Ordbank til arbeid med lyddrama

Når man lager et lyddrama, er det nyttig å ha et felles språk om de valgene man tar. Hvilke lyder skal inn? Hvorfor akkurat disse? Hvordan settes de sammen til en helhet? Begrepene under beskriver de viktigste elementene i et lyddrama og i redigeringsarbeidet. De kan brukes aktivt i planlegging, produksjon og når elevene gir hverandre respons.

Lydelementer

Begrep	Forklaring
Miljølyd	Naturlig bakgrunnsstøy som viser hvor vi er og skaper en realistisk illusjon. Det kan være ekte lyd (fjerne stemmer, bølger, trafikkstøy) eller forsterket lydeffekt. Også kalt bakgrunnslyd.
Lydeffekt	Lyder som markerer noe konkret og hjelper lytteren med å «se» bevegelse, handling, humor og tempo gjennom lyd. Eksempler: dør som smeller, glass som knuser, skritt, pistolskudd, mobilvarsler osv.
Musikk	Brukes for å skape stemning, understreke følelser eller markere overganger. Kan være egenprodusert eller hentet fra et lydbibliotek.
Voice-over	Fortellerstemme som ligger over handlingen. Kan formidle en karakters tanker (personal forteller) eller forklare det som skjer utenfra (autoral forteller).
Jingle	En kort lyd- eller musikksekvens som markerer start eller slutt, og som fungerer som en musikalsk signatur for lyddramaet.
Stinger	En ultrakort lyd- eller musikksekvens (vanligvis 0,1–1 sekund) som markerer scene- eller stedsskifte og hjelper lytteren til å forstå tidshopp eller perspektivskifte.

Fortelling

Begrep	Forklaring
Dramaturgi	Læren om hvordan en fortelling er bygd opp. I et lyddrama handler det om spenningskurve, karakterutvikling og hvordan scener er satt sammen for å skape en helhetlig og engasjerende historie.

Redigering

Begrep	Forklaring
Redigering	Det overordnede arbeidet med klipping, struktur og helhet. Innebærer å sjekke rekkefølge på scener, plassering av lyder og om noe bør fjernes («kill your darlings»).
Klipprytme og timing	Handler om når lyden skjer og hvor lenge den varer. Timing påvirker rytme, tempo og dramatikk. Det kan handle om når en replikk kommer, hvor lenge en pause varer, eller når en lydeffekt settes inn.
Overganger	Bevegelsen fra én scene til en annen. Eksempler: fade in/fade out (myke, glidende overganger), crossfade (to lyder glir over i hverandre) og stingers (se over).
Lydmiks	Å justere volum og fjerne uønskede lyder. Innebærer å sjekke at volumet er balansert mellom stemmer, lydeffekter og musikk, og om det er behov for filter som equalizer (justerer lydkvalitet), reverb (romklang/ekko) eller pitch (tonehøyde).

Vil du vite mer?

Lydene i et lyddrama kan deles inn etter om de tilhører historiens verden eller ikke.

Noen lyder er en naturlig del av historien: karakterene kan høre dem, og de finnes der handlingen foregår. En bråkete gate, en knirkende dør eller musikk fra en radio i bakgrunnen er eksempler på dette. Innenfor medievitenskap kalles dette *diegetisk lyd*.

Andre lyder er bare for lytterens ører: musikk som er lagt på for å skape stemning, en fortellerstemme som kommenterer handlingen utenfra, eller en kort musikksekvens som markerer at vi er på vei inn i en ny scene. Karakterene i historien «hører» ikke disse lydene. Dette kalles *ikke-diegetisk lyd*.

I et lyddrama brukes begge typene, ofte samtidig. Det interessante er hva som skjer når de møtes: en rolig bakgrunnsmelodi (ikke-diegetisk) kan forsterke eller motsi det karakterene opplever (diegetisk), og slik skape spenning eller ironi.

Et begrep fra norsk film- og TV-produksjon som beskriver den naturlige bakgrunnsstøyen på et sted, er *kontentum*: summingen fra en ventilasjon, fjerne stemmer i en korridor, lyden av regn mot et vindu.