et skridt), akkorden der klinger ud i takt med at klaverstrengenes energi aftager over tid eller det lille 'flumb' af undertryk og gummikantliste, når køleskabet lukker. Heraf lydets evne til at accentuere *tidsoplevelsen*. Selvfølgelig er tid også involveret i visuel perception, f.eks. den dynamiske forøgelse af visuel størrelse, der indikerer, at noget kommer nærmere (*looming*). Men den hvinende lyd af en bil, der bremser hårdt, eller et musikalsk crescendo er begge lydige forløb med en meget direkte tidlig og foregribende karakter. De udgør begge et forløb hen imod en kulmination, hvad enten denne er et bilsammenstød eller et musikalsk klimaks. Andre lyde er mere vedvarende eller egentligt cykliske, f.eks. en lang række tekniske anordninger, cikasang eller lyden af et vandløb. Jeg har andetsteds skelnet mellem forskellige måder, lyd kan optræde på, herunder *punktuelle, dynamiske og cykliske lyde* (se Langkjær 2000). Cykliske lyde vil typisk miste nyhedens interesse, mens dynamiske og punktuelle lyde tendentielt vil tiltrække vores opmærksomhed. Selvom vi hører en summen af stemmer til en større fødselsdagsreception (cyklisk lyd), forholder vi os ikke aktivt lyttende til dem, som vi kan gøre det til lyden af skridt ude fra gangen, der kommer

nærmere (dynamisk lyd) eller en pludselig banken på døren (punktuel lyd). Denne lydets fænomenologiske karakter vil – i kombination med vores interesser, viden og forventninger – organisere vores oplevelse i forskellige figur/grund-relationer (se også Leeuwen 1999: 12-34).

Lyde kommer ikke til os i pæne og afgrænsede former, selvom vi som regel oplever det sådan. Der foregår en omfattende grad af auditiv processing på et trinvist og ikke-bevidst niveau, der omdanner lydbølger til noget, som vi hører som lyd. Lydbølgerne i luften omdannes til mekaniske svingninger i øret, der overføres som elektriske impulser til hjernen. Af disse fysisk-elektriske processer opstår vores oplevelse af lyd (Holman 2002: 1-48). En af ørets og hjernens afgørende opgaver er at adskille det sammensurium af lydbølger, der rammer øret, til afgrænsede og distinkte lyde. Dette betegnes ofte auditiv *streaming* eller auditiv sceneanalyse (Bregman 1990). Dette har såvel en samtidighedsdimension (vi opfatter flere forskellige lyde) som en forløbsdimension (den enkelte lyd udfoldes og afgrænses i tid). Lyden af en tone på et klaver eller fra en guitar er ikke en konstant størrelse, men en tone og en række overtoner, der klinger forskelligt over tid, og som giver lyden dens specielle klangforløb. Dette gør, at vi kan genkende den som lyden af henholdsvis klaver og guitar. Men selvom lydbølger er fremadskridende og analoge, fungerer hørelsen også som en slags baglæns, mental rekonstruktion, der løbende opdaterer det hørte i en slags auditiv hukommelsesloop. Det er f.eks.

ikke ualmindeligt, at folk spørger, "hvad siger du?", og straks efter opdager, at de faktisk har hørt det sagte alligevel. Det skyldes en auditiv korttidshukommelse, som overvejende er udforsket omkring verbalsproglig perception, og som betegnes den fonologiske loop (Baddely 1997).

Lyde findes i flere former. De fremkommer som nævnt, når mennesker, dyr eller ting er i aktivitet eller sættes i bevægelse. Disse lyde er ikke nødvendigvis intenderede som kommunikative, men opstår som en naturlig følge af en bestemt aktivitet. De kan selvfølgelig moduleres og blive bevidst kommunikative: Barnets overgjorte slæbende skridt kan fortælle forælderen, at "jeg er træt, jeg vil bæres", ligesom en dør, der smækkes hårdt i, kan fortælle, at personen føler sig uretfærdigt behandlet. I øvrigt er mange af de lyde, som vi dagligt omgives af, rent faktisk designede og derfor kommunikative: den særlige lyd af din bildørs smækken, overtonesammensætningen i din støvsugerens maskinstøj og den distinkte knaphed eller måske langvarige skurren ved dit cd-drevs åbne/lukkelyd fortæller alle historier om, hvilket produkt du har købt på linje med det visuelle design. Lyddesign er ganske enkelt en afgørende og integreret del af produktudviklingen, specielt i en række større virksomheder.

Andre former for lyde er født kommunikative. Stemmen bruges både til at tale med og til at synge med. I begge tilfælde udviser stemmen en musikalitet i stemmeleje, betoning og tempo, som på afgørende vis betyder. Udviklingspsykologen Daniel N. Sterns (1985) beskrivelse af affektiv afstemning mellem mor og barn angår netop de kommunikative elementer som udfoldes i enhver samtale, som en slags performance af det konkrete sprog (f.eks. dansk eller spansk). Moderen afstemmer sit eget udtryk med barnets gennem variation af *intensitet, tid og form*, der er invariante træk på tværs af sensorisk kanal. Således kan barnets højlydte begejstring komme i møde med stort udtryk i ansigt og gestik samt høje lyde. I visse situationer kan moderen også undlade en bekræftende respons ved at ændre på disse parametre. Dette kalder Stern for en misafstemning. F.eks. kan et opkørt barn, der skal beroliges, tales ned med rolig, lav og langsom stemmeføring. Det vigtige er her ikke, *hvad* hun i sproglig forstand siger, men *hordan* hun siger det. Denne basale interaktion kan betragtes som et centralt aspekt ved al senere interpersonel kommunikation, der også sætter rammer for social opførsel. F.eks. kan misafstemninger

også virke sårende eller fornærmende. Hvis du har vundet en rejse til New York og glædesstrålende og med eksalteret stemmeføring fortæller det til en kollega, og denne svarer, "nej, hvor er du heldig", med flad stemmeføring efterfulgt af en lang og inaktiv pause, er det tydeligt, at det, der reelt er blevet sagt, er, at "det interesserer mig ikke".

Ligeledes er musik en bestemt og intenderet organisering af lyd. Den kan bl.a. bruges som en slags matrix for kollektiv social optræden, som det sker i dans og i ritualiserede sammenhænge (nationalsang), eller den kan optræde som kunstnerisk udtryksform, hvor lytningen til abstrakte formelementer kan være central. Den kan ligeledes bruges som associationsfremkaldende udtryksform for den enkelte, hvor musiklytningen og brugen bliver afsat for tanker og følelser, der på forskellige vis afstemmes med musikken, en slags affektiv og semantisk associativ afstemning af lytter og musik. Sidstnævnte brug er nok den mest udbredte og kan på multimodal vis indgå i andre udtryksformer såsom film, tv og computerspil.

Der findes således lyde, der er født kommunikative, og lyde, der som udgangspunkt bare opstår, idet vi bevæger os i en fysisk verden. Disse mange dagligdags lyde, såsom pc-propellens diskrete heldagssummen på arbejdspladsen og den frosne kyllings 'klonk' mod køkkenbordet før madlavningen derhjemme, bliver under alle omstændigheder kommunikative på linje med menneskelige stemmer og musikalsk-instrumentale lyde, når de anvendes i medieret form. F.eks. kan larmen fra en maskinhal indgå som dokumentation i en tv-reportage om støj på arbejdspladsen, og en dørs knirken i en gyserfilm kan fortælle, at morderen er ved at snige sig ind på offeret. I en række audiovisuelle medier som film, tv og computermedier vil lydene således være med til at gestalte et særligt univers – det være sig fiktivt eller dokumentarisk – og vil være medvirkende til at styre vores opmærksomhed, stemme vores attitude og initiere forskellige former for aktivitet i form af indlevelse og/eller interaktiv handlen.

Multimedialitet: lyd/lyd, lyd/billede og lyd/verden

Selvom der findes forskellige typer af lyde, er der en række fællestræk ved dem. Dette er også en hovedpointe hos Van Leeuwen (1999). Det er netop lydets processuelle aspekter, der synes at kunne 'oversættes' lydene imellem: En stemme, et stykke

musik og lyden af skridt kan alle gøre et ophold, dvs. tøve, og derved dele udtrykskvalitet. Særligt er musik ofte blevet teoretiseret ud fra sine gestiske kvaliteter. Det ses lige fra en tidlig musikteoretiker som Eduard Hanslick (1975 [orig. 1854]) over kunstfilosoffen Susanne Langer (1942) til kognitiv musikpsykologi (Dowling & Harwood 1986). Således vil der være udtrykskvaliteter, som er forståelige på tværs af forskellige auditive former. Det gælder særligt kvaliteter knyttet til forandringer og det processuelle, idet en lydlig hændelse kan være pludselig eller tøvende, hurtig eller langsom, stilfærdig eller voldsom, jf. også den tværmodale afstemning af visuel gestik og stemmeføring mellem mor og barn, der beskrives hos Stern. Stern kalder disse udtrykskvaliteter for vitalitetsfølelser, som han bestemmer på måder, der er meget lig det, som neuropsykologen Antonio Damasio (1999) betegner som baggrundsemotioner, dvs. former for ikke-kategoriale følelserstilstande, som vi befinder os i, også når vi ikke er egentligt vrede, lykkelige, frygtsomme eller på anden vis oplever eller udtrykker kategoriale følelser. Således angår lydens processuelle karakter ikke kun accentueringer af forandringer i den ydre verden. En række lyde – ikke mindst musikalske lyde – kan også gennem lynning fungere som strukturer for mentale processer og gennem forskellige greb (f.eks. bestemte harmonier, stilformer eller instrumenter) initiere bestemte typer af semantisk-afektive oplevelsesformer. Selvom nogle har ment, at repræsentationer og emotioner nok kunne optræde i forbindelse med musik men ikke som sådan havde noget med musik at gøre (Hanslick 1975; Kivy 1990), har andre argumenteret for, at musikens struktur i sig selv har evnen til at fremkalde affekter (Meyer 1974). En del populærmusikforskning har peget på musikkens kulturelle medbetydning (Middelton 1993), mens dens gestiske og emotive kvaliteter bruges i musikterapi (Bunt og Pavlicevic 2001). Musik kan således ikke kun sammenlignes med det talte ord og almindelige lyde på ét niveau. Musikkens formelle og gestiske kvaliteter, dens evne til både at fremstille og fremkalde følelser, samt dens i høj grad stilrelaterede kulturelle medbetydninger giver mulighed for kongruens eller match på mange niveauer i forhold til såvel andre lydformer som visuel fremstilling.

Ovenfor har jeg beskrevet en række lyd/lyd situationer, hvor der er tale om bestemte og afgrænsede former for udtrykskongruens mellem de tre lydlige grundformer. For almindelige lyde,

menneskelig tale og vokal/instrumentalmusik kan ikke ækivalere hinanden i alle aspekter. De er netop ikke identiske udtryksformer. Der vil i stedet være tale om, at de deler invariante kvaliteter på tværs af modalitet, et afgrænset match f.eks. i form af pludselighed eller ophør. Noget af det samme gør sig gældende for kongruens mellem auditive og visuelle udtryk, dvs. lyd/billede relationer. Peter Larsen (1988) har i en tidlig artikel – med baggrund i strukturalisten A.J. Greimas teorier – gjort sig beslægtede overvejelser, ligesom kognitionspsykologen Annabel Cohen (2001) mere udfoldet har lavet en model for sensorisk bearbejdning af sprog, musik og billeder, der indeholder to automatiserede (bottom-up) processer. På første trinniveau bearbejdes formtræk ved musik, sproglyde og billede, mens andet trinniveau netop registrerer forskellige former for formel og semantisk kongruens mellem sprog, musik og billede.

Tiden er her en afgørende faktor i at skabe sammenhæng på tværs af modaliteter. Joseph Anderson beskriver netop det grundlæggende princip i lyd/billed-relationer som et spørgsmål om synkronitet (Anderson 1998: 81-84). Samtidigheden af delsansninger indikerer, at det sansede er knyttet til samme begivenhed, f.eks. at vi både hører og ser en bus køre forbi på vejen. Omvendt er det også det, der kan påkalde sig opmærksomhed, når udenlandske tv-reklamer udsendes med dialogspor på nationalsproget, hvilket sjældent er helt synkront (se også Maasø 2000). Herved forstyrres den syntetiserende perceptionsregel (synkronitet), der er afgørende for at opnå den 'bugtaler-effekt' (Styles 2005: 202), som medierne lever af, f.eks. når vi oplever, at det er skærmens personer, der taler, og ikke – hvilket det jo reelt er – højtaleren nedeunder eller på siderne af tv-apparatet.

En række undersøgelser har peget på, at visuel og auditiv perception i en række situationer, hvor det hørte og set ikke passer sammen, alligevel opfatter de inkonsistente sanseinformationer som indikation af én begivenhed. I sådanne situationer bliver det, som vi opfatter, reelt et kompromis mellem det hørte og det set. Arnt Maasø henviser f.eks. til et eksperiment foretaget af McGurk og MacDonald, hvor en billedoptagelse af en person, der siger 'ga-ga-ga', akkompagneres af et lydspor med hans stemme, der siger 'ba-ba-ba'. Dette hører forsøgspersonerne som 'da-da-da' (Maasø 2000: 38). Hjernen skaber altså en slags perceptuelt kompromis, uden at personerne er klar over

det. I Annabel Cohens terminologi kunne vi netop hævde, at det opfattede 'da' opstår af en kongruens mellem deltræk ved det visuelle 'ga' og det auditive 'ba'. Synkroniteten mellem 'ga' og 'ba' tvinger perceptionen til at omgå den enkelte sansemodalitet og finde ligheder ved det, som det opfatter som én samlet begivenhed. I det almindelige liv kan vi ikke overveje stimuli, der ikke matcher, men er afhængige af en øjeblikkelig og pålidelig vurdering.

Ofte vil der være en vis arbejdsdeling imellem de forskellige sansemodaliteter, idet der er forskelle på, hvordan de enkelte sanser vurderer verden. F.eks. lyder ting tættere på, end de syner. Hørelsen har således en tendens til at gøre vores oplevelse af afstande mindre. Den er en fjernsans, der hiver begivenheder ind i vores opmærksomhedsfelt. Mens synsfeltet er afgrænset og selektivt i sin afsøgning af omverdenen, kan hørelsen inden for en fuld radius af 360 grader opspore bevægelse og forandring i det omgivende miljø. Vi lukker øjnene, når vi sover, men øret er stadig åbent og kan aktivere os, hvilket vækkeure er en daglig men ikke altid lige velkommen påmindelse om. På denne måde vil hørelsen fungere som en detektor af hændelser, der efterfølgende bliver suppleret af en visuel dissekering.

Denne lyd/verden relation spiller på forskellig vis en rolle i medieperception og -brug. I de situationer, hvor tv-mediet – ligesom ofte radioen (Crissell 1986) – bliver brugt som sekundært medium, mens man laver andre ting, er lydsiden af betydning som et orienteringsredskab for den adspredte tv-bruger. Det var dette, som Rick Altman beskrev i en tidlig artikel om lyd på tv. Han påpegede, at lydens grundlæggende funktion er at henlede opmærksomheden på sin årsag. Således kan musikalske programsignaturer lokke tv-seeren hen til skærmen, når yndlingsprogrammet kommer på (Altman 1986). Omvendt gælder dette ikke for lydmedier som walkman, mp3 og iPod. De kan tværtimod ses som måder, hvorpå man *undgår* at blive opmærksom på forandringer i det omgivende miljø, og i stedet – gennem musikens tempo og form – skaber sit eget indre-fokuserede oplevelsesforløb i et ellers offentligt og begivenhedsfyldt rum. Dette er netop en af de grundlæggende pointer hos Michael Bull (2000). Således kan lydmedier som mp3/iPod bruges som akkompagnement og auditiv oplevelsesstrukturering af omverdenen, f.eks. under transportsituationer til og fra arbejde samt andre former for 'død tid'. I den tidligere fremførte terminologi kan vi hævde, at musikens gestisk-ekspresive kvaliteter,

dens vitalitetsformer, giver et eget musikrelateret mentalt flow, frem for at individet vedvarende skal afstemme sig til ydre verdens stimuli.

Medielyd som kulturel opfindelse

Det fælles ved sansemodaliteter som smags-, føle- og lugtesansen er, at de aftager over tid. Et let tryk med tommelfingeren på armen vil mærkes, når det sætter ind, men aftage over tid. Selvom badevand kan være koldt at hoppe i, vil huden i stadigt mindre grad registrere forskellen på krops- og vandtemperatur, hvorfor vi efter et stykke tid ikke længere vil opleve vandet som koldt. Sansningen tilpasser sig et givent forhold og koncentrerer sig i stedet om at registrere nye forskelle, dvs. *ændringer* i det omgivende fysiske miljø. Dette gælder i høj grad også høresansen. Almindeligvis er vi mere interesserede i nye lyde og i de forandringer, som de indikerer, end i vedvarende lyde, om end hørelsen og de tilknyttede områder i hjernen fortsat vil processere de givne lydssignaler, selvom de ophører med at være en del af den aktive opmærksomhedsstruktur (se Styles 2005).

Det er denne sanseadaptation, som mange fiktionfilm mimer ved at indlede en ny scene med en fremtrædende real lyd, der giver os indtryk af, hvor vi er. Når dialogen begynder, nedtones reallydene, så vi bedre kan koncentrere os om det, der siges. Ligeledes vil nyhedsudsendelsens indledende fanfare enten klinge ud før nyhedsoplæseren går på eller tilføjes ikke-markante gentagelselementer, der kan lægges volumenmæssigt lavt og tales henover, men som fortsat giver en vis dynamik og fremdrift til det sagte. En sådan lydpraksis er ikke så meget funderet i at få filmen eller nyhedsudsendelsen til at lyde, som virkeligheden lyder. Det er snarere sådan, at de forskellige medier får os til at lytte ud fra samme selektionsprincip, hvormed vi lytter i virkeligheden. Med andre ord: Medier vil på en række punkter fungere mest effektivt, når de eksternaliserer en række principper for mentale processer i deres opbygning og kommunikationsform, hvilket de da også i vid udstrækning gør. Det hævdede allerede den manisk produktive psykolog og første filmteoretiker Hugo Münsterberg (1970 [orig.1916]) tilbage i 1916, ligesom Noël Carroll (1988), Joseph Anderson (1998) og Torben Grodal (1997) siden har gjort det med henblik på filmens visuelle del. Inden for almen visuel kommunikati-

onsteori er det ikke mindst Paul Messaris (1994), der i nyere tid har ført denne type argumentation.

Noël Carroll argumenterer særligt imod, at de dominerende visuelle medieformer skulle være kulturelle konventioner forstået som vilkårlige frembringelser. Den simple pointe er, at nogle konventioner virker bedre end andre. Derfor kan vi ikke bare vedtage konventionerne. Vi skal derimod opfinde nogle, der virker. Derfor foretrækker Carroll (1988) at betegne forskellige repræsentationsformer og praksisser som 'kulturelle opfindelser', idet de netop kombinerer originalitet med funktionalitet. De kræver ikke en egentlig kode for at blive forstået (som f.eks. sproget gør det), men blot en mindre tilpasning af almindelige perceptuelle evner:

“[...] pictorial representations may be cultural inventions, inventions that, given the way people are built, cause spectators who are untrained in any system of conventions to recognize what pictures stand for” (Carroll 1988: 143).

Heraf bliver det også klart, at de fremherskende repræsentationsformer ikke altid skal vurderes ud fra deres mimetiske lighed med virkeligheden. De skal derimod tilbyde en tilgængelighed og umiddelbar forståelighed, der ligger i forlængelse af en række perceptuelt-kognitive kompetencer, som vi allerede er i besiddelse af, og som relativt enkelt og hurtigt kan adapteres til en given repræsentationsform.

Princippet om at betragte væsentlige træk ved mediernes æstetik som en funktionel adaptation af principper for perception kan med fordel også tages i anvendelse over for lyd. En del beskrivelser af praksisser for anvendelse af lydteknologi som kommunikation og æstetisk form har dog spekuleret i entydigt historiske og kulturelle forklaringer, hvorved givne konventioner beskrives uden at relatere dem til forskellige historisk invariante forhold. Jeg vil hverken benægte historisk forandring eller kulturens kreative funktioner, tværtimod. Men de bør forankres i mere strukturelle forhold, herunder basale træk ved menneskelig perception, hvilket måske også giver bedre blik for egentlige forskelle og fornyelser.

En af de centrale lydteoretikere er Rick Altman, der i en lang række artikler bl.a. har gjort sig til talsmand for det synspunkt, at medier ikke kan repræsentere virkelighed men kun andre medier (Altman 1992b). Således overtager den tidlige lydfilm i begyndelsen af 1930'erne ikke kun radioens men også telefonens lydpraksis ved at gøre nærlyden til norm for stemmeoptagelser

og i øvrigt prioritere det talte ord over andre lydformer som musik og reallyd (Altman 1992a: 46). Dette får en række konsekvenser. Rick Altman beskriver, hvordan ledende personer blandt filmens lydteknikere i slutningen af 1920'erne og begyndelsen af 1930'erne i en lang række artikler i teorien forsvarede en lydpraksis, hvor kamera- og mikrofonafstand skulle matches, således at de optog det samme fra den samme afstand i såvel lyd som billede. Hvis man så noget langt fra, så skulle lyden være optaget tilsvarende langt fra, mens nære kameraindstillinger skulle følges af nær lyd. Dette, mente de, ville udgøre en mere realistisk rumgestaltning end den nære lyd af stemmer, der karakteriserer både radio og telefon:

“In calling for a careful matching of sound scale to image scale, early theoreticians clearly assumed that sound cinema needed to match a reality code derived from daily life” (Altman 1992a: 58).

Praksis blev dog hurtigt at opretholde en nogenlunde fast mikrofonafstand til 'lydobjektet' uafhængigt af skiftende billedindstillinger. Dette er også hovedreglen i dag i såvel film som tv. Altman synes også selv at opfatte lyd/billedmatch, hvor et billedklip følges af et lydklip og derved opretholder samme afstand til det fremstillede, som noget, der ville være mere realistisk. Han kalder ligefrem den kontinuerte lyd 'monstrøs', fordi den ikke er knyttet til én fast position i filmens rum. Heraf konkluderer han, at:

“spectators do not remain from age to age the same, that even the body and its functions are culturally determined, and that spectators who live long enough with monstrosity learn to consider it not only beautiful, but even, eventually, normal” (Altman 1992a: 50).

Det er korrekt af Altman at pege på, hvorledes nye repræsentationsformer benytter sig af tidligere former. Men omvendt undlader han at udforske den mulighed, at medier også låner af hinanden, fordi de alle skal fungere i samspil med de samme basale menneskelige mekanismer. Derfor er det sandsynligt, at andre medier på en række punkter allerede *har* opfundet den dybe tallerken. F.eks. undlader han i den ovenstående redegørelse for den tidlige filmlyd helt at overveje, om match af afstand mellem lyd og billede nu også er så naturligt endda. For i praksis er tilskuere mere sensible over for lydklip end over for billedklip og det af grunde, som har

mere med medfødte træk end kulturel monstrøsitet at gøre. F.eks. bemærker Joseph Anderson, at “[...] audiences are more tolerant of glitches in the picture than in the sound track” (Anderson 1998: 80).

Det kan umiddelbart synes mærkeligt, at vi straks bemærker spring i lyd, mens vi rask væk accepterer endog meget varierede billedudsnit og hyppige visuelle klip. Men rent faktisk minder denne form meget om den måde, som vi i almindelighed perciperer verden på.

Lyden er af natur kontinuert og tilgængelig, så længe den lyder. Der skal en ændring i verden til at ændre lyden, såsom at vi lukker et vindue (pludselig dæmpning), eller at den aktivitet, som lyden er et udtryk for, ophører. Mens hørelsen hører hele tiden og 360 grader rundt, dvs. i alle retninger, ser vi kun et godt 110 grader udsnit af verden, heraf mindre end 10 procent skarpt. Desuden skifter vi tit mellem, hvad vi ser på, og vi kan endog helt lukke øjnene, uden at vi af den grund tror, at verden er forsvundet. Synet arbejder derfor i praksis både mere *fokuseret* og mere *fragmenteret* end hørelsen, der er *åben* og *kontinuert*. Mens den visuelle fragmentering opleves sammenhængende, idet den fremkommer af en viljestyret og omverdensafsøgende aktivitet, vil et brud i den auditive strøm, dvs. lydens ophør eller kvalitative forandring, opfattes som indikation af en begivenhed ude i verden, som derfor øjeblikkeligt påkalder sig opmærksomhed.

Hermed bliver det også ret indlysende, at den kontinuerte lyd har haft så nemt ved at blive norm. Den svarer ganske enkelt bedre til den måde, som vi normalt lytter på, end den type dokumentarisk ‘produktionsrealisme’, som Altman og hans tidlige kilder tilsyneladende plæderer for. Således er det også noget misvisende, når Mary Ann Doane (1985) i en gründer-artikel om filmlyd hævder, at den kontinuerte lyd som primær funktion skal dække over visuel fragmentering. For det er snarere sådan, at både visuel fragmentering og auditiv kontinuitet er naturlige perceptionsmodi. En springende lyd ville netop være en konstrueret praksis, der gik mod perceptuelle normer. Det kan man sagtens. Men normbrud gøres bedst, hvis der er en kommunikativ pointe med det.

Overordnet peger det forhold, at medier låner af hinanden, ikke nødvendigvis på, at de er kulturelle konstruktioner. Det peger snarere på, at de alle er nødt til at fungere i samspil med de mennesker og den fysiske og sociale virkelighed, som de indgår i.

Normbrud

Vi kan altså konstatere, at den kontinuerte lyd baserer sig på medfødte træk ved vores auditive perception. Derfor vil brud på dette typisk påkalde sig opmærksomhed. Men normbrud har ikke nødvendigvis samme funktion. Denne varierer med mediegenreens særlige krav og den konkrete situation. Lad mig give nogle forskellige eksempler fra henholdsvis film, computerspil og tv.

En markant form for kontinuitetsbrud er et egentligt lydudfald, hvor en lyd, som vi ellers forventer, forsvinder. I fiktionsfilmen bliver det ofte brugt som en del af en indre fokalisering, hvorved vi oplever en situation i overensstemmelse med en af filmens personer. Det kan gøres meget påfaldende ved helt at fjerne al lyd, som det sker i en sekvens i filmen *All That Jazz* (1979). Hovedpersonen, der er musicalinstruktør på Broadway, er til manuskriptmøde med skuespillerne. På et tidspunkt ler alle af en vittighed i manuskriptet. Her forsvinder al reallyd, imens de forsamlede – undtagen vores hovedperson – ses overgive sig til latter. Kombination af deres åbenlyse latter og en langvarig stilhed skaber en grotesk oplevelse af uvirkelighed. Alt andet lige højnes en begivenheds oplevede realitetsstatus, jo flere sansemodaliteter vi oplever den igennem. Noget, vi hører, ser og mærker, vil opleves mere virkeligt end noget, vi ser på afstand, mens det at vi ser noget, der så tydeligt laver lyd, men ikke kan høres, virker decideret mærkeligt.

Mens atmosfærelidene bruges til at accentuere en sanset tidslighed i fiktionsfilmen, vil en del af de forholdsvis simple 1. persons skydespil (f.eks. *Doom* og *Quake*) ofte etablere en auditiv kontinuitet gennem en række riffbaserede, kortmelodiske eller rytmisk karakteriserede musiksekvenser, der kan loopes, og som grundlæggende lægger en høj puls under spillet. Dette flow punkteres så auditivt af skud, råb, vejrtrækning og andre lydbegivenheder, der har realstatus i spillet, og som er knyttet til bestemte af spillerens konkrete handlinger. I *Hitman – Codename 47* (2000) er lydidealet en lidt nøgen form for ekspressiv naturalisme, der indbefatter reallyde fra det omgivende miljø (ubestemmelig susen, fuglekvidder, råb) og lyde knyttet til Hitmans, spillerens alter ego, handlinger (skridt, ladegreb på diverse håndvåben, indstilling af kikkertsigte mm.). I spillets første forløb tilskyndes spilleren til at træne basale færdigheder af en kommenterende *voice over*. Men der høres også visse skift i atmosfæ-

relyden, som ikke er relateret til egentlige handlinger i spiluniverset. F.eks. vil spillerens valg af skift i kameraindstilling også medføre et diskret skift i atmosfærellyden (volumenstyrke og klang). Dette brud på den kontinuerte lyd er meningsfuldt, da spillet ikke kun er et spørgsmål om at indleve sig (som i film eller tv-fiktion) men også om at handle som fysisk aktør. Derfor fungerer kontinuitetsbruddet i atmosfærellyden som et feedbacksignal eller en navigationslyd. Mens fiktioner typisk ikke vil markere et visuelt synsvinkelskift men primært ændringer i fiktionen, fungerer den auditive diskontinuitet her som en markering af en spillerhandling omkring fiktionsrummet. Dette normbrud bliver således meningsfuldt i dets overensstemmelse med spillets interaktive form.

Et sidste eksempel skal være tv-dokumentaren. I modsætning til spillefilmens særlige fiktionsunivers, indgår dokumentarfilmen – qua dens tilblivelse – i det rum, som den fremstiller. Derfor kan et kontinuitetsbrud i lyden fungere som markering af det forhold, at optagesituationen deler realitetsstatus med det fremstillede (om end begge selvfølgelig kun står tilbage i form af den færdige udsendelse) og derved blot forstærke oplevelsen af udsendelsens dokumentariske status. Med andre ord kan manglen på lydlig perfektion opleves som indikation af virkelighedens uberegnelighed. Dette er så afgjort også en del af dogme 95-filmenes pseudo-dokumentariske effekt (se Langkjær 2004:88). Dette er ikke mindst tydeligt i en del formater inden for reality-tv. Det gælder de klassiske udsendelser, som kriminalmagasinet *Station 2* (TV2); f.eks. da to politifolk fra Esbjerg i et indslag sendt 14. oktober 1998 kæmper for at anholde en beruset og aggressiv person, hvilket gengives med springklip på lydsiden og en råben i hørbart forvrænget gengivelse. Også folks egne optagelser med hjemmvideokameraer – en fysikaliseret af det som bl.a. Jon Dovey (2000) har betegnet som 1. persons bekendelsesmedier – har denne autenticitetseffekt, f.eks. TV2's *Årgang nul* (2000-?). Her høres typisk 1) en brummen og summen af den motorstøj, der driver videobåndet frem, og som forplanter sig til den indbyggede mikrofon, 2) amatørkameraets automatiske op- og nedfading af optagestyrken (og hermed af såvel kamerastøj som baggrundsstøj) samt 3) den høje grad af reflekteret lyd, der opstår, når de indbyggede mikrofoner optager 'bredt' fra rummet. Disse forhold genererer en vedvarende serie af auditive støjpåmindelser om optagelsens

autenticitet, idet manglen på perfektion indikerer virkelighedens uberegnelighed under optagelsen.

En AV-model i fire niveauer

Jeg har tidligere (f.eks. i Langkjær 1998; Langkjær 2000) skitseret en model for audiovisuel perception i fire niveauer, som jeg har anvendt på filmen. Jeg vil nedenfor forsøge at præcisere en række tidligere formuleringer, samtidig med at jeg ønsker at generalisere modellens elementer til andre audiovisuelle medier. Modellen, der beskrives i figur 1, kombinerer det specifikke ved forskellige former for lyd (og det visuelle, for den sags skyld) med mere overordnede mentale processer, der angår vores måder at opleve og forstå audiovisuelle repræsentationer på tværs af konkrete sansemodaliteter. Den beskriver forskellige niveauer, der er aktive i forbindelse med reception af medier. Der er således ikke tale om et flowdiagram, hvor trin 1 følges af trin 2 osv. Niveauerne skal snarere betragtes som processer, der er aktive på samme tid, og som alle indgår i forskellige feedbackmønstre på kryds og tværs.

Figur 1 indeholder fire niveauer: 1) den sensorisk specifikke bearbejdning (realtid, musik, visuelle træk, stemmer), 2) det perceptuelt foreliggende (tværmodalt), 3) den konkrete kognitive og følelsesmæssige evaluering af det perceptuelt foreliggende og 4) de former for såvel almen som specifik viden, som vi trækker på, for at få mening i alt det andet.

Mens den sensoriske bearbejdning og den tværmodale perception er meget dynamiske niveauer relateret til korttids- og arbejdshukommelsen, er de mentale rammer erfaringsformer relateret til langtidshukommelsen. Denne består dels af en slags generaliserede erfaringsformer (f.eks. forståelsen af årsags/virknings-relationer) og dels konkrete erfaringer, herunder autobiografisk hukommelse (f.eks. erindringen om et bestemt tv-program). Pointen er, at den sensoriske bearbejdning angår alt det, som vi hører og ser, dvs. det egentligt auditive og visuelle, mens den tværmodale perception angår det, som lydene og billedet virkeliggør for os; dvs. typisk begivenheder centreret omkring menneskelige handlinger i tid og rum. Disse handlinger bliver i høj grad forståelige, fordi vi aktiverer såvel almene modeller og specifik viden, f.eks. almen viden om karakteren af de handlinger eller konkret viden om de personer, som fremstilles. Det affektivt/kognitive niveau, derimod, er oplevelsens aktuelle brændpunkt eller fænomenologiske centrum, der i høj grad er

forbundet med vores opmærksomhedsstruktur, og hvor aktuel sansning og perception formes og korrigeres af forud erfarede viden, der selvfølgelig omvendt selv kan korrigeres eller udvides.

Dog er det også en pointe i modellen, at vi på niveau 1 og 2 – som et sekundært opmærksomhedsfokus – kan opfatte en række artefakttræk, der kan angå fundamentale træk ved det konkrete medie såsom formatet på den visuelle indramning og højtalerkvalitet eller som særlige æstetiske træk ved filmen, udsendelsen eller spillet, f.eks. iørefaldende lydeffekter eller imponerende kamerabevægelser. Psykologen og filmteoretikeren Ed S. Tan (1995) skelner således mellem 'F-emotions' og 'A-emotions', der angår emotioner relateret til henholdsvis fiktion og artefakt. Det betyder også, at den affektivt/kognitiv evaluering af en række medieprodukter ikke nødvendigvis kun vil være knyttet til de indholdselementer, der genereres, men også kan bestå af forskellige emotioner knyt-

tet til en slags metavurdering af mediet eller dets særlige udtryksform. En række af de emotioner, der som regel vil blive fremkaldt ved oplevelsen af såvel fakta som fiktion, vil ofte kunne beskrives som kategoriale følelser, f.eks. når en fiktiv person eller en offentlig politikers handlinger fremkalder vrede, glæde, overraskelse eller frygt. Andre vil derimod rette sig mod mediets artefakttræk og have en anden karakter, f.eks. fascination eller beundring. Med andre ord forsøger modellen at adressere forholdet mellem repræsentation og virkelighed på en nuanceret måde. På den ene side har audiovisuelle repræsentationer en perceptuel prægnans, som giver det fremstillede en høj grad af livagtighed, fordi medieret lyd og levende billeder i høj grad opfattes og bearbejdes efter samme principper som hverdagsperception. Omvendt er der dog også en række modificerende træk, som både findes på et højere kognitivt niveau ('det er bare film') og gennem træk, som vi opfatter på et

Figur 1

Model for AV-perception i fire niveauer. Den skal, jf. nummereringen, læses nedefra og op, hvor den bevæger sig fra sanselig konkrethed til generaliseret viden.

4) Mentale rammer

Såvel almene modeller (eller skemata) som specifik viden og erfaring, der også ofte vil være knyttet til affektiv valør:

Almene modeller:

- a) almen og generaliseret viden, f.eks. om psykologiske situationer (f.eks. mobning) og sociale systemer, herunder affektiv valør (f.eks. 'mobning gør mig vred').
 - b) skematiske makromodeller, f.eks. for narrativer, genrer, argumentformer og spiltyper samt fakta og fiktion.
- Specifik viden:*
- c) specifik viden om forhold i verden samt andre film, tv-programmer og spil, herunder også vores præferencer og deres affektive valør (f.eks. 'jeg bryder mig ikke om voldelige pc-spil').
 - d) specifik viden om personer og tidligere begivenheder i filmen, tv-programmet eller spillet, herunder også deres affektive valør (f.eks. godt/skidt, sympatisk/usympatisk)

3) Affektiv/kognitiv evaluering

- a) primært af ting, personer, situationer, udtalelser og begivenheder i den repræsenterede verden. Hvilken betydning har det fremstillede for os og for dem eller det, som vi sympatiserer med?
- b) sekundært af artefakttræk (teknik eller stil) eller former for afsendermarkering, f.eks. en overraskende narrativ drejning eller fundamentale udfordringer af almene mentale rammer.

2) Perception (tværmodal)

- a) primært af ting, personer, situationer, udtalelser og begivenheder, der finder sted i det repræsenterede tid og rum, hvad enten dette er fiktivt eller dokumentarisk.
- b) sekundært af artefakttræk såsom teknik (f.eks. skærmens indramning eller lyd kvalitet) eller stil (f.eks. en markant kamerabevægelse, voldsom lydeffekt eller musikalsk bemærkelsesværdig markering)

- 1) Sensorisk bearbejdning** (sensespecifik) af lydenes karakter, af farver og visuelle former mm, herunder også en basal bottom-up baseret strukturering af sproglyde, musikalske del-elementer, analyse af hele lydspektret og udskillelse af enkeltlyde.

meget basalt niveau. Det er som regel blot ikke dem, vi fokuserer på. Den primære årsag til at vi ikke gør det er, at indholdsdimensionen i flertallet af medieprodukter er så gennemstruktureret og interesseskabende, at den alene vil kunne fastholde vores opmærksomhed. Artefakttæk vil typisk blive aktualiseret som en del af perceptionen, såfremt de er særligt fremhævede fra afsenderside (en iørefaldende lydeffekt i en tv-spot, en spektakulær surround-panorering i biografen) eller fordi det, som det handler om, ikke længere interesserer os.

Jeg bemærkede ovenfor, at der ikke er tale om et flowdiagram, hvor processen bevæger sig trinvis gennem alle niveauer. Et eksempel kan måske gøre dette klarere, f.eks. musikkens rolle i en lang række audiovisuelle medier. Når musik optræder i en film eller et tv-program, vil den tilføje den samlede oplevelse et noget. Dette noget kan dog være af forskellig karakter. Der kan være tale om, at musikens gestiske kvaliteter, f.eks. tempo, pauser eller rytmiske markeringer, skaber et formelt match med visuelle elementer eller dialogen. Derved kan musikken forstærke oplevelsen af tempo eller accentuere bestemte indholdselementer, f.eks. et ord, en tøven, eller et blik. Her er der i høj grad tale om, at musikkens mere alment lydlig udtrykskvaliteter indgår i en opmærksomhedsstrukturering, hvilket kan betegnes som en bevægelse fra det sensorisk specifikke (musik, lyde, ord og billedelementer) til det tværmodale (en bestemt handling eller situation). Men andre musikalske funktioner fremkommer på anden vis. F.eks. vil en del musik spille på, at lytteren kan genkende den musikalske stilart eller direkte genkende det konkrete stykke musik. I computerspillet *Hitman – Codename 47* vil hver ny scene, hvor Hitman får en ny opgave, udspille sig på en ny geografisk lokalitet, og bliver derfor indledt med et stykke musik, der stilistisk mimer forskellige former for asiatisk klang og derved stemmer os til skiftende Hong Kong-lokaliteter.

Ligeledes forudsættes det i Michael Moores *Fahrenheit 9/11* (2004), at tilskueren har en evne til at sammenkoble musikstil og kulturelle stereotyper, som når optagelser af George W. Bush hjemme i Texas akkompagneres af hurtig countrymusik (banjo, bas og trommer). Andre gange kræver Moores slagfærdige retorik derimod, at tilskueren kender det bestemte musiknummer, som når det med et kort, instrumentalt brudstykke af nummeret 'Cocaine' – let genkendeligt på dets gentagne akkordriff – mere end antydes, at stofmisbrug kan

være en del af forklaringen på Bushs påståede inkompetence. I alle de nævnte tilfælde er der tale om, at det hørte kun bliver meningsfuldt via generaliseret viden om musikstilarter og/eller konkrete musiknumre. Når musikken bruges stedkarakteriserende er der tale om, at det hørte (sensorisk bearbejdning) og de almene musikulturelle skemaer (mentale rammer) etablerer en klar forståelse af, hvad det er, der fremstilles (perception), hvilket vi så kan forholde os til (affektiv/kognitiv vurdering). Når musikken bruges mere twistet, f.eks. 'Cocaine' i *Fahrenheit 9/11*, indgår den mere direkte i vores affektivt/kognitive evaluering, fordi vi ikke bare bemærker, hvad den siger, men også *at og hvordan* den gør det. Således indgår denne musikbrug i en dialog med vores viden om Michael Moore, George W. Bush, USA m.m.

Enhver dokumentarfilm vil have en retorisk og argumenterende form. I Moores tilfælde er den blot særligt markeret som en del af fremstillingen, og her er kombinationen af Moore som en ofte synlig interviewer, hans idiosynkratiske speaks og en ofte bizart kommenterende musikbrug en del af en afsendermarkeret fremstillingsform. Ligeledes er det karakteristisk ved megen – hvis ikke al – musik, at den som regel vil sætte os i en eller anden form for stemning eller følelseslignende tilstand, dvs., at musikken virker direkte gennem en slags match mellem musikalsk struktur og semantisk affektiv hukommelse. Herved fungerer musikken direkte som en slags rammesættende stemningsmodus for vores oplevelse.

Om at analysere lyd i medier

Der findes en voksende mængde forskning om lyd i medier. Men det er min opfattelse, at det afgørende vendepunkt ville bestå i at integrere lyden i den måde, som vi i almindelighed driver medie-forskning på. Selvfølgelig er lyd ikke altid interessant, ligesom visuel analyse ikke altid vil være det. Det afhænger af, hvilket spørgsmål man ønsker besvaret. Alligevel er det mit indtryk, at mange analyser rent faktisk omgår vigtige forhold, idet lyden indgår som en del af det indtryk, der analyseres på baggrund af, men uden at lydets andel ekspliciteres. Groft sagt er det sådan, at den af lyden fremkaldte oplevelse forskydes, idet analysen i stedet finder belæg for sine påstande i andre dele af mediets udtryksregister. Dette kan være fristende i analyser af tv-nyheder, underholdningsprogram-

mer og tv-serier, af spillefilm og dokumentarfilm, af computerspil og reklamer på nettet m.m. Også musik analyseres ofte ud fra dens lyrik uden at beskrive dens klingende form, ligesom musikvideo-analyserne i 1980'erne fokuserede på videoernes billeder og visuelle rytme (f.eks. Kinder 1987).

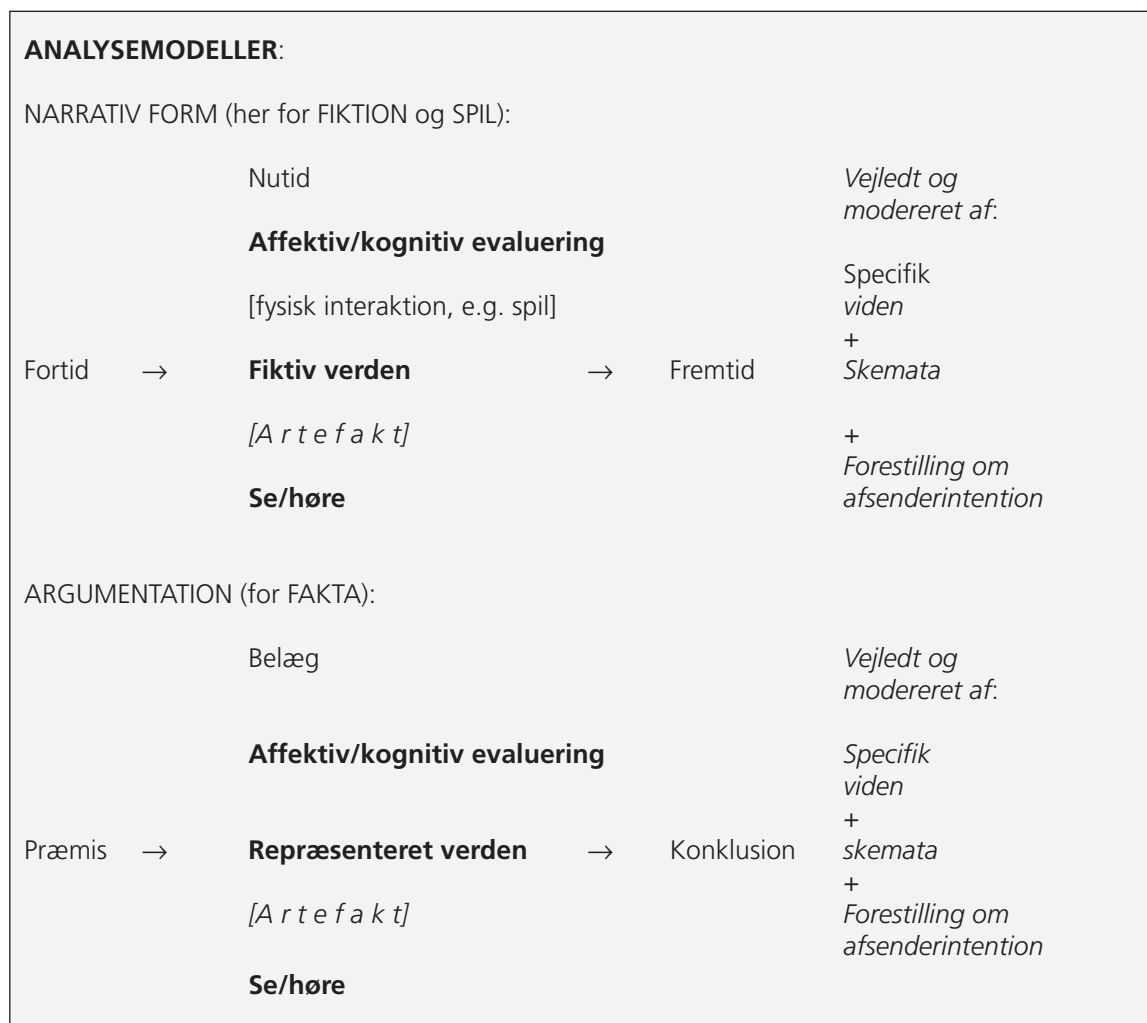
Mens den tidligere gennemgang var en teoretisk redegørelse, skal det følgende ses som et metodisk og mere handlingsanvisende bud på, hvordan lyd kan indgå i analysen af medier. Det følgende er altså det samme på en anden måde.

Hvis analysen drejer sig om et konkret medieprodukt, en film, tv-udsendelse eller et spil, så vil de tre nederste niveauer i min model som udgangspunkt være de mest interessante at redegøre for. Derfor har jeg i figur 2 opstillet to modeller;

som i kort oversigtsform viser dette, men som også tager højde for forskellige fremstillingsformer, henholdsvis en narrativ og en argumenterende form (Nichols 1991: 111). Det fjerde niveau (de mentale rammer) er her angivet ude i højre side for at markere en række forhold, der indrammer den aktuelle receptionsproces, men som ikke har samme tidsbundne og processuelle karakter, som de tre første niveauer.

Særligt niveau 2 (den fiktive/repræsenterede verden) vil have lidt forskellig status afhængig af mediegenre. Mens fiktion bruger lyd og billeder til at realisere en fiktion med en stærk tidslig rettet, vil fakta-former ofte bruge det fremstillede som belæg i en overordnet argumentation for et sagsforhold. Derfor har jeg indføjet henholdsvis handlin-

Figur 2



gens tid og argumentets form. Og mens en tv-serie kan gøre os så ophidsede, at vi måske kommer med højlydte kommentarer eller truer ad fjernsynet, er det kun i computerspilformen, at vi kan omsætte vores oplevelse til handlinger, som direkte ændrer forhold i spiluniverset. Det er en særlig pointe, at den affektivt/kognitive evaluering ikke kun angår forhold i spiluniverset, men også er knyttet til interaktionens vellykkethed, der igen giver anledning til forskellige former for mestningsoplevelser (se også Grodal 2003). Derfor er denne fysiske interaktionsmulighed i modellen anbragt mellem fiktion og affektiv/kognitiv evaluering. Ofte vil vi være mest opmærksomme på de indholdsstørrelser, som det talte ord, musik, atmosfæreløyd og de levende billeder virkeliggør for vores øjne og ører. Men det er ligeledes muligt, at mediet som teknisk artefakt (f.eks. en kasse med skærm og højtalere), selve fremstillingens formtræk eller det, at vi bliver provokeret af en påstand eller synes noget er usandsynligt, aktiverer forskellige former for viden, opmærksomhed på stiltræk og grader af bevidsthed om afsenderintentionalitet. Derfor er artefakttræk anbragt mellem det konkret sansede (lyd/billedtræk) og den af tilskueren/seeren/brugeren oplevede realitet, hvad enten denne er fiktiv eller dokumentarisk. Den kursiverede form angiver, at det som regel er noget, som vi ikke forholder os direkte til.

Analysen kan tage udgangspunkt i spørgsmål til hvert af niveauerne. Af hensyn til overskueligheden vil jeg overvejende eksemplificere med henblik på musikken, selvom spørgsmålene kan tages i anvendelse over for alle former for lyd:

– **Hvad hører vi, og hvad ser vi?** Her gives en basal beskrivelse af lyd, musik, dialog, speak, billedelementer og komposition. Det er min erfaring fra undervisning, at dette niveau er sværest at beskrive, da det kræver, at man lytter analytisk. Men øvelse hjælper. Hvis vi koncentrerer os et øjeblik om musikken, så kan vi beskrive dens stil, tempo og instrumentering. Vi kan karakterisere dens udtryk i bevægelsestermer (f.eks. langsom eller omskiftelig), gestiske udtryk (f.eks. storslået eller dynamisk) eller følelsesudtryk (f.eks. munter eller sørgmodig). Vi kan inddele den i forløb ved – efter bedste evne – at tælle takter og se, om det giver en formel opdeling af forløbet, som gør en forskel. Vi kan overveje om musikkens figur/grund-organisering er bygget op omkring en udfoldet melodi, et gentaget riff, harmoniske klangforløb eller måske overvejende

rytmiske figurer. Afhængigt af svaret vil det tilføre bestemte oplevelseskvaliteter til det fremstillede.

– **Hvad er tilfældet/realiteten i det fremstillede?** Hvilke indholdsstørrelser virkeliggøres af det, som vi hører og ser? Oplever vi familien i en dokumentarfilm fortravlet, fordi musikken er hurtig og/eller fordi hurtige billedklip forstærkes gennem abrupte lydklip, der f.eks. foretages midt i en sætning? Fremstår en aftenmørk dansk provinsbys gader som et potentielt farligt sted at befinde sig, bl.a. fordi musikken indeholder dissonerende elementer, eller får et lyrisk smukt melodistykke os i højere grad til at fokusere på de virkningsfulde lyskontraster og fascinerende linjer i billedet og huse i silhuet? Får en komisk melodi, der lyder som underlægningsmusik til indslaget, idet politikeren træder op på talerstolen, os efterfølgende til at opfatte hans korte tøven, inden han taler, som et udtryk for usikkerhed frem for seriositet og alvor? Pointen er, at musikken på en række punkter ikke kun toner eller modulerer men direkte former realiteten af det, vi hører og ser. Det er særligt her, at analyser, der ikke tager lyden med, kan blive misvisende.

– **Hvad betyder det for os? Hvilken effekt har det?** Ligesom musikken kan være et centralt virkemiddel til at fremmane den fortravlede familie, den farefulde gade eller aftenmørkets formmæssige og lyriske træk som oplevet realitet, vil vi hurtigt kontekstualisere det erfarede i forhold til såvel vores generelle som mere specifikke præferencer. I et computerspil vil det erfarede få værdi i forhold til, om det støtter vores projekt (f.eks. at skyde fjender, bygge en by op eller skabe sociale relationer i henholdsvis *Doom*, *Sim City* og *The Sims*). I en spillefilm vil det erfarede i høj grad relatere sig til den sympatistruktur, som filmen etablerer, idet noget er godt eller skidt i relation til vores hovedperson. I en række faktuelle former vil holdningsmæssige spørgsmål være med til at afgøre, hvordan vi reagerer på en given udsendelse, f.eks. om *Fogh bag facaden* (2003) giver anledning til vurderinger som 'dygtig politisk leder' – hvilket dens musikbrug faktisk kan fremme – eller 'arrogant magtmeneske'. Vi relaterer os både kognitivt og emotivt på en gensidigt samvirkende måde. F.eks. er vores opfattelse af sandsynligheder for en række senere handlingsudfald, som filmen eller udsendelsen har gjort os klart eller antydnet, af betydning for den alvor, vi tillægger bestemte hændelser.

– *Hvilken viden trækker vi på?* Endelig kan analysen inddrage en række forhold, der i figur 1 er beskrevet som mentale rammer. I en fiktionsfilm er det bl.a. vores viden om de foregående handlinger og vores gæt på, hvad der fremover vil ske. Disse gæt kan basere sig på forudgående viden om fortælleformer, genrer og forhold i virkeligheden, f.eks. om typiske fortælleforløb i den givne genre, om hvordan folk, der udsættes for stress, reagerer, eller om hvilke roller hovedrolleindehaveren tidligere har spillet. En del af disse forhold vil også være med i vores vurdering af filmens troværdighed. Ligeledes vil nyhedsudsendelser og dokumentarfilm både etablere og forudsætte konkret viden samt arbejde inden for overordnede skemata, der hjælper os til at strukturere og forstå en given tv-udsendelse. Skemata kan have metaforisk form, f.eks. 'politiske forhandlingsforløb er som et slag', de kan have en narrativ form af typen 'den heroiske borger i kamp mod det ufølsomme system', eller de kan bestå af mere sammensatte begreber eller idéer (f.eks., det nationale). Men det kan også være konkret viden om musik, der på forhånd er koblet med semantisk affektive elementer. F.eks. bliver finalen fra Beethovens 9'ende brugt i såvel Hollywood-actionfilmen *Die Hard* (1988) som i DR-dokumentaren *Demokratiets slagmark* (2000). Den er aktuelt – og i virkelighedens verden – EU's officielle hymne, men bruges i filmen og tv-udsendelsen til på forskellig vis at give os en oplevelse af 'det europæiske' som henholdsvis en (dekadent) kultur, der truer USA, og et teknokratisk skrivebordsprojekt (Langkjær 1996; 147-48; Have 2003: 67-79).

Coda

De audiovisuelle medier er noget særligt. Det er de bl.a., fordi de i deres brug af lyd og levende billeder skaber en perceptuelt direkte vej til bevidstheden. Det er denne oplevede realitet, som jeg har søgt at begrunde i basale forhold omkring perception af lyd og sat i spil i forhold til forskellige medietyper. Jeg har endvidere splittet denne audiovisuelle erfaringsform op i en række niveauer. For selvom vi direkte oplever, at en film, en tv-udsendelse eller et computerspil gør os oprørte, ærgerlige eller glade, er det vigtigt at forklare, hvordan denne oplevelse kommer i stand. Det er netop her, at lyden med sin effektive diskretion så tit undslipper en nærmere beskrivelse.

Litteratur

- Altman, Rick. 1986. Television/Sound. In *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*, (ed.) Tania Modleski. Bloomington: Indiana University Press.
- Altman 1992a. Sound Space. In *Sound Theory/Sound Practice*, (ed.) Rick Altman. New York: Routledge.
- Altman 1992b. Introduction. Sound/History. In *Sound Theory/Sound Practice*, (ed.) Rick Altman. New York: Routledge.
- Anderson, Joseph. 1998. *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Baddely, Allan. 1997. *Human Memory: Theory and Practice*. New York: Psychology Press.
- Bregman, Albert. 1990. *Auditory Scene Analysis. The Perceptual Organisation of Sound*, London: A Bradford Book/The MIT Press.
- Bull, Michael. 2000. *Sounding out the city: personal stereos and the management of everyday life*. Berg: Oxford.
- Bunt, Leslie & Pavlicevic, Mercédés. 2001. Music and emotion: perspectives from music therapy. In *Music and Emotion*, (ed.) Patrik N. Juslin & John A. Sloboda. Oxford: Oxford University Press.
- Carroll, Noël. 1988. *Mystifying Movies. Fad and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Cohen, Annabel. 2001. Music as a source of emotion in film. In *Music and Emotion*, (ed.) Patrik N. Juslin & John A. Sloboda. Oxford: Oxford University Press.
- Crissell, Andrew. 1986. *Understanding radio*. London: Routledge.
- Damasio, Antonio. 1999. *The Feeling of What Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt Brace & Company.
- Doane, Mary Ann. 1985. The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. In *Film Sound: Theory and Practice*, (ed.) Elisabeth Weis and John Belton. New York: Columbia University Press.
- Dovey, Jon. 2000. *Freakshow. First person media and factual television*. London: Pluto Press.
- Dowling, W. Jay & Harwood, Dane L. 1986. *Music Cognition*, Academic Press, Inc.
- Grodal, Torben. 1997. *Moving Pictures*. Oxford: Oxford University Press.
- Grodal, Torben. 2003. Historier for øjne, ører og muskler. In *Mediekultur* no. 26. Århus: Medusa.
- Hanslick, Eduard. 1975. *Vom Musikalisch-Schönen. ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst*. Wiesbaden: Breitkopf & Härtel. Første gang publiceret i 1854.
- Have, Iben. 2003. *Det musikalske underspil. En undersøgelse af underlægningsmusikkens betydning, belyst gennem den journalistiske tv-dokumentar*. Ph.d.-afhandling ved Afdeling for Musikvidenskab, Institut for Æstetiske Fag, Århus Universitet.
- Holman, Thomlinson. 2002. *Sound for Film and Television*. Boston: Focal Press.
- Kinder, Marsha. 1987. "Musikvideoer og tilskuer. Fjernsyn, ideologi og drøm", in *Mediekultur* no. 6. Medusa: Aarhus.
- Kivy, Peter. 1990. *Music Alone. Philosophical Reflections on the*

- Purely Musical Experience*. London: Cornell University Press.
- Langer, Susanne K. 1942. *Philosophy in a New Key*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press.
- Langkjær, Birger. 1996. *Filmlyd & filmmusik. Fra klassisk til moderne film*. København: Museum Tusulanum.
- Langkjær 1998. Den lyttende tilskuer. Om musik, perception og følelser i audiovisuel fiktion. *Norsk medietidsskrift*. 1/98. Oslo: Novus.
- Langkjær, Birger. 2000. *Den lyttende tilskuer. Perception af lyd og musik i film*. København: Museum Tusulanum.
- Langkjær, Birger. 2004. Mifunes sidste sang. In *Nøgne billeder. De danske dogmefilm*, (ed.) Ove Christensen. Århus: Medusa.
- Larsen, Peter. 1988. Musik og moderne billedfiktioner. In *Mediekultur*, nr. 9. SMID/Mediekultur: Århus.
- Maasø, Arnt. 2000. "Synchronissieren ist unnorwegisch". In *montage/av*, 9/1. Marburg: Schüren.
- Maasø, Arnt. 2002 "Se-hva-som-skjer!" *En studie av lyd som kommunikativt virkemiddel i TV*. Doktoravhandling ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.
- Messaris, Paul. 1994. *Visual "Literacy": Image, Mind, and Reality*. Boulder: Westview Press.
- Meyer, Leonard B. (1974): *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Middleton, Richard. 1993. *Studying Popular Music*. Milton Keynes: Open University Press.
- Münsterberg, Hugo. 1970. *The Film. A Psychological Study*. New York: Dover.
- Nichols, Bill. 1991. *Representing Reality*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sloboda, John. 1985. *The Musical Mind. The Cognitive Psychology of Music*. Oxford: Clarendon Press.
- Stern, Daniel N. 1985. *Barnets interpersonelle univers*. København: Hanz Reizels forlag.
- Styles, Elisabeth A. 2005. *Attention, Perception and Memory. An Integrated Introduction*. New York: Psychology Press.
- Tan, Ed S. 1995. *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Van Leeuwen, Theo. 1999. *Speech, Music, Sound*. London: Macmillian Press.
- Birger Langkjær er lektor, ph.d., i medier ved Institut for Nordiske Studier og Sprogvidenskab, Københavns Universitet.