

# FILMMUSIKK OG LYDDESIGN SOM FORTELLERELEMENT I FILMENE

## *GOLF*



## *OG EXIT*



Et todelt praktisk-teoretisk masterprosjekt  
Institutt for musikkvitenskap  
Det humanistiske fakultet, Universitetet i Oslo,  
Vår 2012

av Knut Halmrast



**FILMMUSIKK OG LYDDESIGN SOM  
FORTELLERELEMENT I FILMENE *GOLF OG EXIT***

**Et todelt praktisk-teoretisk masterprosjekt  
Institutt for musikkvitenskap**

**Det humanistiske fakultet, Universitetet i Oslo,**

**Vår 2012**

**av Knut Halmrast**

## Forord

Musikk i film og media er den kvantitativt største og frodigste musikkilden i manges tilværelse. Riktignok er ikke dette musikk vi i særlig grad velger selv ut fra våre egne preferanser, det er musikk som følger med den filmen vi til en hver tid måtte velge å se. Som Mikael Kamen uttrykker det: "Nobody goes to the movies to listen to the score. The score is simply assisting them in watching the film" (Davis, 1999, s.141).

Ofte inneholder en spillefilm mer enn en time musikk, og når vi tar i betraktning at så å si alle kommersielle filmer gjør bruk av musikk, er det berettiget å spørre: Hva bidrar musikk og lyd med i film? Lyddesigneren Tormod Ringnes har gitt sitt bidrag til en forklaring på dette:

Det er to måter å fortelle på. Den ene er den intellektuelle, som stort sett er å finne i filmens dialog. Den går inn i hjernen, bearbejdes der og blir forstått. Den andre er den kreative, følelsesmessige delen som musikken i høyeste grad er en del av. Ofte registrerer man ikke musikken i en film intellektuelt, men den er en viktig faktor når det gjelder den følelsesmessige opplevelsen av filmen. Musikk og lyd jobber sammen om den store totalopplevelsen (T.R. Ringnes, personlig kommunikasjon 17.04.2012).

## Filmer:

Om en ønsker å få fullt utbytte av denne avhandlingen, bør en se filmene som befinner seg på den medfølgende DVD'en. Bildesiden av Exit har i denne masteroppgaven ikke riktig format i høyde og bredde. Dette er fordi disse versjonene er å regne som ikke offisielle utgaver av filmen. En kopi av filmene befinner seg på min server og kan i noen tid lastes ned derifra:

<http://public.me.com/knuthalmrast> mappe: Master UIO. For passord, ring mob. 9068 5949.

## Takk til:

Min hovedveileder Rolf Inge Godøy, biveileder Peter Larsen, Robin Jensen og teamet som har laget *Exit* som jeg fikk gjøre bruk av i dette prosjektet, Tormod Ringnes som har vært min informant, og som opprinnelig foreslo å gjøre bruk av denne filmen, Øyvind Jorfald og hans film om ulike betraktninger om emnet små og store golfballer, musikalske bidrag fra Kristin Nygaard, Arne Hiorth og Mugisho Nhonzi, mine hjelpe og korrekturlesere Louise Vedvik, Hanne Jahren og Nora Ludvigsen, lærere og elever ved Lillestrøm vgs som har vært med på spørreundersøkelsene, samt ikke minst min familie: Nilla, Isak, Oscar og Johannes.

Asker, 2. mai 2012

Knut Halmrast

# INNHOLDSFORTEGNELSE

KAPITTEL 1. INNLEDNING.....	1
1.1. Bakgrunn	
1.2. Problemstilling	
1.3. Oppbygging av avhandlingen .....	2
1.4. Avgrensing .....	3
1.5. Metode	
1.6. Begrepsforklaringer .....	5
KAPITTEL 2. UTGANGSPUNKT FOR ANALYSENE .....	7
2.1. Musikk, lyd og begreper	
2.2. Persepsjon av lyd vs. bilde .....	8
2.3. Emosjoner og film	
2.4. Musikk og emosjoner i film .....	9
2.5. Presentasjon av mine prosjekter	
KAPITTEL 3. <i>GOLF</i> .....	11
3.1. Utgangspunkt	
3.2. Analyse av filmens dramaturgi med utgangspunkt i billedsiden.....	15
3.3. Musikk og lydelementer i <i>Golf</i> .....	16
3.4. Handlingsgangen, lydsiden og vårt sanseapparat .....	17
3.5. Oppsummering av <i>Golf</i> .....	26
KAPITTEL 4. <i>EXIT</i> .....	27
4.1. Utgangspunkt for analysen	
4.2. Filmens dramaturgi og karakterer .....	28
4.3. Filmens karakterer og konfliktsværer .....	29
4.4. Fortellerelement på lydsiden .....	31
4.5. Utgangspunktet for musikken .....	33
4.6. <i>Trompet</i> .....	34
4.7. <i>Klassisk</i> .....	37
4.8. <i>Kjærlighet</i> .....	39
4.9. <i>Hun protagonist</i> .....	40
4.10. <i>Bottleneck</i>	
4.11. Handlingsgangen med de ulike musikkstrekkene .....	42
4.12. Spørreundersøkelsene .....	53
KAPITTEL 5. SAMMENFATNING.....	58
KAPITTEL 6. TILLEGG .....	60
6.1. Bilder fra <i>Golf</i>	
6.2. Bilder fra <i>Exit</i> .....	62
6.3. Resultater fra spørreundersøkelser .....	64
6.5. Litteraturliste.....	72

# KAPITTEL 1. INNLEDNING

## 1.1. Bakgrunn

Hvordan utnytter man lydens og musikkens potensiale i film? Det spørsmålet kan synes å romme like mange svar som det finnes fagpersoner.

Etter å ha arbeidet med filmmusikk i mange år og møtt mange regissører med ulike, og ofte svært interessante innfalsvinkler til temaet, har det fremtvunget seg et behov hos meg for å se den kunnskapen som er opparbeidet i lys av litteratur og forskning.

Å analysere en ferdig film hvor musikk og annen lyd allerede er en del av filmens helhet, er ikke uvanlig. Hvilken rolle musikken egentlig spiller i en film, vil imidlertid ofte være vanskelig å få den fulle forståelse av, om man ikke også ser filmen f.eks. uten musikalsk ledsagelse, eller med en annet musikalsk følge. Da først vil man få et innsyn i hvordan musikk og lyd faktisk tilrettelegger for forståelse av bl.a. plott og historie.

I den praktiske delen av denne todelte masteravhandlingen har jeg arbeidet med lydsidene til kortfilmene *Golf* (Jorfald, 2012) og *Exit* (Jensen, 2011). Når det gjelder *Golf* har jeg satt sammen den komplette lydsiden, dvs. både komponert, produsert og spilt inn musikk og fremskaffet alt av diegetisk og ikkediegetisk lyd, samt formet en hehet ut av elementene. Til *Exit* har jeg komponert, produsert og spilt inn fem ulike versjoner av musikk. I den teoretiske delen av oppgaven skal jeg bl.a. forsøke å belyse på hvilke måter musikk og lyd i disse filmene evner å være fortellerelement. Det skal jeg bla. gjøre gjennom å legge til, forandre eller utelate elementer på lydsiden i de ulike versjonene av *Exit*. Til slutt vil jeg presentere resultater av brukerundersøkelser som er gjort i forbindelse med de forskjellige versjonene av denne filmen.

## 1.2. Problemstilling

Det snakkes ofte om at musikk bidrar å skape stemning og følelser. Disse uttalelsene skal jeg absolutt ikke si meg uenig i, men kanskje kan musikk i film ha en større oppgave enn bare å ha en stemningsskapende funksjon. Jeg skal i denne masteroppgaven undersøke i hvilken grad musikk, i samband med filmens lydside for øvrig, er å regne som narrative elementer på linje med f.eks. kameraets bevegelser, skuespillernes mimikk, eller dialog.

Mitt hovedanliggende kan formuleres som følger: I hvilken grad og på hvilke måter kan vi definere lyd og musikk som et fortellerelement i de to filmene *Golf* og *Exit*?

Jeg ønsker å belyse problemstillingen gjennom bl.a. å stille følgende spørsmål:

- 1) I hvilken grad kan vi si at musikk og lyd har kvaliteter som evner å påvirke seerens oppfattelse av handling og dramaturgi i filmene *Golf* og *Exit*? Det er naturlig å se musikkens betydning og uttrykk i sammenheng med andre fortellerelementer som filmen er bygd opp av, spesielt de som befinner seg på lydsiden. Musikk er en del av filmens lyd og disse to elementene deler format og sans.
- 2) Innvirker seerens kognitive evner på hvordan vedkommende forholder seg til musikk og reallyd som fortellerelement i film?
- 3) Jeg ønsker også å belyse følgende aspekter: a) Filmens forhold til ledemotiv som narrativt element, b) Musikk som kontinuitetsskaper og sutur-redskap, og c) Samspeillet mellom reallyd, lyddesign og filmmusikk.
- 4) Jeg vil dessuten søke mening i Gorbmans påstand: ”Although music in itself is nonrepresentational, the repeated occurrence of a musical motif in conjunction with representational elements [...] can cause the music to carry representational meanings as well” (Gorbman, 1987, s. 27).
- 5) Med utgangspunkt i Max Steiners påstand om at en av filmkomponistens største utfordringer er å finne ut hvor og på hvilken måte musikken bør plasseres i sammenheng (Kalinak, 1992, s. 99), vil jeg stille spørsmålet: hvor i handlingsgangen bør musikken plasseres for å gi mening? Bør den plasseres i det partiet der handlingen finner sted, eller kan den plasseres i forkant av det som skal skje; altså som antesiperende element, eller er det kanskje mulig å plassere den i etterkant av det som har skjedd?

### 1.3. Oppbygging av avhandlingen

For å kunne gi best mulig svar på overnevnte spørsmål, vil jeg etter en generell innledning i kapittel 1, ta for meg ulike begreper som omhandler lyd til film på en generell basis, samt sentral aktuell forskning om lyd-kognisjon i kapittel 2.

Motivasjonen for å velge en todelt master med en praktisk del og en teoretisk del, er at det gir mulighet til å produsere materiale som gir grunnlag for å analysere film med ulike varianter av musikalske uttrykk, men også uten noen form for musikalsk følge. Dette gir mulighet til et mer detaljert innsyn i hvordan elementene på lydsiden innvirker på handlingen i en film, enn om jeg skulle analysert film med ferdig lydside.

I den påfølgende analysen av filmen *Golf* som befinner seg i kapittel 3, vil lydsiden som helhet bli belyst ut fra dens forhold til bilde og historie. Det vil her ikke bli lagt vesentlig

vekt på musikken som en autonom enhet, men som et av flere lydige elementer. Det foreligger ikke mer enn én versjon av musikk til filmen *Golf*. Det gjør det imidlertid når det gjelder filmen *Exit*. Etter en kort analyse av *Exit* uten musikalske elementer, skal jeg i kapittel 4 ta for meg fem ulike musikkversjoner av filmen for bl.a. å belyse i hvilken grad oppfattelsen av filmens plot kan påvirkes av ulike musikalske elementer. I kapittelets avslutning skal jeg ta for meg det materialet som fremkommer av et antall spørreundersøkelser som er gjort i forbindelse med *Exit* og de fem musikkversjonene. Svarene på disse undersøkelsene er sentrale i det henseende at de underbygger eller på annen måte forholder seg til påstander som fremkommer i teksten. Uten feste i undersøkelsenes svar, risikerer ulike påstander å fremstå som at de ikke er tuftet på et empirisk grunnlag. I kapittel 5 følger en oppsummering, konklusjon og en avrunding. I kapittel 6 Tillegg har jeg samlet beskrivende bilder fra de to filmene, samt en oversikt over detaljer i forbindelse med spørreundersøkelsene. Disse bildene vil det i teksten bli referert til på følgende måte: (bilde A1), osv. I dette kapittelet finnes også en oversikt over data fra spørreundersøkelsene.

## **1.4. Avgrensning**

Hvem er denne oppgaven skrevet for? Det vil i denne teksten forekomme fagterminologi fra flere ulike felt, bl.a. fra film, dramaturgi, musikk, lyddesign og persepsjons-psykologi. Det er dessverre ikke plass til å definere alle begrep i løpet av tekstens gang, og det forutsettes derfor en viss innsikt i oppgavens ulike fagområder av leseren. Kildehenvisninger underveis vil være til hjelp mht. begrepsforklaringer. Av plasshensyn må jeg utelate mange interessante analyseaspekter. Det som vil bli vektlagt er hvordan musikk og lyd som narrative elementer, forholder seg til og samhandler med resten av filmen. Et emne som ofte sees i sammenheng med denne avhandlingens tema, og som det har vært forsket mye på de siste ti årene, er emnet filmmusikk som emosjonsskaper. Det er av plasshensyn i stor grad utelatt. Av samme årsak vil kun de mest sentrale resultatene ved spørreundersøkelsene bli belyst. En analyse av musikk som autonomt element er heller ikke behandlet i denne avhandlingen.

## **1.5. Metode**

Materialet denne avhandlingen bygger på, er hovedsakelig hentet fra fire kilder; litteratur, spørreundersøkelser, intervjuer, samt de to filmene og deres musikk og lydsider. Litteraturen jeg har valgt å bygge avhandlingen på omhandler emner som kognisjon, filmteori, dramaturgi, lyddesign og teknikk. De mest sentrale kildene i denne sammenheng er de som omhandler

narrativitet, enten det er musikalsk, filmatisk eller dramaturgisk. Bøker av Kalinak, Chion, Evans, og Larsen bør nevnes spesielt i denne sammenhengen; men også Sonnenschein, Gorbman, Sloboda og Juslin, samt Bordwell og Thompson er viktige. Lydtekniske aspekter er fundamentert i litteratur av bl.a. Izhaki, Moyland Owsinski, samt Runstein og Miles. Det er også henvisninger til litteratur som kan regnes som supplerende kilder.

Store deler av denne litteraturen er sentral når det gjelder å ta for seg samhandling mellom musikk og bilde. Det er imidlertid ikke alltid den evner å se det filmmusikalske uttrykket i sammenheng med resten av lydsiden, nemlig det som kan sammenfattes i begrepene reallyd eller lyddesign og som innbefatter elementer som atmosfærer, fokuserte miljølyder, effektlyder, punktllyder, offscreenlyder, eller tilsvarende terminologi<sup>1</sup>. Heldigvis finnes det et par hederlige unntak. Her kan nevnes Sonnenschein og Chion, som omtaler musikk og lyd som likeverdige partnere. Komponister og lyddesignere i dag har som felles mål å skape et helhetlig uttrykk av lydsiden, uavhengig av om det kalles musikk eller lyd (T.R. Ringnes, personlig kommunikasjon 17.04.2012).

Mye av de empiriske forskningsresultatene som foreligger om emnet interaksjon mellom musikk, lyd og bilde, tar ofte for seg enkle og relativt korte eksempler hvor man forsøker å påvise en mulig narrativ samhandling mellom en forelagt filmsekvens og et utvalgt synkronisert musikkstrekk. Empirisk forskning tar ikke alltid for seg hvordan musikk som fortellerelement påvirker en helhetlig historie i et lengre forløp. Det fremkommer av boka *Knowing the score* at flere sentrale filmkomponister tilkjenner at en av filmmusikkens viktige roller er å fortelle en del av historien som til en hver tid ikke presenteres i bildet eller dialog eller noe annet sted (Morgan, 2000). Med storparten av de forskningsresultatene som foreligger kan det være svært vanskelig å utlede noen sannheter om dette. Dette er heller ikke lett å forske på, siden det å forske på musikk i film i store former, vil kreve vurdering av et stort antall ulike parametere og det vil kreve et omfattende apparat for å kunne realisere gode forskningsresultater. Anabelle Cohen har forsket på musikk og film, og forteller i "How music influences the intepretation of film and video" om eget og andres forskningsarbeid (Cohen, 2005). Å la være å problematisere de komplekse utfordringene som analyse av filmmusikk i større former medfører, ville i en oppgave som denne, være som "å stikke hodet i sanden". Disse problemstillingene blir filmmusikkkomponister og lyddesignere konfrontert med daglig, uten at de i vesentlig grad benytter empiriske forskningsresultater som grunnlag for sine løsninger. Derfor har jeg i forbindelse med filmen *Exit* valgt å utføre et antall

---

<sup>1</sup> Eksempler på omtale av reallyd/lyddesign i filmmusikklitteraturen: Prendergast: 55+171, Gorbman: 117+130+145, Martin Marks, Nowell-Smith: 249, Larsen: 23 + 24+ 109 + 179, osv.



spørreundersøkelser for å fremskaffe et faktagrunnlag om hvordan de ulike musikkversjonene innvirker på filmens plot. Disse spørreundersøkelsene er beskrevet i kapittel 4.

At musikk spiller en vesentlig rolle mht. den følelsesmessige opplevelsen av film, skulle imidlertid være hevet over enhver diskusjon. Cohen hevder at sentral forskning på emnet film og emosjoner i liten grad har valgt å inkludere musikk som et parameter i forskningsundersøkelser (Cohen, 2001, s. 266). Vi kan imidlertid med rimelig stor sikkerhet anta at følelsesmessige assosiasjoner generert av musikk, knytter seg til historiens visuelle fokus (Cohen, 2001, s. 249).

Lyd er imidlertid avhengig av tid for å kunne realiseres. Man kan ikke stoppe musikken på et punkt for å ”peke på” en hendelse. Da opphører musikken å eksistere. Bildet kan du derimot stoppe opp ved, se på, peke på og konsentrere deg om. Å analysere et element som til stadighet forsvinner er naturlig nok forbundet med utfordringer, spesielt når det presenteres sammen med visuelle elementer som gir mening også når handlingsgangen stoppes. Lydsiden kan således lett bli en faktor som overskygges av bilde i en analyseprosess.

Vi skal i denne avhandlingen også se dette fra et annet perspektiv. Kan dette være lydets mulighet og styrke? Er lyd å regne som et fortellerelement som ikke alltid ”blir lagt merke til”, men som allikevel påvirker publikums opplevelse av en film? En av motivasjonene for å intervju lyddesigner Tormod Ringnes og regissør Øyvind Jorfald er nettopp for å gi en innføring i arbeidet rundt dette med å tilrettelegge for at filmmusikk og filmlyd skal fremstå som narrative elementer.

## 1.6. Begrepsforklaringer

I løpet av denne teksten blir det presentert en del begreper som jeg ønsker å presisere betydningen av slik de er brukt i denne avhandlingen:

*Reallyd*: Begrepet reallyd kan defineres som ulike lydopptak fra filmsettet, eller lyd som kan minne om slike elementer (Lindholm, 2006, s. 22-26). Ofte er reallyd knyttet til det som har å gjøre med filmens diegese. Selv om all lyd i *Golf* er produsert i etterkant, og begrepet derfor står i fare for å miste mening, velger jeg allikevel å bruke reallyd som samlebegrep, siden det er et etablert begrep i litteraturen (Larsen, 2005, s. 109+179). I denne avhandlingen er ikke dialog innlemmet i begrepet reallyd.

*Lyddesign*: Begrepet lyddesign har i utgangspunktet å gjøre med prosessen med å tilrettelegge lydige elementer på en best mulig måte for filmens fortelling. Her henspiller begrepet også på ulike elementer i filmens lydside som kan være konstruert i etterarbeidsfasen

og som kanskje i enkelte tilfeller kan minne om, men som ikke nødvendigvis er å regne som musikk. Ofte er lyddesign en del av det som kan defineres som reallyd, og enkelte ganger henspeler begrepet på lyd som ikke har en naturlig tilknytning til det realistiske i bildet, og ikke nødvendigvis heller er å regne som en del av filmens diegese (Bordwell og Thomson, 2004, s. 502; Gorbman, 1987, s. 22) Det er ingen klare skillelinjer mellom reallyd, lyddesign og musikk (T.R. Ringnes personlig kommunikasjon 17.04.2012).

*Perioden 1935 – 60:* Det som regnes som Hollywood-filmens klassiske gullalder hadde sin storhetstid i perioden mellom ca. 1935 og 1960 (Larsen, 2005, s. 90 + 126). Siden deler av denne tidsperioden også kan sies å inneholde andre musikalske stilretninger og idiomer, velger jeg å ikke omtale denne tidsperioden ene og alene som filmens gullalder, men jeg velger isteden å bruke samlebegrepet ”perioden 1935-60” om de ulike filmmusikalske retningene og idiomer som blir omtalt i denne avhandlingen fra denne perioden.

*Filmskaperen:* I mangel av et bedre samlebegrep henviser begrepet i denne avhandlingen først og fremst til funksjonene regissør og produsent. Slik begrepet er brukt her inngår ikke lydsidens autorer. Musikk og lyd bør selvfølgelig sees på som en del av filmens helhet, men i denne sammenhengen følger jeg David Bells måte å bruke begrepet *filmmaker* på, og utelater lydlike elementer fra begrepet (Bell, 1994, s. x).

*Seer:* I språket er flere sentrale begreper som omhandler det å sanse, knyttet til det å se, selv om synet ikke nødvendigvis er den primære sansen vi gjør bruk av der og da. Begrepet seer er allerede et begrep i folks dagligtale, og slik dette begrepet vanligvis brukes, innebærer at en seer også vanligvis er en hører.

*Musikkversjon* Er å regne som et helt komplett musikkfølge til en versjon av en film. Til *Exit* er det laget fem forskjellige versjoner av musikk.

*Musikkstrekk:* Et musikkstrekk henspeler på et individuelt stykke musikk, eller et musikalsk enhetlig materiale. I de ulike versjonene befinner det seg altså flere musikkstrekk. Et musikkstrekk kan være bare noen sekunder langt, eller opp til flere minutter. Musikkstrekk tilsvarer det engelske begrepet *Cue* (Davis, 1999, s. 81).

## KAPITTEL 2. UTGANGSPUNKT FOR ANALYSENE

Før jeg går nærmere inn på de to filmene, vil jeg komme med noen generelle betraktninger om musikk, lyd og kognisjon av disse elementene i film, noe som er å regne som en del av grunnlaget for de påfølgende analysene. Som en introduksjon til drøftingen av de to filmene, befinner det seg i sluttenden av dette kapittelet en presentasjon av mine to praktiske prosjekter.

### 2.1. Musikk, lyd og begreper

Hvilke begreper er vanlige å bruke om musikk i film? Gorbman hevder at musikk kan bære representativ informasjon om det blir koblet med representerende elementer (Gorbman, 1987, s. 13). Mens musikk først og fremst er å regne som strukturert lyd i klingende form, og i liten grad representerer noe annet enn seg selv, representerer f.eks. bilder og tekster til noe utover seg selv. Slik jeg forstår det kan det bety at ved å knytte musikk opp mot filmens ulike elementer, det kan f.eks. være karakterer, sinnstilstander eller andre abstrakte ideer, kan musikk, selv om den ikke representerer noe annet enn seg selv, være bærer av det meningsinnholdet den er knyttet opp mot. Vi kan også anta at følelsesmessige assosiasjoner generert av musikk, mer eller mindre automatisk kan knytte seg til historiens visuelle fokus, men musikk i film er i seg selv vanligvis beskrevet som en ikke-representerende kunstart (Cohen, 2001, s. 249; Larsen, 2005, s. 46). Det vil si at musikken representerer i utgangspunktet ikke noe annet enn seg selv. Musikk befinner seg således i en særstilling der den er plassert blant filmens mange representerende elementer.

Lydsiden består ikke bare av musikk, men også av andre lydige elementer som ofte i større grad er knyttet til fysiske elementer. Vi velger som regel å navngi disse ut fra den visuelle definisjonen av det vi ser, som bil-lyd, fugle-lyd, osv. Vi klassifiserer altså lyd i relasjon til hva vi ser i bildet (Chion 1990, s. 68 + 185), ikke ut fra lydens kvalitet i seg selv. Dette kan innvirke på hvordan vi oppfatter en film. Vi er ofte ikke bevisst de narrative elementene i historien som vi ikke evner å navngi. Vi føler og opplever imidlertid virkningen, selv om vi ikke bevisst registrerer dem.

Dette ”problemet” kan imidlertid utnyttes av filmskaperne gjennom det Murch beskriver på følgende måte: ”[...]our species’ multimilion-year habit of thinking of sound as a submissive shadow now works in a filmmakers favour” (Murch, 1990, s. XIX).

## 2.2. Persepsjon av lyd og bilde

Persepsjon av auditiv informasjon er noe som foregår hele tiden i hvert fall mens vi er i våken tilstand. Den er imidlertid hverken konstant eller objektiv, noe vi skal se eksempler på (Brodal, 2007, s. 265; Mathews, 1999, s. 4 + 9). Hva vi sanser er ikke bare avhengig av hvilken auditiv informasjon som til enhver tid befinner seg rundt oss, men resultatet er i stor grad basert på hvordan vårt sanseapparat er utviklet. Vi finner i hørselen et meget godt og effektivt varslingsystem. Hørselen er, uten at den gjør krav på alt for mye konsentrasjon og oppmerksomhet, et sanseorgan som reagerer på dynamikk. Vår auditive sans analyserer og prosesserer hurtigere enn øyet. Hørselen isolerer ofte detaljer eller utsnitt og følger de(t) i tid. Dette medfører at lyd kan tilføre bildet informasjon som vår visuelle sans ikke rekker å få med seg (Chion, 1990, s. 11). Det foregår altså et samarbeid mellom syn og hørsel. Dette til tross for at det hevdes at det i utgangspunktet ikke finnes noen naturlig og pre-eksisterende harmoni/enhet mellom bilde og lyd (Chion, 1990, s. XVII). Vår menneskelige hjerne setter sammen informasjon fra syn og hørsel ut fra at vår erfaring tilsier at de kan ha en sammenheng. Dette kalles kryssmodal eller multimodal sansing.

Så kan vi betrakte dette ut fra en filmsammenheng: Filmens lydbilde er sjelden bygd opp av lydopptak som stammer fra innspillings-location. De lydene man hører i film er satt sammen av lydelementer designet for å være med å fortelle akkurat denne filmens plot på en tydelig måte, og de skal slik sett være med å framheve elementer i bildet. Disse lydene som kan være spesialdesignet for bruk i filmsammenheng, blir av Chion kalt "Rendered sounds". Dette kan være lyder som forsøker å gjøre bildet enda mer realistisk enn de reelle lydene som opprinnelig stammer fra kilden (Chion, 1990, s. 109; Murch, 1990, s. XIX). Dette er en av grunnene til at lydsider i film ofte har en annen fremtoning enn det naturlige lydbildet som vi omgir oss med til daglig (T.R. Ringnes, personlig kommunikasjon 17.04.2012).

## 2.3. Emosjoner og film

En særegenhet med film er nettopp samspillet av handlingsrelaterte kausale sammenhenger og emosjonelle faktorer. Hva er imidlertid en emosjon? Alle vet hva en følelse er inntil man blir spurt om å gi en definisjon. Plausible definisjoner har det heller ikke vært mangel på, men Juslin og Sloboda hevder allikevel at fordi de er vanskelige å måle, er man enda ikke kommet frem til et definitivt svar på hva emosjoner er (Juslin og Sloboda, 2008, s. 73). Ser man dette i lys av en filmopplevelse, kan vi ane hvorfor musikk/lyd, som er så relatert til følelser, også er vanskelige å beskrive. Følelser er noe som oppstår oss, vi velger dem ikke. Vi velger ikke når

vi ønsker å ha en spesiell følelse og når vi ikke ønsker det (Juslin og Sloboda, 2001, s.115). Både Kathryn Kalinak, samt Juslin og Sloboda hevder at musikk er den mest effektive koden for, eller kilden til, følelsesmessig uttrykk i en film (Cohen, 2008, s. 266, Juslin og Sloboda, 2001, s. 13). Denne påstanden kan være med å gi mening om vi ser det på følgende måte: Vi ønsker å se en film fordi vi ønsker å bli ”utsatt for” en følelsesmessig opplevelse. Vi vil at noe skal hende oss! Dette ”noe” har vi ikke full kontroll over. Vi vet imidlertid at, selv om vi skulle bli overrumplet av spenning under visningen, vil rammene være trygge i den grad at vi ikke risikerer å komme til skade i større grad enn om vi skulle ramle ut av kinostolen.

## 2.4. Musikk og emosjoner i film

Jeg har tidligere vist til musikk som bærer av representativ informasjon. Denne informasjonen kan gjerne befinne seg på et emosjonelt plan. At emosjoner ikke nødvendigvis er lokalisert i musikken i seg selv, men i en ekstern realitet som musikken refererer, kan således være nærliggende å hevde (Juslin og Sloboda, s. 46). Cohen bringer dette aspektet et nivå videre idet hun hevder at musikk er et av de få narrative elementene i film som evner å kommunisere flerfaseterte følelser. Det innebærer f.eks. at flere av filmens parallelle historier i mange tilfeller kan belyses i ett og samme musikkstykke:

Real life entails multiple emotions, simultaneously and in succession. Miraculously, yet systematically, these complex relations – this ”emotional polyfoni” – can be represented by the musical medium (Cohen, 2001, s. 267).

Dette setter musikk som fortellerelement i en særklasse.

## 2.5. Presentasjon av mine to prosjekter

De overnevnte teoretiske betraktningene ligger som grunnlag og utgangspunkt for den praktiske delen av denne todelte masteroppgaven, som består av

- 1) Musikk og lyddesign til animasjonsfilmen *Golf* (Se DVD)
- 2) Fem ulike musikkversjoner til fiksjonsdramaet *Exit* (Se DVD). Disse versjonene har jeg kalt *Trompet*, *Klassisk*, *Kjærlighet*, *Hun protagonist*, og *Bottleneck*.

I disse to filmene har jeg på lydsiden arbeidet med ulike tilnærminger til filmens plot. Mens jeg i *Golf* har komponert hele lydsiden fra grunnen av, har jeg i *Exit* valgt å forholde meg til filmens medfølgende lyddesign i mitt komponeringsarbeid.

I arbeidet med *Golf* har jeg lagt vekt på å la lyd og musikk fremstå som en fortellende helhet ved at det som ikke blir fortalt med reallyd og lyddesign, blir forsøkt fortalt gjennom et musikalsk uttrykk, og omvendt. Det er lagt vekt på at filmen skal få et avslappet, men allikevel dynamisk lydbilde. Dynamikken fremkommer i stor grad ved hjelp av lydeffekter, og ikke så mye ved hjelp av musikk. I den påfølgende analysen av *Golf* skal jeg bl.a. ut fra et begrepsapparat som betrakter det lydlige uttrykket som et hele, belyse sentrale elementer som er med å forme det narrative uttrykket i filmen.

I *Exit* er det først og fremst fem ulike musikkversjoner og hva de gjør med, eller hvordan de forholder seg til handlingen, som står i sentrum. Musikken til de ulike versjonene er komponert med det for øyet at de bl.a. gjennom ulike musikalske uttrykk og plasseringer i forløpet er med å bringe ulike narrative vinklinger til handlingsgang og historie. Jeg vil også her vektlegge å se musikken i sammenheng med andre sentrale narrative elementer, bl.a. de som befinner seg på lydsiden.

Mens analysen av det lydlige uttrykket i *Golf* er knyttet opp mot et teoretisk grunnlag, som omhandler og til tider er felles både for lyd og musikk, er analysen av de ulike versjonene av musikk i *Exit* også knyttet opp mot resultatene av spørreundersøkelsene som blir drøftet sammen med analysen av denne filmen i kapittel 4.

Denne masteroppgaven omhandler i stor grad det narrative aspektet ved filmmusikk og filmlyd. Det lydlige uttrykket hadde imidlertid ikke kunne blitt lydfestet uten en produksjonsprosess, en prosess som jeg her skal omtale i korte trekk. Mitt hovedredskap i disse produksjonene er DAW-programmet Logic, hvor filmenes billedside har vært vist som en integrert del. Både lydeffekter, reallyd, samples, audiofiler, samt ulike MIDI-instrumenter er editert og programert i dette programmet. De fem versjonene av *Exit* er basert på lyder fra ulike samplebibliotek, egne samples, synther, samt akkustiske opptak jeg har gjort i forbindelse med disse produksjonene. Grunnlaget for de enkelte klangene består således ofte av ulike kombinasjoner av disse elementene. I *Trompet* er det både gjort bruk av ulike samples av trompettonen til musikeren Arne Hiorth, samt at han også har spilt en del av materialet. Utstrakt bruk av automasjon, ulike filter, mixparametere og andre digitale redskap ligger til grunn for det musikalske uttrykket hvor estetikken har vært å kombinere ulike kilder, uten at det oppstår et hørbart skille mellom spilt og programmert materiale. I *Kjærlighet* og *Bottleneck* er all musikken fremført akkustisk og spilt inn, mens i *Klassisk* er grunnlaget hentet fra ulike samplebibliotek og i etterhånd ispedd opptak av akkustiske instrumenter. For å oppå et dynamisk forløp, er det så foretatt et omfattende arbeid som innebærer automasjon av ulike parametere som volum, tonekontroll, samt andre ulike filter. Den diegetiske

musikken i *Hun protagonist* er spilt inn som om den skulle være en ordinær del av det musikalske materialet i disse filmene. For at den skal høres ut som om den kommer fra en høyttaler er den bl.a. kraftig filtrert med ulike tonekontroller, og tillagt distortion, før den er klanglagt med en type reverb som kan oppleves som naturlig for hotellrommet.

I *Golf*, hvor musikken også i all vesentlighet består av samples fra selvproduserte og kommersielle samlebibliotek, samt egne audioinnspillinger, vil jeg imidlertid først og fremst bruke plass på å omtale de elementene som kan defineres som lyddesign.

Lydene som vi her hører, stammer ikke nødvendigvis fra en kilde som er i samsvar med det som befinner seg i bildet. Noe av hundens lydlike uttrykk stammer fra gris, men avspilles bl.a. gjennom en pitch-shifter fire halvtoner høyere enn originalen. Andre av hundelydene har sitt opphav fra katt og kan være senket ned inntil fem halvtoner. Opptaket av tordenbraket er gjort med limiter, dvs. en slags form for automatisk volumkontroll. Dette var nødvendig av hensyn til lydets dynamikk.

Lyden av golfballer er sentralt i denne filmen. Golfballslaget i åpningen er satt sammen av et antall lydkilder, noe som ofte forekommer i produksjon av filmlyd (T. R. Ringnes, personlig kommunikasjon 17.04.2012). Tre ulike slag av golfball avspilles her samtidig. Inkludert i denne lyden befinner det seg også en basstromme, samt lyden av et antall lange pinner som slås gjennom luft. Lyden av dalende golfballer er satt sammen av en sinustone og en lyd hentet fra et kommersielt tilgjengelig lyd-effektarkiv. Lyden av sprettende golfballer er hentet fra et plastrør som blir slått på, samt lyden av vakum rundt en tomat som suges inn i munnen. Atmosfærene på oversiktsbildene av golfbanen er satt sammen av en generell uteatmosfære, samt bl.a. undervannslud av hvalsang som er klanglagt. Atmosfæren i rommet der mannen sitter å bygger, er basert bl.a. på lyden av to brusautomater. For å plassere de ulike lydene i lydbildets dybdeperspektiv, er det lagt på ulike former for romklang som utvikler seg ettersom karakterene eller kameraets ståsted forflytter seg. Et eksempel på dette er mannens forknytte latter ved arbeidsbordet som er ulikt klanglagt når han befinner seg nær (2.18), og når han senere betraktes fra hundens ståsted (2.22). Den tyske radio-stemmen likeså. Totalsignalet blir til slutt prosessert av en limiter, for å hindre forvrengning.

Etter denne korte innføringen i produksjonsprosessen, skal jeg i det neste kapittelet først gi en omtale av en del generelle aspekter ved *Golf* og dens plot, for deretter å belyse filmens musikalske og lydlike uttrykk.

## KAPITTEL 3. GOLF

### 3.1. Utgangspunkt

I dette kapitlet skal jeg ta for meg filmen *Golf* og dens lydside. *Golf* er en animasjonsfilm som er regissert av Øyvind Jorfald, og med en varighet på totalt 3'55". Den er produsert av tegnefilmkompagniet og har pr. dags dato ikke hatt premiere.

Animasjonsfilm er basert på stillbilder som i utgangspunktet ikke har lyd. Hele lydsiden i denne filmen er derfor en konstruksjon, og alt det som er å regne som filmens reallyd og lyddesign er en integrert del av denne masteroppgaven. Dette legger til rette for i analysen å se filmens lyd og musikk under ett, som en helhet.

Selv om det som kan defineres som reallyd vanligvis lar seg innlemme i filmens diegese, noe som innebærer at den er å regne som en del av karakterenes verden, er musikk ofte å regne som ikke-diegetisk. Det vil si at man kan anta at karakterene i filmen ikke har mulighet til å høre den (Bordwell og Thomson, 2004, s. 502 – 504; Gorbman, 1987, s. 22). I denne filmen kan grensen mellom hva som kan defineres som lyd og hva som kan defineres som musikk være noe flytende, og i denne sammenheng er det kanskje heller ikke alltid så viktig å avgjøre akkurat hvor hvert element hører hjemme, så lenge vi bl.a. kan definere de lydlige elementene som diegetiske eller ikkediegetiske. Det som derimot er av stor interesse er å se på hvordan lyd og musikk gjennom samhandling bidrar til å tydeliggjøre handlingen.

I analysen av *Golf* skal jeg forsøke å besvare de følgende spørsmålene: Hvordan kan lyd og musikk utfylle hverandre som fortellerelement? Hvordan kan våre evner til å gjøre utvelgelser i de auditive sanseinntrykkene vi mottar, påvirke hvilke elementer i lydbildet som vi til en hver tid oppfatter? Og hvordan kan vår auditive sans virke som et varslingsystem og forventningsskaper? Gjennom bl.a. å ta for meg begrepene ”added value”, ”syncretis”, og ”rendered sounds”, skal jeg forsøke å klarlegge om lyd kan bli oppfattet som en del av bilde og tillegge det egenskaper. Videre skal jeg drøfte om musikk til en hver tid å må følge handlingsgangens dramaturgi, og til slutt skal jeg forsøke å belyse på hvilken måte dynamikk her kan betraktes som et fortellerelement.

Før jeg går i gang med analysen av lydsiden, er det viktig å ha en klar oppfatning av filmens plot og historie. På en måte kan man si at *Golf* handler om ”alt og ingenting”. Med det mener jeg: På den ene siden ser vi jordkloden, (dvs. et makrokosmos) bli vippet ut av tilværelsen med et enkelt golfkølleslag, på den andre siden har filmen fokuset på golfballer, noe som må kunne defineres som uvesentlige detaljer i det store og hele. Filmens pitch, dvs.



en kort og presis oppsummering av filmens handlingsgang (Sundstedt, 2005, s. 269), kan beskrives på følgende måte:

Et sted, midt i den store verdenen, trengt inne, midt på en stor golfbane befinner det seg et lite hus med en hund og dens eier. De annekterer golfballer som måtte finne veien inn i deres lille hage, og det er ikke få! Mannen og hans hund benytter golfballer som byggemateriale i en slik mengde at alt inventar i huset er konstruert av golfballer. Golfballer viser seg å ligne på kloder, og kloder lar seg her slå bort like lett som golfballer. Denne pitch'en er ikke ulik det som kan kalles et sammendrag av filmens eksplisitte mening (Bordwell og Thompson, 2004, s. 55). Om man velger å se denne humoristiske historien i et videre perspektiv, er det også rimelig å kunne anta at filmen handler om: a) Individens evne til å tilpasse seg og utnytte omgivelsene, slik som våre to golfballsamlere som bor inneklemt på golfbanen gjør. Tross ustabile omgivelser, har karakterene snudd en negativ situasjon til sin fordel. b) Alt synes å være relativt, det lille kan sees på som det store. Det store er ikke så ulikt det lille. Disse variantene blir i større grad å regne som filmens implisitte meninger eller dens underforståtte innhold (Bordwell og Thompson, 2004, s. 56). Så skal jeg ta for meg en mer detaljert presentasjon av plottet, samt plassere den i et dramaturgisk rammeverk:

Filmene er forsøkt analysert ut fra det rammeverket som kalles Aristotelisk dramaturgi, eller som Evans kaller det, standard dramaturgi (Evans, 2006, s. 19 - 20). Tross filmens korte varighet, velger jeg å se den i lys av "den Hollywoodske treaktsmodellen" (Evans, 2006, s. 136 – 138). Typisk for denne modellen er at hver av de tre aktene avsluttes med en spenningsstigning og et påfølgende vendepunkt.

Setting: Handlingen foregår i og rundt et lite hus, i en litt for liten hage, trengt inne midt ute på en golfbane i den store verden.

**Akt 1, Setup**, er filmens første akt og viser hvem og hva filmen dreier seg om (Evans, 2006, s. 137).

I. Anslaget, gir en forsmak av filmens innhold, uten å fortelle fakta i særlig grad (Evans, 2006, s. 105):

00:0 Fortekster med sprettende golfball.

II. Presentasjon,

00:12 Innzoomning fra verdensrommet mot huset.

00:25 Mann og hund i en gyngestol som vi senere skal se er konstruert av golfballer.

III. Den igangsettende handlingen er med på å bringe hovedpersonen ut av det hverdagslige livet og inn i filmens konflikt (Evans, 2006, s. 109).

00:35 De reagerer på et kraftig dunk i veggen.

00:41 Hunden går ut for å apportere en golfball.

01:05 Inne i stua igjen.

**Akt 2, Konfrontasjonen**, er filmens andre akt, og består ofte nettopp av eskalerende konfrontasjoner mellom, antagonist og protagonist (Evans, 2006, s. 137).

#### IV. Konfliktpresentasjon

01:08 Det banker på. Hund går for å lukke opp. Mann mumler et spørsmål etter golfballen sin, men får negativt svar.

01:30 Inne i stua igjen.

01:38 De reagerer på enda et golfballdunk

01:48 Hund ut for å hente ball, men før den får lagt ballen i balldeponiet deres:

#### V. Konfliktopptrapping

02:00 Banker det på døra en gang til. Hunden gjemmer golfballen under leppa, før den åpner luka i ytterdøren. Samme spørsmål kommer, med omtrent samme svar.

02:15 Hundeeieren sitter ved hobbybordet og konstruerer, mens hunden ligger ved siden av gyngestolen.

02:27 Golfball nr 3 treffer husveggen. Hunden bringer den til sin eier ved konstruksjonsbordet.

**Akt 3, Resolusjon**, er gjerne en films tredje akt, og kan inneholde en avgjørende kamp (Evans, 2006, s. 137).

#### VI. Peripetien, defineres som det store vendepunktet (Evans, 2006, s. 121)

02:58 Seeren oppfatter at alt inventaret er bygd av golfballer.

#### VI. Avrunding

Utzoomingen fortsetter til jorden blir en liten kule, omtrent som en golfball,

03:31 som tilslutt slås bort av en golfkølle.

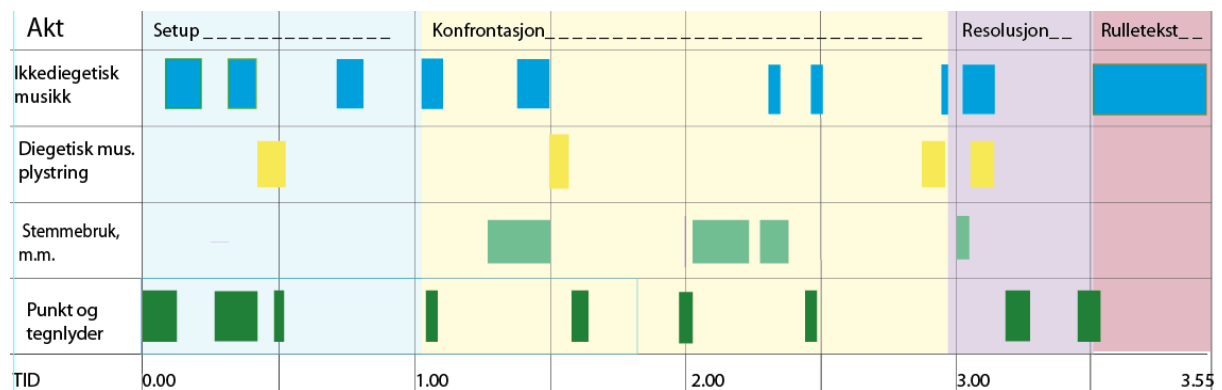
03:32 Rulletekst

03:55 Slutt

Teks om grafen

Jordfald gav før arbeidsstart uttrykk for et ønske om en lydside med et tildels avslappet og lavmælt forløp, men med tydelige og pregnante golfballdunk som en form for dynamiske utropstegn. Med dette som grunnlag kunne reallyden være et element som ville bidra til å utøke filmens dynamiske spenn, noe som således ville medføre at bla. musikken ble fritatt for

alene å bære det dynamiske ansvaret på filmens lydside. Filmen skulle ikke inneholde noen form for forståelig dialog utover mumling. Golfballspillerne skulle derfor kun meddele seg via lyder som ikke er semantisk forståelig. Jorfald avsluttet samtalen med å gi uttrykk for sin absolutt manglende interesse for golf som sport (Ø.J. Jorfald, personlig kommunikasjon 04.09.11).



Figur 1 viser en oversikt over sentrale lyd og musikkelementer i *Golf*, og plassering av disse i forløpets tre akter. Langs horisontal akse finner vi forløp i tid. Langs vertikal akse, i de to nederste feltene, er det med to ulike grønnfarger markert plasseringen av sentrale lydige elementer. Over dette finner vi et felt for for mannens plystring, og øverst befinner det seg en oversikt over de ulike musikkstrekkstrekkenes plassering på tidslinjen.

### 3.2. Analyse av filmens dramaturgi med utgangspunkt i billedsiden

Før analysen av lydsiden i *Golf* finner sted, skal vi ta for oss filmens ulike karakterer. Protagonisten, som vanligvis er den karakteren vi følger mest, har ofte både positive og negative egenskaper noe som gjerne får seeren til å kjenne sympati for vedkommende (Evans, 2005, s. 78). Utfordringer ligger gjerne klare for protagonisten, allerede på et tidlig tidspunkt i filmen, og vedkommende tilegner seg ikke bare erfaringer som medfører en eller annen form for personlig utvikling, men karakteren risikerer også å måtte yte alt og ta seg helt ut (Evans, 2005, s. 75 – 80). *Golf* er imidlertid i liten grad en fortelling som omhandler karakterer som utvikler seg, lærer noe, eller på annen måte mottar inntrykk eller opplevelser som er med på å forandre deres adferd eller tilværelse i løpet av handlingsgangen. Det ser ut til at hund og mann lever livet som de vil, uten vesentlige konflikter seg i mellom. De kan nærmest sees på som hverandres forlengede arm. Deres felles opplevelse av handlingsgangen gir grunnlag for å hevde at hund og mann ikke er representert med hver sin historie, og at våre to venner sammen er å regne som filmens protagonist. Filmen kan således sies å være et lite portrett av hunden og hans eier. Grunnen til at handlingsgangen utvikler seg er ikke at karakterene

utvikler seg i særlig grad, men at seeren får større og større innsyn i karakterenes handlinger, og derfor også deres liv.

I *Golf* får man først og fremst et innblikk i karakterenes personligheter ut fra de valg de gjør når de står overfor det som kan regnes som deres felles motstander og filmens antagonist (Evans, 2005, s. 76), nemlig det totale presset fra golferne. At det er en felles utenforstående ukjent antagonist, er med å definere filmens konflikt som en ytre konflikt. Hund og mann har imidlertid et problem: Det er presset fra golferne som muliggjør ballplukkingen! Filmen balanserer på forholdet mellom de ønskede ressursene, her representert med golfballer, og de uønskede elementene, her i form av press fra golferne. Golfspillerne som gruppe og det samlede presset de utøver, blir nærmest å regne som et symbol på alt av uforutsette faktorer som på en eller annen måte har mulighet til å innvirke på situasjonen, enten det dreier seg om de som bruker golfbanen, representert ved de to som banker på, eller den kraften som bruker jordkloden som golfball.

I tillegg til å ha en definisjon av filmens pitch, er det også viktig å ha en definisjon av filmens bærende spørsmål som fundament for arbeidet med filmens lydside. Filmens bærende spørsmål kan defineres som: Hva er det som gjør at golfballer så viktige? Opplysninger om dette spørsmålet holdes tilbake store deler av handlingsgangen, og svaret kommer ikke for dagen før nærmere minutt 3:00, hvor vi ser hva alt deres inventar er bygd opp av.

Frem til nå har analysen av *Golf* dreid seg om ulike parametere som forelå som premisgrunnlag for mitt arbeide. I de kommende avsnittene vil analysen i all vesentlighet dreie seg om mitt arbeid og mine valg.

### 3.3. Musikk og lydelementer i *Golf*

Før jeg skal forsøke å belyse viktige aspekter mht. samhandling mellom musikk, lyd og bilde, skal jeg presentere filmens sentrale musikalske elementer, og sette dem i en sammenheng.

Det som vi først skal ta for oss av musikk i denne filmen er det som spilles av fioliner. Det musikalske uttrykket i filmen *Golf* er nemlig i all hovedsak sentrert rundt to kompositoriske elementer, motiver eller la oss kalle det celler eller byggeklosser, som utvikles



Figur 2: A) og B) er to sentrale musikalske motiver i filmen *Golf*. C) er å regne som en variasjon av A).

og gjentas i ulike varianter i løpet av filmen, nemlig en rytmisk enhet i ”arco”-fioliner A), samt en figur av fallende heltone-glissandoer B). C) er å regne som en variasjon av A). Disse cellene, som ikke i særlig grad er fundert på et tradisjonelt melodisk materiale, kan defineres som elastiske i den forstand at de kan repeteres, sekvenseres, forlenges, forkortes, eller kjedes sammen til lengre forløp. Disse musikalske elementene ender ikke i en klar kadens, men i noe som kan kalles uforløste forholdninger. Å komponere musikken ut fra celler er en komposisjonsmåte som ble stiltypisk for komponister som Bernard Herrmann på 50-tallet (Larsen, 2005, s. 136). Han hevdet at et melodisk materiale i stor grad er avhengig av perioder på feks. fire eller åtte takter, noe som musikken til Max Steiner og andre gullalderkomponister ble beskyldt for å være (Larsen, 2005, s. 136). Tonalitetssenteret i det aller meste av musikken i *Golf* er ikke særlig tydelig.

De fleste av disse musikkstrekkene har en lengde på i underkant av 10 sek. Med et par unntak finner vi dem godt spredt ut over i filmen. Disse sekvensene medfører at man i liten grad rekker å etablere et musikalsk forløp utover det å presentere korte broker.

Musikken utnytter i liten grad bassområdet i lydbildet. Det innebærer at området mellom 20 og 200 Hz forbeholdes lydeffekter som golfslag, det som til enhver tid måtte treffe husveggen (baller og knoker), samt tordenvær. Dette er stort sett korte pregnante lyder som er viktige for handlingen og som er å regne som et dynamikkskapende element. Det medfører også at reallyd eller lyddesign har en mulighet til å slippe frem uten å bli hindret av musikk.

Andre av lydsidens elementer som f.eks. kan sortere under begrepet diegetisk musikk, eller som i noen grad innvirker på eller samhandler med det musikalske uttrykket, kan være mannens plystring. Den høres som en selvstendig enhet et par steder i filmen, men den får sin fulle mening der den knyttes til fiolinene idet filmens plott forklares (3.22). Et annet element er lyden av de dalende golfballene som ikke er ulike fiolinenes fallende bevegelse.

Etter denne generelle betraktningen av det musikalske materialet, skal jeg nå ta for meg filmens plot og se musikk og lyd i sammenheng med dette.

### **3.4. Handlingsgangen, lydsiden og vårt sanseapparat**

Vi skal her i omtalen av filmens første akt Setup se på ulike aspekter ved det å sanse lyd og bilde både hver for seg og sammen. Jeg velger å presentere ulike begreper og teorier i samlet form her, i forbindelse med analysen av filmens anslag. Det betyr ikke at disse aspektene bare dukker opp her i anslaget, de forekommer jevnlig, ikke bare i denne filmens handlingsgang, men beslektede aspekter forekommer i store deler av det som kan regnes som fiksjonsbasert film.

Golfballen åpner filmen ved å komme sprettende nærmest tilfeldig inn filmruten og filmens verden, akkurat som den kommer til å gjøre mange ganger i de 3-4 neste minuttene. Den plasserer seg midt i bildet, og blir en sentral og uunnværlig del av filmens tittel. Den ankommer her, så vel som senere i filmens handlingsgang, ofte på en tilfeldig måte. Den kan synes som et uromoment, men det viser seg at den til syvende og sist er en svært viktig byggestein for sine omgivelser, akkurat som anslaget her viser.

Selv om det er naturlig å ta utgangspunkt i billedsiden, er det lyden av golfballen som er filmens første element. Vi hører i kjapp rekkefølge kølla gjennom luften, ballen som blir truffet, samt hvinet av golfballen gjennom luft. Den starter ”offscreen” som et antesiperende element, og har stort sett hele lydbildet for seg selv. Det ligger en vilje bak denne lyden, den betyr noe for handlingen, og den formidler et budskap. Dette er medvirkende årsaker til at vi kan definere lyden som det Lindholm kaller et tegn (Lindholm, 2006, s. 21). Den er ikke bare et symptom på eller en bivirkning av en hendelse. Vår hørsel vil prioritere lyder som er et tegn på noe, mens lyder som kun er et symptom på noe, ofte blir nedprioritert av vår hørsel. Denne evnen til å gjøre utvelgelses i strømmen av sanseintrykk, kaller Cohen for selektiv hørsel. Vi fokuserer på de lydene som til enhver tid er interessante for oss, og utelater andre (Juslin og Sloboda, 2001, s. 253). Vårt sanseapparat bruker konsentrasjonen der det forekommer bevegelse, og utvelgelsen skjer ut fra hva hjernen til en hver tid oppfatter som viktig (Diethrics og Gjerstad, 2007, s. 50). Det vil si at en dynamisk kort lyd får større oppmerksomhet enn en lang uodynamisk lyd som fades inn, selv om den er like sterk.

Lyd og bilde klippes her ikke synkront. Lyden, som dukker opp først, blir å regne som et narrativt element som skaper forventning. Den varsler det kommende bildet. Idet seerens auditive sans registrerer et lydinntrykk, ledes vår oppmerksomhet mot det å forsøke å finne en forklaring på innholdet i dette inntrykket. Denne påfølgende analysen skjer så via synet. Lyd skaper altså en forventning som synet så velger å analysere og finne en forklaring på. Lindholm forklarer det med at “øret leder øyet” (Lindholm, 2006, s. 14). Det innebærer at man i løpet av en film “helt gratis” får en utvikling gjennom en mengde små mikrospenningsoppbygginger som er med å skape forventning og en påfølgende forløsning. Chion hevder at vi aldri stopper å forvente, for dette er bevegelsens begjær i seg selv (Chion, 1990, s. 56).

Idet seeren får se ballen i bildet, knytter vedkommende den visuelle og auditive informasjonen sammen som en naturlig helhet. Dette skjer, tross at det ikke er slik vi oppfatter lyden av en fallende golfball i det virkelige liv. Vi kan se golfballer fare gjennom lufta, men bevegelsen bringer ikke lyd i noen vesentlig grad. Lyden av det vi her hører som ”golfball gjennom luft” er en konstruksjon. Det er en lyd som er satt sammen av flere

elektronisk genererte elementer som har til hensikt å tydeliggjøre handlingen og bildet. Disse lydene som er spesialdesignet for å fremheve filmens handling utover det realistiske, er eksempler på det som jeg i kapittel 2 omtalte som ”Rendered sounds”. Videre kan dette sees på som et eksempel på at lydkonvensjoner i filmspråk ofte ikke stemmer overens med et naturlig lydbilde i den virkelige verden (T.R. Ringnes, Personlig kommunikasjon 17.04.2012). Lyden av golfballen idet den ankommer bildet, har sitt frekvensmessige senter rundt 2 -5 kHz (se p. 6.4.). Ørets maksimale sensitivitet ligger i dette området, dvs. rundt ca 3kHz (Brodal, 2007, s. 265; Mathews, 1999, s. 4). Fletcher Munson-kurven forteller oss at nettopp dette er et fenomen som i særlig grad gjør seg gjeldende ved lav lytting (Izhaki, 2008, s. 13 + 210, Moyland 2007, s. 18). Dette gjør at lyden av golfball i stor grad fremstår for seeren som pregnant. Å benytte nettopp dette frekvensområdet i filmens åpning gir mulighet til på en effektiv, men allikevel lavmælt måte å oppnå seerens oppmerksomhet.

Lyden tilfører her den visuelle persepsjonen en dimensjon, en form for ”konseptuell resonans” mellom lyd og bilde som bildet ellers ikke ville hatt alene. Dette omtaler Chion som at bildet, gjennom en fortellende lydside får en ”added value”, dvs. en tilleggsverdi, noe som kan forsterke budskapet og bidra sterkt suggestivt (Chion, 1990, s. 190, Murch 1990, s. XXII). Added value virker gjensidig. Lyd bidrar til å vise seeren bildet på en annerledes måte enn om bildet ble vist uten, og bildet lar oss høre lyd annerledes enn om lyden stod alene (Chion, 1990, s. 5). Chion argumenterer her for at lyd får oss til å oppfatte bildet på en ny måte, eller i en annen kontekst enn om bildet hadde stått for det narrative aspektet alene.

Vi har altså her i animasjonsfilmens anslag to narrative nivåer, lyd og bilde, som i utgangspunktet faktisk har svært lite med hverandre å gjøre. Det eneste lydlike elementet som er naturlig, er golfslaget. Det synes imidlertid ikke i bildet. Lyden som høres idet golfballen kommer til syne, stammer fra helt andre lydkilder. Allikevel vil seeren forsøke å skape et meningsfullt innhold ut av de sanseinntrykkene som mottas. Hjernen ønsker å knytte ulike elementer til hverandre for å lage perseptuelle enheter. Chion hevder at hjernen grupperer prinsipper og setter ting i sammenheng (Chion, 1990, s. 258). Gestaltpsykologer hevder at vi knytter elementer til hverandre ut fra visse betingelser som bl.a. lov om nærhet (proximity), lov om likhet (similarity), lov om tilhørighet (belonging) og lov om felles bevegelse (Bregman, 1994, s. 196 – 203). Gestaltpsykologi har i stor grad beskjeftiget seg med sansing av visuell eller auditiv informasjon som separate elementer. Det er gjort mindre forskning som innebærer kognitiv samhandling mellom sanser (kryssmodalitet), for å komme frem til mulige gestaltpsykologiske lover på det området (Juslin og Sloboda, 2001, s. 260). Både Cohen og Chion gir imidlertid uttrykk for at de gestaltpsykologiske teorier har validitet også når det

gjelder samhandling mellom to sanser, f.eks. vår auditive og visuelle sans. Chion kaller denne samhandlingen mellom bilde og lyd for ”Syncreisis” (Chion, 1990, s. 63). Lyddesigner og klipper Walter Murch har på sin side utarbeidet en sentral teori som omhandler vår evne til naturlig, og uten nærmere ettertanke, å knytte lyduttrykk til bilde, for deretter å tillegge bildet de auditive egenskapene:

...]the mental effort of fusing image and sound in a film produces a ”dimensionality” that the mind projects back onto the images as if it had come from the image in the first place. The result is that we see something on the *screen* that exist only in our minds (Murch,1990, s. XXI).

I en kort periode etter golfballens ankomst, har lydbildet vært viet til å presentere et perkussivt element, nemlig golfballens små sprett. Idet golfballen faller til ro, oppstår det en liten pause før neste lydlige element, nemlig fiolinene, setter inn. For å gripe seerens oppmerksomhet i størst mulig grad og med så enkle midler som mulig, er det her sentralt å tilstrebe et så dynamisk lydbilde som mulig. Vår oppmerksomhet er konstruert for bl.a. å reagere på dynamikk, bevegelse og forandringer. Hørselen leter etter forandringer i lydbildet og bruker konsentrasjonen der det forekommer bevegelse. Det vil si at vi kan anta at en dynamisk kort lyd blir lagt merke til på en mer pregnant måte enn en lang uodynamisk lyd som, selv om den er like sterk. På dette punktet i filmen er det derfor viktig å holde lengre utfyllende lyder på et minimumsnivå, og heller fremdyrke korte, transparente lyder. Dynamikken denne vesle pausen er med å skape, er således essensiell for seerens oppfattelse av det kommende partiet.

Så introduseres det elementet som de fleste vil oppfatte som filmens musikk; det som blir spilt av fioliner. Staccato-motivet (A) knyttes her opp mot den rytmiske presentasjonen av de tre bokstavene, som uten forvarsel kommer ramlende ned, for sammen med golfballen å utgjøre filmens tittel, *Golf* (bilde A1). Her inntreffer det vi kan omtale som ”Mickey Mousing”, det vil si at et musikalsk forløp knytter seg til og synkroniserer med bevegelser i bildet (Chion, 1990, s. 121) . I tillegg vil jeg nevne at arco-fiolinenes rytmiske figur minner om golfballens sprett før tekstplakatene ble etablert i åpningen (0:02 – 0:05).

Glissando-partiet (B) har et ikke ulikt forløp som dalende golfballer, og kan sees på som en musikalsk avart av disse. Ved å knytte de musikalske elementene sammen med de ”realistiske” golfballydene (som vi har sett ikke er så realistiske), oppnår vi muligheten av å kunne minne seeren om fallende golfballer også i situasjoner hvor det ikke er naturlig å høre eller se dem. Altså noe Evans beskriver som en form for planting/høsting av lydlige motiver



(Evans, 2006, s. 94). Disse to musikalske elementene er altså i stor grad med på å knytte et musikalsk uttrykk til et av filmens mest sentrale motiv: Golfballer.

Fiolinene opphører idet bildet forflytter seg fra et nært plan, dvs. tittelen på sort bakgrunn, til oversiktsplanet, dvs. innzoomingen mot golfbanen og huset (bilde A2). Et ikke særlig realistisk lydbilde med golfballer som blir slått og daler ned, samt en atmosfære som er satt sammen av ulike elementer, ligger som en ambient bakgrunn idet det zoomes inn mot huset. En hund bjeffer i det fjerne, et frampek på hvor historien skal videre, noe jeg skal komme tilbake til i bl.a. utzoomingen i sluttsekvensen. Idet det zoomes inn på huset og det lokale plan (bilde A3), kommer fiolinene tilbake og leder oppmerksomheten i bildets bevegelsesretning og kulminerer idet kameraet kommer innenfor husets vegger.

Seeren ankommer nokså uortodokst gjennom vinduet og befinner seg hos mann og hund i en hverdagslig og hjemmekoselig, men også en litt privat situasjon, der de sitter å gynger i hver sin ende av samme gyngestol med bygdas lengste meier (bilde A4). Seerens oppmerksomheten blir ledet mot karakterene gjennom lyder som pust, knirking og smågrynting. I og med at vi kan høre lyder som er såpass svake, forteller det seeren at det hersker en fredfull atmosfære i rommet. Mannen plystrer på en forenklet og plystre-bar versjon av noe som kan minne om fiolinenes motiv A.

Stillheten blir så brutt av et kraftig dunk (0:35) som gjør bruk av store deler av frekvensspektret (se p. 6.4.). Frem til dette punktet har lydbildet i stua stort sett bestått av lyder som henspiller på kilder som befinner seg nær karakterene. De har ligget på et relativt lavt nivå, og de har kun i liten grad utnyttet bassområdet. Dette bidrar til å fremheve dunket som et relativt pregnant element, sett ut fra sammenhengen. Det blir stille (bilde A5).

I slutten av bildet inne i stua høres kvekket fra en and. Det befinner seg i denne filmen ingen and inne i stua, så sett fra et denotativ synspunkt hører ikke disse elementene sammen. Fra et konnotativt synspunkt gir det derimot mening. Dette er å regne som en antepasjon av det som kommer til å skje. De to påfølgende kvekkene kommer utenfor huset idet hunden er på vei ut for å apportere golfballen. Seerens oppmerksomhet blir ledet til et nytt miljø via lydsiden. Lydklippet kommer her før bildeklippet.

Seeren er vitne til en fokusert miljølyd, dvs. en punkteffekt eller en tegnlyd, idet hunden brått åpner luka i døra (bilde A6). Hittil har bevegelsesmønsteret til våre to venner stort sett vært preget av rolige bevegelser, mens denne handlingen er å regne som en dynamisk motpol til dette mønsteret. Hunden peser idet den passerer for å hente ballen, tross at den ikke har munnen åpen (bilde A7). Peselyden er med på å knytte seerens oppmerksomhet til karakteren i bildet, nemlig hunden og er derfor sentral til tross for at det

ikke er korrekt i forhold til hundens lukkede munn i bildet. Det kan slik som her, og i en del andre tilfeller forekomme logiske brister som til og med kan regnes som relativt store, uten at publikum nødvendigvis legger merke til det. Ofte har dette å gjøre med at publikum ønsker å tro på historien i filmen, og velger derfor å overse det som evt. måtte ”lugge” i handlingsforløpet. ”Inattentional deafness” kan defineres som at tilskuerne får med seg den følelsesmessige opplevelsen, men legger ikke merke til det akkustiske aspektet. Tilstedeværelse/overvåkenhet bygger på oppmerksomhet og oppmerksomhets-kapasiteten er begrenset hos mennesker (Cohen, 2001, s. 253). Begrenset tid betyr begrensede muligheter for sansing og refleksjon.

Ballen blir hentet og det høres en fjern lyd av at døren lukkes. Fiolinene spiller et par korte fraser av A-motivet. Brått befinner handlingsforløpet seg inne igjen. Forflytningen fra utemiljø tilbake til innemiljø foregår også denne gangen via lydsiden. Hunden leverer fra seg et grynt i venstre kanal, som er med på å styre oppmerksomheten mot karakteren som kommer inn i venstre billedkant.

På samme måte som reallyder flere ganger via antesipasjon har brakt seeren over i neste bilde/sekvens, har vi her et eksempel på at fiolinene tar seg av dette. De kommer smygende inn som en golfball som nærmer seg og leder mykt over i den neste sekvensen.

Karakterenes utfordringer, i *Golf* som i *Exit*, kommer som regel idet det ”bankes på”, enten det er golfballer eller personer som skaper forventning, eller det vi kan kalle ”priming”. Denne gangen er det ringeklokken som blir det dynamiske bruddet, riktignok tett etterfulgt av dørknakking, noe som kan sees på som en spenningsoppbygging på tampen av første akt.

I åpningen av akt 2, bringes seerens oppmerksomhet mot eksteriørbildet ved at vi hører en stemme kremte. Den første golferen fremlegger en høflig forespørsel om et eller annet som har med golfballer å gjøre (bilde A8). Hunden demonstrerer sin overlegenhet med stemmen, gjennom å svare med et kort fyldig grynt, for så kontant å stenge igjen luka i døra. Det er i utgangspunktet ikke noe på billedsiden som skulle fortelle noe om forskjeller i golfernes personlighet. Forskjellen ligger i lydsiden. Lydbildet fremstiller den andre golferen som vesentlig mer utålmodig, han går mer rett på sak og banker hardt på døren uten å gjøre bruk av ringeklokken (bilde A9). Stemmen er dyp og fyldig, noe som medfører at hundens grynt ikke demonstrerer overlegenhet i like stor grad som overfor den første golferen. Men hunden demonstrerer sin makt på en annen måte. Golferens ”replikker” er lagt slik at hunden avbryter ham idet den stenger den nederste luka, for så å komme til syne i den øverste, og idet hunden stenger luka idet den regner samtalen som avsluttet, selv om golferen heller ikke denne gangen har rukket å avslutte setningen. Dette er med å ufarliggjøre golfer 2.

Golfer nr. 2 blir introdusert av en miljølyd: vepsesvermen. Dette skjer på slutten av interiørbildet etter at vi har hørt dørbankingen. Idet mannen kommer til syne, følger et tordenbrak. Disse to miljølydene forteller seeren noe om hva vi kan vente oss, altså en form for priming. Torden og insekter hører vi tydeligst idet bildet etableres, så tones de ned idet mannen legger frem sitt ærend. Dvs. at seeren introduseres til sekvensen gjennom en orientering i miljøet, for så å fokusere på det som er sentralt i handlingsgangen.

I film foregår derfor store deler av denne utvelgelsen av hva seeren skal motta av sanseintrykk, allerede under filmens konstruksjon. I motsetning til idet virkelige liv, hjelpes seeren i sin prosess med å gjøre utvelgelser mht. hva som er viktige sanseintrykk. En slik prosess er med å gi mening til begrepene ”design” generelt, og ”lyddesign” spesielt. Vår hørsel vil fokusere på dialogen idet den begynner, men i sekundene som befinner seg i forkant vil miljølyder kunne prioriteres. Begrepet ”innattentional deafness” (Cohen, 2001, s. 253) som tidligere er omtalt, peker i samme retning og er med på å underbygge disse påstandene.

I akt 1 og 2 har vi sett mannen ta livet svært med ro. Akt 3 åpner imidlertid med at han sitter med ryggen til og dekker for noe han holder på med (2.16) (bilde A10). Lydsiden er med på å skape forventning idet hans kvelte latter gir tydelige signaler om at det er noe i vente, altså en form for priming. Først gir hunden i fra seg et lite utålmodig klynk, og akkurat idet den så kaster et kort blick ut i rommet, hører vi arco-fiolinene spille en kortversjon av motiv A. Tidligere har dette motivet vært presentert i forbindelse med underfundige golfballer. Når det nå gjentas på dette punktet er det rimelig å anta at dette musikalske motivet er bærer av denne informasjonen, noe som er med å gi mening til hundens øye som åpner seg (2:22) (bilde A11). Dette igjen legger grunnen for, og skaper en forventning om den påfølgende scenen: Seeren presenteres for lyden av hele det tredje golfslaget forløp, og ikke bare deler av det. Utenfra høres slaget av denne ballen allerede mens handlingen befinner seg interiørt. Så høres golfballen igjennom luften idet handlingen forflyttes eksteriørt. Dette er med på å skape forventning gjennom å fremheve betydningen av nettopp dette skuddet og denne ballen, og kan også sees på som at lyd er med og ”primer” det som skal komme. Seeren får for første gang være tilstede under golfballens møte med veggen, noe som ikke var tilfelle ved de to første treffene, to treff hvor ballene har truffet veggen på en måte som nærmest har rystet hele huset. Denne tredje, knakker imidlertid fredfullt mot husveggen (bilde A12). Dette kan delvis ha fysiske årsaker. I dette tilfellet er det imidlertid naturlig å også ta hensyn til den psykologiske faktoren. Tross at det ved dette slaget er skapt forventninger i forkant, er det rimelig å anta at lydsiden forteller at det denne tredje gangen bare er snakk om en liten vanlig

golfball. Hunden bjeffer idet ballen ruller på bakken slik som i anslaget. Det fallende motivet i strykere bidrar med en slags Mickey Mousing-effekt idet ballen faller til ro. Gjennom ulike kroppsllyder ledes opp-merksomheten mot mannen, og for første gang er det mulig å se hva han holder på med (bilde A13).

Filmens store vendepunkt *peripetien* inntreffer idet seeren får innsyn i at nærmest alt av husets inventar er bygd av golfballer og bortimot hele deres tilværelse har golfballer som fundament. Det er vanlig å definere begrepet *peripeti* som det punktet hvor karakteren mottar opplysninger som setter handlingsgangen i nytt lys (Evans, 2006, s. 95 – 97). Her stemmer det imidlertid ikke helt overens med handlingsforløpet. Nå er det seeren som mottar ny informasjon og ikke karakterene. I følge Evans inntreffer imidlertid peripetien først når både seeren og karakteren(e) blir tilført denne innsikten (M. E. Evans personlig kommunikasjon, 11.12.2011), og det forekommer på dette punktet i filmen.

Her er det to elementer på lydsiden som bidrar til å skape forventning om noe som skal komme, hans latter og fiolinene som spiller motiv A. Latteren fortsetter over i neste bilde hvor handlingsforløpet kulminerer gjennom at seeren får se at alt er bygd av golfballer og derfor får en forklaring på hvordan ting henger sammen (bilde A14). Her høres dessuten for første gang både hans plystring og fiolinene sammen som et stykke musikk. Det vil si at et av filmens diegetiske musikkelementer og fiolinene, som er å regne som et ikke-diegetisk element, sammenfaller og blir som en slags helhet samtidig med at forklaringen fremkommer.

Idet vi forlater huset og våre to venner, opphører fiolinene i funksjon av å være ikke-diegetisk musikk. Lyden av en golfball er med på å bringe handlingen utendørs hvor en utzooming til det universelle planet finner sted (bilde A15). Bildet viser aldri en hund som bjeffer. Lyden av hundebjeff høres kun de gangene som handlingen befinner seg utendørs mens hunden befinner seg innendørs, dvs. i innzoomingen fra universelt plan til lokalt plan i begynnelsen av filmen, samt idet tredje golfball ankommer. På disse to stedene gjør ikke handlingen krav på lyden av en bjeffende hund. Det gjør den strengt tatt heller ikke idet utzoomingen fra det lokale plan til det universelle plan finner sted, men her gir bjeffelydene mening gjennom å være en brobygger fra det ene planet til det andre. Bjeffelyden er med på å minne seeren om at på hunden faktisk befinner seg på den bortskytningsklare golfballen (bilde A16).

Chion forklarer hvordan lyd kan være med på å skape helhet i et bildeforløp i sitt utsagn:

Unification: The most widespread function of film sound consists of unifying or binding the flow of images. First, in temporal terms, it unifies by bridging the visual breaks through sound overlaps. Second, it brings unity by establishing atmosphere (e.g., birdsongs or traffic sounds) as a framework that seems to contain the image, a "heard space" in which the "seen" bathes. And third, sound can provide unity through nondiegetic music: because the music is independent of the notion of real time and space it can cast the images into a homogenizing bath or current (Chion, 1990, s. 47)

Lydsiden bidrar her til å skape enhet ut av noe som ikke nødvendigvis er å oppfatte som en enhet, nemlig utzoomingen fra stue til verdensrom.

I dramatisk form eller den Hollywoodske treaktsmodellen er "point of no return" et sentralt parti der karakterene får vist seeren hvilke valg de ender opp med å ta i en mulig presset situasjon (Evans, 2005, s. 114). Det er imidlertid vanskelig å se at filmen skulle ha et slikt tydelig point of no return. Våre to venner har på sin måte valgt å løse det som kan regnes som filmens konflikt på et langt tidligere tidspunkt enn ved filmens eller plot'ets begynnelse. Det har de gjort gjennom å snu situasjonen til sin fordel ved å manøvrere handlingsgangen i en retning som uteslutter behovet for et "point of no return". Hunden greier på en effektiv måte å skjære klar av en hver form for konflikt der han sitter med golfballen på sitt territorium. Heller ikke golfer nr 2 som møter med tordenvær og vepsesverm, når frem med sitt ønske. Derfor er det også vanskelig å hevde at handlingen skulle ha noen klar konfliktløsning, sett ut fra hva karakterene opplever. Om vi skal videreføre Evans resonnement om peripeti, vil det være naturlig å hevde at handlingens point of no return og konfliktløsning inntreffer idet seeren får informasjon om hvordan karakterene har løst situasjonen, dvs. idet vi ser alt som er bygd av golfballer (02:58). Det at våre venner stort sett har løst konflikten på forhånd, blir nærmest å regne som en overraskelse og slik sett en del av filmens humor.

Gjennom denne analysen har jeg bla. forsøkt å belyse hvordan det som kan regnes som diegetisk lyd er viktige elementer når det gjelder å skape dynamikk og forventning i handlingsgangen. De to ikkediagetiske motivene som er spilt av fioliner gjennomgår liten grad av utvikling og forblir idet store og hele nokså like gjennom filmens gang. Det oppstår svært få uforutsette situasjoner som byr på utfordringer for protagonistene. De to karakterene lever sitt liv som de "alltid har gjort", og filmen blir å regne som et portrett av våre to venner. Det er seeren som på sin side får overraskelser gjennom innsyn i karakterenes måte å takle hverdagen på. I og med at handlingsgangen ikke er preget av dynamiske forskjeller som skyldes konflikter som oppstår underveis, og heller ikke har noe point of no return eller

konfliktløsning som blir presentert på vanlig måte, er det naturlig at filmens ikkediagetiske musikk gjenspeiler dette ved å gjøre det Karlin og Wright kaller ”play the overview” og ikke ”the action” (Karlin og Wright, 2004, s. 135-137). Musikken i denne filmen utdyper ikke nødvendigvis karakterenes sinnstemning, men konsenterer seg om å fortelle noe om historien som helhet. Den blir å regne som en del av portrettet som skapes av våre to venner, og følger således ikke spenningskurven i dramaturgien, f.eks. ved å fremheve golfballtreffene. De ikkediagetiske musikalske elementene er først og fremst knyttet opp mot seerens ståsted, og er ikke i særlig grad sett fra karakterenes synsvinkel (Carlin og Wright, 2004, s. 134).

### **3.5. Oppsummering av *Golf***

I denne analysen har jeg forsøkt å vise hvordan bl.a. lydsiden i filmens åpning er med på å forberede eller antesipere det som skal komme, og på den måten fremstå som et sentralt narrativt element. Jeg har også gjennom eksempler som omhandler dynamikk i mellom fremtredende diegetiske elementer på den ene siden, og f.eks. fiolinene, som er å regne som ikkediagetiske musikalske elementer på den andre siden, forsøkt å vise hvordan lyd og musikk kan være med på å utfylle hverandre som fortellerelement. Jeg har også forsøkt å vise at det gjennom bruk av bl.a. rendered sounds, som i golfballenes tydelige lydlige fremtoninger, også kan argumenteres for at lyden kan bringe en verdi til bildet, og at seerens bevissthet på grunnlag av dette, vil foreta prioriteringer i de auditive sanseinntrykkene. Det legger til rette for at lyder av golfballer kan fremstå som tegn på noe, og ikke bare er å regne som symptom på hendelser, noe som kan være med på å påvirke hvilke elementer i lydbildet som til en hver tid oppfattes. Golfball-eksempelet er også med på å vise hvordan vår auditive sans kan virke som et varslingsystem og en forventningsskaper gjennom hvordan punktlyder av golfballer fremstår som dynamikkskapere. Videre har jeg vist eksempler på at musikk ikke nødvendigvis må ”play the action”, dvs. fremheve handlingsgangens dramaturgi. At musikken som narrativt element allikevel er med å gi mening til filmens plott, kommer bl.a. til syne idet seeren i peripetien får forklaring på hva historien egentlig dreier seg om. I utzoomingssekvensen har jeg til slutt forsøkt å vise hvordan musikk og lyd kan bidra til å skape ”unification”.

I dette kapittelet har jeg bl.a. fokusert på hvordan diegetiske lydelementer kan samhandle med ikkediagetiske musikalske elementer for å skape en helhet. I analysedelen av det neste kapittelet skal jeg først og fremst forsøke å belyse musikkens funksjon i forhold til filmens øvrige fortellerelement, men før den analysen finner sted, skal vi se nærmere på noen generelle aspekter ved filmen *Exit*.

## KAPITTEL 4. *EXIT*

### 4.1. Utgangspunkt for analysen

Til filmen *Exit* har jeg komponert fem ulike musikkversjoner som jeg har valgt å kalle *Trompet*, *Klassisk*, *Kjærlighet*, *Hun protagonist*, samt *Bottleneck*. Jeg skal i dette kapitlet forsøke å belyse hvordan musikken i disse fem versjonene på ulike måter kan være med på å bidra som narrative elementer, både gjennom hvordan de forholder seg til billedsiden, og hvordan de sammen med resten av filmens lydside er med på å danne en narrativ helhet. Avslutningsvis skal jeg legge frem resultater av spørreundersøkelser som er foretatt, og drøfte i hvilken grad musikken i de ulike versjonene i praksis fungerer som narrative elementer.

*Exit* er en norsk kortfilm produsert av Vidvinkel film. Regi er ved Robin Jensen og lyddesign er gjort av Bent Holm og Erik Watland. Visningstid er ca 7.30 + ca. ett minutt ruletekst. Sjanger: Drama, Fiksjon.

Denne filmen er opprinnelig produsert med originalmusikk av en annen komponist. I og med at filmens regissør kan være påvirket av originalkomponistens syn på musikk i film, har det vært et viktig poeng for meg å unngå meningsutvekslinger med ham. Jeg har ikke hørt originalversjonen, sett manus eller kommunisert med noen involverte utover det å spørre om tillatelse til å bruke filmen i dette prosjektet. Alt som måtte komme frem om filmen i denne masteravhandlingen er altså kun hentet ut fra hva jeg selv kan lese ut av den. Dette er med å fristille meg som komponist slik at jeg gjennom til dels divergerende musikalske uttrykk kan se på muligheten av å gi historien i filmen ulike narrative uttrykk.

Før vi går løs på de ulike musikkversjonene skal jeg foreta en analyse av filmen uten musikalsk følge, hvor jeg skal forsøke kun å belyse sentrale parametere som ligger til grunn for komponeringsprosessen. Som utgangspunkt for dette skal vi ta en kort titt på sentrale likheter og uliketer i filmene *Golf* og *Exit*. Selv om det kan synes å være klare likheter mellom disse to kortfilmene, som f.eks. at begge bare er noen minutter lange og utspiller seg i løpet av et kort tidsrom og på et lite areal, finnes det en del vesentlige ulikheter. For det er i en animasjonsfilm ikke uvanlig at man forholder seg annerledes til det som kan oppleves som realisme enn i en dramaproduksjon. I *Exit* skal vi se at mye av handlingen foregår på karakterenes indre plan. Dynamikken og friksjonen i relasjonen mellom karakterene kan synes å være sentral, mens i *Golf* er det baller som er interessant, og ikke de besøkende i seg. Deres verden dreier seg om noe det kan se ut til at de ønsker å holde hemmelig i størst mulig grad. Tross store utfordringer på karakterenes indre plan, beveger handlingen i *Exit* seg lydmessig på et svært jevnt og stille dynamisk nivå. I *Golf* er det derimot mulig å gjøre bruk

av et større dynamisk spenn i reallyden. Derfor kan vi anta at det hviler et større ansvar på musikken i *Exit* for å utvise dynamikk, enn musikken i *Golf*.

## 4.2. Filmens dramaturgi og karakterer

I analysen av *Golf* valgte jeg å forholde meg til det dramaturgiske rammeverket slik det er definert av Evans (Evans, 2006). Jeg velger i analysen av *Exit* å fortsette med det. For å lette lesingen velger jeg å skrive karakterenes navn, *Han* og *Hun* i kursiv. Før vi foretar et analytisk dypdykk i filmens plot, skal jeg forsøke å definere en “pitch”, dvs. en kort og presis oppsummering av handlingsgangen.

*Han* får i sitt hotellrom besøk av *Hun*. Etter å ha utvekslet noen til dels overflatiske setninger befinner de seg til sengs og *Han* gir uttrykk for en lengsel etter nærhet og kjærlighet, noe det virker som om *Hun* ikke er i stand til å gi, fordi grunnlaget for hennes tilsynelatende velvillige besøk etter all sansynlighet hovedsaklig er økonomiske interesser.

Det dramaturgiske rammeverket som er beskrevet under, har her som i *Golf* sitt utgangspunkt i Aristotelisk- eller standard dramaturgi. Jeg velger i denne analysen å anta at deres møtested er et hotellrom.

### Akt 1, Setup

#### I. Anslag.

0:02 Lyd av storby. Fortekster med opplysninger om produksjonsselskap og tittel.

#### II. Presentasjon

0:13 En dresskledd person ligger stille i senga, setter seg opp og ser på klokka.

0:50 *Han* tar en røyk, henter en drink og går mot vinduet,

1:08 stirrer ut av vinduet på verden utenfor. Reklamelys former seg som en vifte.

#### III. Igangsettende handling 1

1:25 *Hun* banker på og gjør sin entré. De utveksler høflighetsfraser. *Hun* ser seg rundt.

2:17 *Han* gir henne en drink og betrakter henne.

#### IV. Igangsettende handling 2

3:07 *Hun* setter seg ned og *Han* inviteres til å ”feire litt. Et ufokusert bilde av byens lys, med tilhørende lyd kommer overraskende.

### Akt 2, Konfrontasjon

#### V. Konfliktpresentasjon



3:45 Begge befinner seg i sengen. *Han* forteller om kvinnen i telefonboksen. *Hun* forlater rommet mens han fortsetter å fortelle

#### VI. Konfliktopptrapping

5:45 *Hun* forlater ham og virker ettertenksom mens hun dusjer.

6:00 *Hun*, i hverdagsklær, opplyser at hun må gå. Alvorlige fjes.

#### VII. Peripetien, det store vendepunktet

6:20 Betaling finner sted. Dette medfører en dramaturgisk stigning i slutten av akt 2.

### **Akt 3, Resolusjon**

#### IIIX. The point of no return:

6:28: Den avgjørende kampen: Trekker *Hun* seg? *Hun* sier ”jag...” , men blir avbrutt av ham, som foreslår å møtes også neste uke, *Hun* svarer motvillig positivt.

#### IX. Konfliktløsning/Opløsningen

6:55 *Han* gir henne et kompliment om fint hår. *Hun* gir et lite smil tilbake.

#### X. Avrundning

7:10 *Hun* forlater hotellrommet og *Han* blir stående og se ut av vinduet, men denne gangen møter han sitt eget speilbilde og ikke det som befinner seg på utsiden.

7:40 Rulletekst

8:40 Slutt

### **4.3. Filmens karakterer og konfliktsfærer**

Filmen har to karakterer, den mannlige karakteren *Han* og den kvinnelige karakteren *Hun*. Det er rimelig å anta at karakteren *Han*, som er den som i størst grad eksponeres i filmen, er en ressurssterk person. *Han* kan på overflaten kanskje virke rolig og fattet, men hans måte å røyke og puste på, gir signaler om en viss rastløshet. Tross en forventning om et hyggelig besøk viser *Han* få tegn til glede eller misnøye. Om han i filmens gang gjennomgår noen vesentlig form for utvikling, eller har tatt seg helt ut i sitt forsøk på å løse noen av handlingens sentrale problemsituasjoner, er jeg ikke sikker på om det er grunnlag for å påstå. Til en viss grad viser *Han* frem en flerfasettert og sammensatt personlighet gjennom å fortelle sin historie om nærhet. Hans håndtering av mer eller mindre uløste konflikter er sympati-fremkallende, og derfor et grunnlag for å kunne definere han som filmens protagonist.

Den kvinnelige karakteren fremstår som vellykket, slank, vakker og tiltalende idet hun ankommer, men viser en grad av usikkerhet idet hun flyktig ser seg om. Grunnlaget for at *Hun* idet hele tatt befinner seg i leiligheten må være å regne som en stor utfordring for henne.

I dusj-scenen renner sminken av vellykkethet av i strie strømmer og en person med et flerfasetert følelsesregister kommer til syne, noe som kan være med på å danne en sympatifølelse hos seeren. Om hennes vesle replikk idet hun er i ferd med å gå: ”jag...”, er et forsøk på å bryte ut av deres samværskultur, kan det tyde på at hun har gjennomgått en forandring og har kommet til ny innsikt. Disse aspektene er med å gi grunnlag for også å skulle kunne omtale henne som filmens protagonist, noe jeg kommer tilbake til i omtalen av versjonen jeg har kalt *Hun protagonist*.

Det er ulike grunner til at disse to karakterene ikke finner ut av det med hverandre. Vi har her å gjøre med en konflikttipe som kan defineres på tre ulike nivåer, både på det indre, det personlige og det ytre plan. Først og fremst kan det defineres som en indre konflikt om vi tar i betraktning hans problematiske forhold til nærhet. Vi kan også se på dette som delvis å være en personlig konflikt, i og med at karakterene har en så privat og intim omgangsform, samt en ytre konflikt, hvis vi velger å anta at de ikke har kontakt med hverandre på annen måte enn det filmen viser.

*Hun* blir nærmest møtt av en vegg av kommunikasjonstørke idet hun kommer inn i leiligheten. *Hun* gjør flere små forsøk på å nå frem, men uten synlige resultater. Begge karakterene befinner seg i bildet samtidig flere ganger, men bortsett fra scenen der de ligger i sengen er det kun to ganger vi ser karakterene vendt mot hverandre, idet *Han* gir henne noe å drikke, og i betalingsscenen. Om vi tar utgangspunkt i hans manglende evne til kommunikasjon, og hans noe uvanlige måte å søke kontakt på, finner vi grunnlag for å hevde at antagonisten idette tilfellet kan være hans problematiske forhold til nærhet. Det får imidlertid seeren først grunnlag for å forstå i betalingscenen.

I *Exit* fremkommer spenning bl.a. ved å undertrykke årsakssammenhenger som ligger til grunn, og som delvis har funnet sted før filmens start. Ved bare å presentere effektene av årsakssammenhengene, og heller vente med å fortelle grunnlaget for disse, nemlig deres agenda for møtet, vil det være naturlig for seeren å stille ulike spørsmål, noe som er beskrevet av Bordwell og Thompson (Bordwell og Thompson, 2004, s. 73): Hva driver karakterene, hva er deres motivasjon, hva er historiens bærende spørsmål? Dette vil for seeren være vanskelig å konkretisere før handlingsgangen tar en uventet dreining i betalingscenen (6:25). I denne scenen blir seeren gitt ny informasjon som er av en slik kvalitet at den forandrer det forventede innholdet av filmens plott. Seeren får vite at det dreier seg om et kundeselgerforhold. Karakterene vet selvsagt at dette punktet i handlingen måtte komme, men seeren vet det ikke. Jeg velger å kalle dette punktet for filmens store vendepunkt, eller peripeti. Dvs. det punktet hvor både karakterene og seerne er tilført den respektive innsikten.

Det finnes scener i filmen som er mer lavmælte, men denne betalingsscenen er langt på vei den stilleste scenen hvor det foregår samhandling og interaksjon karakterene imellom, samtidig som den forekommer å være en av de scenene som er mest ladet og intens. Dette skillet er viktig for historien og for seeren, men for karakterene har følgende vendepunkt antagelig større betydning: Vende-punktet idet *Han* forteller sin historie i sengen (3'20"). Før sengescenen bærer både *Han* og *Hun* et vellykket ytre, og det ligger en forventning i luften, om enn med et noe overfladisk preg. Det ligger en sårbarhet i hans historie, og en invitasjon som *Hun* ikke kan besvare. *Hun* fjerner seg fra sengen og idet hans historie begynner å bli meningsfull og derfor også kanskje smertefull. Slik sett belyses i stor grad de to karakterenes personlighet ut fra deres forhold til hverandre, dvs. det Evans kaller en relasjonell forståelsesmåte (Evans, 2006, s. 163). Selv om det ikke er slik at hans og hennes historier fullt ut er kontrapunktiske, er de heller ikke å regne som parallelle, slik som i *Golf*. Det er rimelig å anta at karakterene opplever timene de har sammen på forskjellig vis, bla. fordi de i stor grad påvirkes av hverandre, ikke av en felles ytre kilde. Ut fra disse premissene vil det være naturlig å omtale dette som en film bestående av to historier, hans og hennes. Det er ikke uvanlig i en film at det etableres to (eller flere) historier: En hovedhandling og en (eller flere) bihandling(er) (Evans, 2006, s. 126-128). Hovedhandlingen og bihandlingen har ofte ulik (eller tilsåhen motsatt) spenningskurve.

Vi skal etter hvert se at det som kan defineres som filmens historie og det som kalles for plottet eller handlingsgangen, skiller seg på et par vesentlige punkter: Filmens handlingsgang eller plot blir ofte definert som det fortaltes nivå, det som foregår mellom filmstart og filmslutt, dvs. det som er synlig og hørbart til stede i den respektive filmen. Filmens historie derimot er som regel av større omfang, og kan gjerne ha sin opprinnelse lang tid før det første bildet kommer til syne (Evans, 2006, s. 51-52 ). Filmens historie defineres som alle forutgående hendelser, både de som eksplisitt blir presentert, samt de som seeren selv utleder. Bordwell og Thompson hevder at det innebærer at både antatte og presenterte hendelser inngår i historien (Bordwell og Thompson, 2004, s. 70 - 71).

#### **4.4. Fortellerelement på lydsiden**

I motsetning til i *Golf* er det her en del sentrale premisser for lydsiden som ble fastlagt før mitt arbeid kunne starte. Det viktigste elementet er dialogen. Den består stort sett av korte og til dels upersonlige setninger, om vi ser bort fra scenen i sengen. Filmens korte setninger kommer ofte som dynamiske støt og brudd i en ellers fortellende stillhet. Dialogen virker overfladisk helt fra starten av og vi kan forstå av den at det er noe som holdes tilbake fra å bli

kommunisert til seeren. At scenene i en film har dybder som strekker ut over det som befinner seg i dialogen er vanlig, og i følge Evans svært ofte nødvendig (Evans, 2006, s. 195). Det er med på å skape en forventning, og gir muligheter for musikalsk utdyping. Lydsiden i *Exit* innehar imidlertid narrative elementer på flere nivåer, hvorav stillhet kan sies være et av dem.

Denne filmen har et lavmælt uttrykk. Det kan resultere i at middels sterke lyder risikerer å bli oppfattet som kraftige i relasjon til stillheten. Pausene er med på å gi filmen et ventende preg og til tider en så trykkende atmosfære som en lukket form kan medføre. Lydbildets dynamiske forløp har på mange måter et noe annet preg enn vanlig - desto mer intenst, desto stillere. Det meste foregår her på karakterenes indre plan og blir ikke alltid kommunisert i klartekst. Jeg vil hevde at *Exit* er en svært dynamisk film, men dynamikken er ofte å finne i andre fortellerelement enn i lyd. Den fremkommer bl.a. i spennet mellom deres ytre vellykkethet og deres motiv for å møtes.

Uten betalingssekvensen (6.20) ville filmen være noe bortimot meningsløs. Ingenting røpes før kortene (pengene) legges ”på bordet”. Det Evans kaller ekstrasiksjonell viten, som vi kan anta at seeren har med seg, minner om at betaling i en slik sammenheng etter all sansynlighet innebærer at vi har å gjøre med en prostituert og en horekunde (Evans, 2006, s. 87 +150). Vi kan også se dette ut fra ”top down-bottom up”-teorien som er beskrevet av Cohen: i spennet mellom innkommen informasjon (bottom up), dvs. den kognitive prosess fra øret eller øyet og til korttidsminnet, og det som befinner seg i langtidshukommelsen (top down), vil man kunne skape et grunnlag for refleksjon (Cohen, 2001, s. 259 – 262). Betalingsscenen er således med å gi en type konnotativ informasjon til filmen og i stor grad forklare plottet. Dette er med å bidra til at filmens høydepunkt, eller la meg kalle det filmens utropstegn, kan fortelles med meget enkle og lavmælte virkemidler.

Akkurat som vår selektive hørsel gjør utvelgelsener i sansebildet, kan lydautorene gjøre disse utvelgelsene for seeren og slik sett være med på å styre retningen på historien. I hotellrommet høres ved flere tilfeller et antall mer eller mindre tydelige uteatmosfærer inne<sup>2</sup>. Det finnes plausible og fysisk/akustiske grunner til at nettopp dette ikke er uvanlig. Det som gjør saken spesiell er at det i endel partier som bildemessig skiller seg lite fra de innebildene som har uteatmosfærer, ikke er uteatmosfærer<sup>3</sup>. Er hans drøm om nærhet knyttet til verdenen ute? Vi skal se om dette kan ha å gjøre med hvor *Han* til en hver tid har sin oppmerksomhet:

---

<sup>2</sup> Uteatmosfærer som høres inne: 0:03- 0:18 Han i seng, 1:05 – 2:50 Han ser ut, hennes entré, 3:10 – 3:16 Uskarpt gatelys, 4:30 – 4:42 Antydning av uteatmosf. 6:00 – 7:10 Hun sier hun skal gå. 7:20 – 7:40 Skritt

<sup>3</sup> Steder det også kunne vært uteatmosfærer inne: 0:20 – 0:50 han sitter på sengen, 3:20 – 4:30, og 4:45 – 5:50 hvor de ligger i sengen, og 7.20 til 7:30 hvor hennes skritt som høres, ikke uteatmosfære.

I hans monolog-scene der de ligger i sengen, fokuserer handlingen på *Han* og hans fortelling, og vi hører lite eller ingen atmosfærellyder som kan knyttes til utemiljøet, bortsett fra på ett punkt, en sirene som kommer inn i det ellers så nære lydbildet (4:30). Det finner sted idet *Han* har lagt frem historien om ”telefonboks-kvinnen”, og før hans egne betraktninger og opplevelser om det som skjedde. Dvs. tross den intime og private scenen og lydbildet som for øvrig fokuserer på ham, velger autorene allikevel å sette inn én lyd som kan bringe oppmerksomheten bort fra det stedet hvor handlingen befinner seg. Vi kan regne med at dette ikke er uten grunn. At denne lavmælte, men pregnante utelyden er plassert akkurat her, kan være et forsøk på å få seeren til å knytte denne lyden sammen med historien om ”telefonboks-damen” som *Han* akkurat nå har beskrevet. Dvs. det *Han* lengter etter, kall det gjerne nærhet, befinner eller befant seg der ute - ”exit hotellrommet”. Sirenen er presentert tidligere i filmen på to steder: 1) Den er plassert i forkant av det første utebildet ved 1:05 og er en viktig faktor mht. å lede oppmerksomheten mot det kommende bilde, ut vinduet. 2) Den høres i forkant av det bildet hvor *Han* betrakter henne (2:23), og *Hun* foreslår å feire litt. Sirenen er altså med å lede oppmerksomheten mot det som skal skje, eller forhåpningen om det som skal skje. Dvs. en slags form for priming. Vi kan også se det som et fortellerelement som er plantet før bildet av lysreklamen, og som vi kan høste en effekt av, f.eks. i monologscenen. I tillegg gir sirenen også en indikasjon på noe ukomfortabelt. Et ukomfortabelt bindeledd mellom henne idet *Hun* er på vei ut av bildet etter å ha fått drinken, og til *Han* som kommer til syne i døråpningen (2:30).

#### **4.5. Utgangpunktet for musikken**

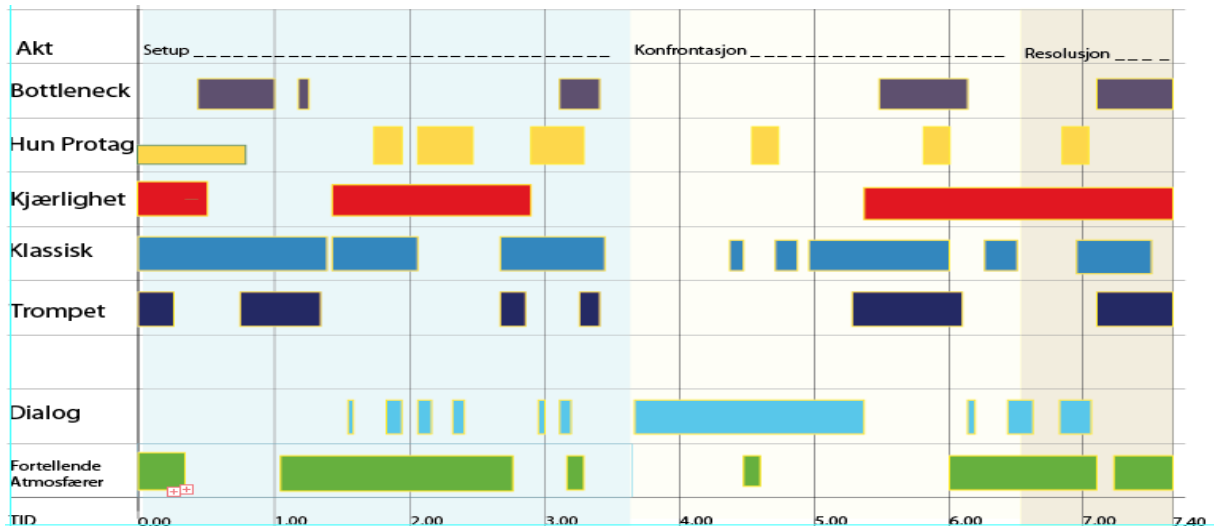
Før vi kommer til analysen av mitt komposisjonsarbeid i de fem filmversjonene, skal jeg nevne to sentrale utfordringer når det gjelder å komponere musikk til denne filmen:

Den største utfordringen for en komponist med denne filmen vil være å komponere musikk som skal lede frem til, eller skape forventning om, noe som store deler av filmen må holdes som en hemmelighet, samtidig som den skal gi mening til den hemmeligheten fra det punktet den presenteres. Vi kan si det med Fred Carlin: ”Don’t tip the story... you don’t want to give away a plotpoint before it happens” (Carlin og Wright, 2004, s. 130).

Den andre utfordringen er å ta vare på det som er å regne som et viktig fortellerelement, nemlig stillheten. Med det mener jeg strekk hvor lydsiden hovedsaklig består av atmosfærer. Stillhet kan synes å være et symbol for venting, ensomhet og kommunikasjonsproblemer. Om man maskerer stillheten med musikk vil virkningen av dette fortellerelementet stå i fare for å

reduseres (Mathews, 1999, s. 9-10; Sonnenschein, 2001, s. 75).

Før vi tar for oss de ulike musikkversjonene, vil jeg vise en grafisk oversikt over sentrale lydelementer i de ulike versjonene og plasseringen av disse:



Figur 3 er en oversikt over sentrale lyd og musikkelementer i de ulike versjonene av *Exit*, og plasseringen av disse i forløpets tre akter. Langs horisontal akse finner vi forløp i tid. Langs vertikal akse, i de to nederste feltene, er det med grønt og blått markert plasseringen av sentrale lydlike elementer: fortellende atmosfærer og dialog. Over dette finner vi et felt for hver av de ulike musikkversjonene, samt de ulike musikkstrekkenes plassering på tidslinjen.

Som vi kan se ut av analysen av filmen og den grafiske oversikten, er det flere ulike aspekter som kan ligge til grunn for musikkens utforming. Vi har bl.a. sett at det sogar er flere plausible tolkninger av hvem som er protagonist, og således også flere mulige løsninger mht. filmens dynamiske forløp. Dette er sentrale aspekter som er med å danne grunnlaget for forståelsen av hva filmen egentlig handler om og derfor også hvilken rolle musikken bør innta. Vi kan også se at plasseringen av de ulike musikkstrekkene i de ulike versjonene varierer, avhengig både av det musikalske uttrykket og filmversjonens uttrykk. Det er heller ingen tvil om at denne filmen kommuniserer et budskap også uten musikk. Hvorfor kan man da hevde at denne filmen er i behov av musikk, og hva skal så musikkens oppgave være?

Etter å ha presentert noen sentrale kjennetegn ved hver av de fem ulike musikkversjonene, skal jeg ta for meg filmens forløp akt for akt og i lys av de ulike versjonene se i hvilken grad musikk kan gi sitt bidrag til forståelsen av filmen. Jeg vil vektlegge analysen av Trompetversjonen, heretter kalt *Trompet*. De andre versjonene bør sees ut fra eller i sammenheng med denne. I teksten henviser jeg også til bilder som befinner seg i kapittel 6.

## 4.6. Trompet

Instrumenteringen i denne versjonen består i all vesentlighet av to elementer: Trompet og trommer. Disse to elementene utgjør, sett fra den ene siden, en enhet og et samspill, men samtidig kan de oppleves som motsetninger.

Med denne versjonen ønsker jeg å forsøke å belyse filmens forhold til ledemotiv som narrativt element, ikke nødvendigvis bare som et følge til karakterer, men for å representere ulike sinnstilstander og abstrakte ideer. Jeg vil også forsøke å belyse om musikk her kan fungere som kontinuitets og enhetsskaper og sutur-redskap. I tillegg ønsker jeg å se på samspillet mellom kontentum/reallyd/”stillhet” og filmmusikk. Jeg vil forsøke å belyse om musikken her kan være en faktor som antesiperer handlingsforløpet. Til slutt vil jeg se om det musikalske materialet kan være med på å tydeliggjøre dramaturgiske hendelser, enten gjennom f.eks. tydeliggjøring ved bruk av såkalte stingers, eller f.eks. ved i partier å utelate musikk.

Det melodiske materiale er bygd over et svært begrenset, nærmest minimalistisk materiale. Temaet består av få toner og har en liten ambitus. Det ligger ofte kun å veksler mellom tonene enstrøken F3 og E3. På sitt mest omfangsrike spenner trompetstemmen over en ambitus på en forminket kvart. Det skjer via en trinnvis bevegelse med tonene ”E- F –G- Ab”. Dette kan sees på som utdrag av en ”Symetric diminished”-skala (Pease og Pulling: 58), en skala som utelukkende består av halv-hel trinn, som i liten grad bidrar til noen følelse av tonalt senter, og som er mye brukt sammen med altererte dominantakkorder.



Figur 4: Det musikalske motivet i Trompet, samt varianter av dette.

Trompetspillet bærer preg av et lavmælt uttrykk med mye luft på tonen. Noen ganger har den første tonen i frasen et attack idet tonen ”skytes av sted”, mens andre ganger smyger trompetstemmen seg inn, for ikke å skulle ta for stor oppmerksomhet. Tross at uttrykket i trompetstemmen er svært lavmælt, kan denne lyden oppfattes som pregnant bl.a. pga. trompettonens kvaliteter i mellomtoneregisteret (Izhaki, 2008, s. 13 + 210; Moyland 2007, s. 18). Det viser seg i praksis f.eks. ved at trompet ofte er brukt som signal, gjerne for å varsle. Temaet åpner ofte med en pregnant bevegelse som tiltrekker seg oppmerksomhet gjennom å benytte tonen F som en forslagstone til den påfølgende E-en. Dette forslaget blir å regne som en slags aksent, eller ”stinger”. Denne typen bevegelse gjør at vi fokuseres på musikken i en

annen grad enn om forslags-tonen ikke hadde vært der, tross trompetstemmens lavmælte fremtoning. Etter anslaget ligger den på lange toner, kun avbrutt av forsiktige bevegelser.

Mens trompeten spiller lange enkle toner og klanger, som kanskje kan sees på som ”minnet av telefonboksdamen”, hører vi trommene som korte abrupte rytmiske elementer som stykker opp forløpet og bidrar til fremdrift. Disse rytmiske elementene kan knyttes til dialogen på følgende måte: Om vi ikke tar hensyn til språkets semantiske informasjon, men isteden gjør bruk av en lytteteknikk som Chion kaller ”reduced listening” (Chion, 1990, s. 25-29), kan vi se flere likhetstrekk mellom rytmikken i trommene og det rytmiske uttrykket i dialogen. Grupper av slag gjenspeiler korte setninger og pausene gjenspeiler tenkepauser akkurat som i karakterenes abrupte replikkføring. Vi kan også se at trommefigurene ofte kommer som reaksjon på de ulike utspillene som blir presentert i trompet. Altså: Vi kan altså anta at musikkens to ulike elementer forsøker å gjenspeile to så ulike faktorer som minnet (trompet), og realismen (trommene), eller da/nå, om man skulle velge å kalle det det. I trommene befinner det seg enkelte rytmiske elementer eller motiver, som blir gjentatt på noen få ulike steder i filmen. Det er imidlertid svært lite av disse elementene som kan betegnes som mønstre som kan defineres som groover.

*Trompet* åpner med det som kan defineres som filmens ledemotiv, med påfølgende variasjoner av dette. Vi kan kalle det et ledemotiv ut fra at det er et motiv som gjentas og i en viss grad forandres ut fra omstendighetene som til en hver tid ligger til grunn. Utover ledemotivet og dets variasjoner inneholder *Trompet* kun et meget begrenset musikalsk materiale. Det musikalske materialet er her knyttet opp mot situasjoner hvor *Han* tenker eller reflekterer. Partier med dialog og partier hvor *Han* handler, er stort sett fri for musikk. Det musikalske forløpet utvikler seg like lite som de tankene *Han* antas å reflektere over. Vi blir presentert for de samme ensomme trompettonene i åpningen som i sluttsekvensen før rulleteksten tar fatt. Musikken er altså knyttet til hans ståsted og opplevelse av situasjonen og ikke så mye seerens.

Selv om musikken i denne versjonen også er lavmælt, har den på de fleste steder tydelige begynnelse og slutter. Det er gjort lite bruk av musikk som underlag til dialog og handling, vedvarende diffuse klangflater og musikalske ”tepper” og andre former for ”underscore”. Dette er med på å fremheve filmens dynamiske ulikheter. Vi blir aldri ”vant” til at musikken er tilstede uten at den gjør krav på noe av vår oppmerksomhet, noe gullalderens illustrasjonsmusikk til tider kan ha vært beskyldt for å gjøre. Mens Max Steiners ideal i gullalderperioden var å lage lange sammenhengende komposisjoner som ofte kunne dekke opp i mot tre fjerdedeler av en film, varer musikken i *Trompet* til sammen kun i 2’17” av



7'40", om vi da velger å se bort fra musikken på rulleteksten. Noe annet er det om vi tar for oss versjonen jeg har valgt å kalle *Klassisk*.

#### 4.7. *Klassisk*

Med *Klassisk* ønsker jeg å belyse de ulike narrative virkemiddelene i musikken, og så forsøke å plassere dem i en filmmusikalsk tradisjon. Det innebærer at jeg ønsker å gi et innblikk i denne musikkens mulige kvaliteter som kontinuitets- og enhetsskaper og sutur-redskap. Jeg ønsker også å belyse samspillet mellom kontentum/reallyd/stillhet og filmmusikk, samt å betrakte denne musikken som en faktor som bidrar til å antesipere handling. Som i *Trompet* ønsker jeg å analysere evt. musikalsk aksentuering av dramaturgiske hendelser, bl.a. gjennom å tydeliggjøre handlingen ved bruk av bl.a. stingers, en vanlig foreteelse i perioden 1935–60.

Instrumenteringen i denne versjonen består i all vesentlighet av strykere, en instrumentgruppe som i perioden 1935–60 nærmest ble et symbol på romantiske scener, samt treblåsere og innslag av harpe og slagverk/perkusjon. Det melodiske materialet i denne versjonen er av en langt større frodighet enn musikken i *Trompet*. Ut over materialet som blir presentert i filmens åpning i fiolintriller, og som blir kalt A, gjør denne versjonen bruk av bl.a. følgende motiver og temaer: B (0:16), C (0:31), D (0:46) samt E (1:45) (disse må ikke forveksles med motivene A og B i *Golf*).

The image displays five musical staves, each representing a different motif or theme from the film *Klassisk*.  
- **Motif A:** A treble clef staff in 4/4 time, starting with a box labeled 'A'. It features a descending eighth-note scale followed by a trill.  
- **Motif B:** A treble clef staff in 4/4 time, starting with a box labeled 'B'. It contains a half note, a quarter note, and a triplet of eighth notes.  
- **Motif C:** A treble clef staff in 4/4 time, starting with a box labeled 'C'. It consists of a sequence of eighth and quarter notes.  
- **Motif D:** A treble clef staff in 4/4 time, starting with a box labeled 'D'. It features a sequence of quarter and half notes.  
- **Motif E:** A treble clef staff in 3/4 time, starting with a box labeled 'E'. It begins with a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and contains a sequence of quarter and eighth notes.

Figur 5, Fem motiver og temaer fra *Klassisk*.

I denne versjonen er det flere lengre strekk med musikk som bl.a. forsøker å underbygge den dramaturgiske utviklingen i handlingen. Ikke bare befinner det seg et musikalsk følge i de aller fleste dialogfrie sekvensene, men også en del av dialogsekvensene er her ”underscoret” med musikk. Dette ble svært vanlig i perioden 1935 – 60. Kalinak forklarer at dialog opp igjennom filmhistorien har vært prioritert, sett i forhold til all annen lyd, også musikk, noe som har medført at det har utviklet seg ulike konvensjoner om hvordan musikklegge dialogsekvenser (Kalinak, 1992, s. XV). Tross at *Klassisk* er versjonen med mest musikk, ville filmmusikkomponisten Max Steiner og hans likesinnede på 30-tallet, antagelig ha gitt *Exit* en enda mer kontinuerlig detaljfortellende illustrasjonsmusikk, med bruk av kontrapunktiske og parafraserende elementer som ofte i stor grad ville forholdt seg til karakterenes fysiske bevegelser (Martin Marks og Nowell-Smith, 1996, s. 253 + 255). Både Gorbman og Kalinak hevder at filmenes lydsider på den tiden var langt enklere utrustet mht. narrative miljøløyer, og musikken kunne derfor fungere som et substitutt for disse (Gorbman, 1987, s. 87; Kalinak, 1992, s. 86 + 113 + 192). Bernard Herrmann som bl.a. gjorde musikk til et antall sentrale filmer på 50-tallet, ville på sin side ha vært mer nøysom med musikkbruk enn i *Klassisk*. Kalinak hevder at han antagelig i større grad ville gått ut fra at tilskueren forstod hovedtrekkene i handlingsforløpet ut fra bilde, reallyd og dialog, og nøyd seg med å gi musikken i oppgave å fortelle de aspektene ved historien som disse elementene ikke fikk fortalt. Han brukte sjelden musikk til å understøtte et handlingsforløp eller en dialogsekvens som var tydelig nok eller spennende nok i seg selv (Kalinak, 1992, s. 153). Estetikken fra 30-tallet med “vegg-til-vegg”-musikk var kanskje heller ikke like nødvendig på 50-tallet som tidligere, siden en større vekt på reallyd medførte at diegetisk lyd nå kunne overta enkelte av musikkens funksjoner. Musikken i Herrmanns filmer var sjelden basert på ledemotiv, og han unngikk i motsetning til Steiner i mange tilfeller en direkte korrelasjon mellom handling og musikk (f.eks. Mickey Mousing, eller noen annen form for ”pedagogisk” kommentar) (Kalinak, 1992, s. 116 + 139; Larsen, 2005, s. 148). For Herrmann var harmonier og klangfarger viktigere ingredienser enn melodier (Gorbman, 1987, s. 158). Harmonisk flyttet han seg bort fra senromantikken, og gjorde isteden bruk av dissonans, uopløste akkordstrukturer og polytonalitet (Kalinak, 1992, s. 139). Ut fra disse aspektene skal vi se at *Klassisk* gjør bruk av elementer både fra 30-tallets filmmusikkestetikk såvel som den tildels kontrasterende estetikken fra 50-tallet.

I denne versjonen finner vi en større utnyttelse av frekvensområde enn i *Trompet*. Riktignok har vi også her motivisk materiale som presenteres i mellomtone-området, men utnyttelsen av bass og diskantområdene gir en narrativ mulighet; de periodevis

frekvensmessige polariserte musikkstrekkene, dvs. når det oppstår et spenn mellom f.eks. lyse fioliner, og delvis dissonerende materiale i dype basser, er en medvirkende faktor til å avspeile hans sinnsstemning, og kan være med på å tydeliggjøre hans vakling mellom håp og frustrasjon. Denne versjonen konsentrerer seg imidlertid i større grad om å utdype den ytre handlings-gangen enn *Trompet*, hvor psykologiske aspekter som hans søken etter nære relasjoner, blir sentralt. Den neste versjonen angriper utfordringene fra et helt annet ståsted.

#### 4.8. Kjærlighet

Jeg ønsker med *Kjærlighet* først og fremst å belyse følgende problemstilling:

I hvilken grad evner musikken å forandre oppfattelsen av denne filmens plott om en horekunde og en prostituert, til å kunne bli oppfattet som en kjærlighetshistorie, og hvordan kan det musikalske uttrykket tilrettelegges for at dette skal oppfylles?

Hele det musikalske materialet er bygd på et durbasert tema som fremføres kun av piano og klassisk gitar. Melodien gjør stort sett bruk av skalaegne toner, og blir i den første fraseslutten liggende og hvile på et høyt 7.-trinn, dvs. en mai 7.



Figur 6, Temaet i *Kjærlighet*

Musikken har et forløp som sjelden knytter seg opp mot filmens dynamiske utvikling og dramaturgiske forløp, men forløper stort sett på egne musikalske premisser. Det forekommer kun tre musikkstrekk i denne monotematiske versjonen: Åpning (00:2 - 0:33), Hennes ankomst (1:42 – 2:50) samt Dusjscenen (5:17 – 7:40).

Grunntanken i denne versjonen er først og fremst å musikklegge peripeti-scenen (betalings-scenen) med et troverdig musikalsk uttrykk som bidrar til at seeren, tross at det er godt synlig hva som foregår, opplever velvære og harmoni, og kun i liten grad reflekterer over eller blir provosert av, det som fortelles på billedsiden. For at musikken skal oppfattes som troverdig blir den plantet allerede i åpningen, og den knyttes opp mot henne idet hun ankommer. I tillegg har det siste og viktigste musikkstrekket sin begynnelse allerede i monologscenen i sengen. Effekten av musikkens narrative kvaliteter høstes imidlertid først og fremst i betalings-scenen. Tilskueren hører musikken et antall ganger på forhånd og anser den

som et av filmens naturlige elementer, før tonene nærmest forsøker å bidra til at seeren ”overser” filmens sentrale ”twist”, et fenomen som blir beskrevet av Kalinak (Kalinak, 1992, s. 33). Hva denne filmen som helhet ender opp med å fortelle med denne formen for musikkbruk, skal jeg ikke slå fast.

#### **4.9. Hun - protagonist**

I *Hun protagonist* er ikke målet slik som i *Kjærlighet*, å skulle vri plottet til noe det i utgangspunktet ikke er. Jeg ønsker her først og fremst å belyse følgende problemstilling: I hvilken grad evner musikken i denne versjonen å bidra til å fremstille henne som filmens protagonist, og hvordan kan det musikalske uttrykket tilrettelegges for at dette skal oppfylles? Vi har tidligere slått fast at denne karakteren innehar de fleste kvaliteter som bidrar til å kunne definere henne som filmens protagonist. Det foreligger imidlertid utfordringer på et punkt: Befinner *Hun* seg så sentralt plassert i bilde og historie at det gjennom å knytte et musikalsk tonefølge til henne lar seg gjøre å fremheve henne som protagonist?

Den ikke-diegetiske musikken har i denne versjonen en sentral funksjon bl.a. ved hvert av de ulike vendepunktene som har betydning for henne. Denne versjonen er også monotematisk, noe som innebærer at det er det samme musikalske materialet som brukes for å beskrive hennes vesen og emosjoner, hennes opplevelse av de ulike konfliktene *Hun* befinner seg i, samt hennes avgjørelser i forhold til disse.



Figur 7, Motivet i *Hun protagonist*

I tillegg til den ikke-diegetiske musikken har vi her to strekk med diegetisk musikk, et strekk med noe som kan minne om introduserende vignettmusikk, og et påfølgende stekk med en lystig afrikanskinspirert melodi.

#### **4.10. Bottleneck**

Adjektivet lystig står neppe sentralt i den siste versjonen *Bottleneck*, hvor jeg ønsker å se på bruk av musikk uten et definert tema eller motiv. Jeg ønsker også å se hvor i forhold til handlingen musikken i denne versjonen bør plasseres. Dvs. om musikalske elementer bør kommentere det som har skjedd, det som kommer til å skje, eller det som holder på å skje.

Jeg ønsker også å fine ut om musikk med fordel kan være dynamikkscener og stinger på tidspunkt i handlingsgangen som isolert sett ikke nødvendigvis er i behov av en stinger. Sist, men ikke minst vil jeg forsøke å gi et innblikk i temaet musikk brukt som bærer av et ekstrasjonselt element.

Det musikalske materialet i denne versjonen spilles på en stålstrengs akkustisk gitar med bottleneck i en tradisjonell blues-tradisjon. Det er enkel harmonikk med akkorder sentrert bl.a. rundt skalaens første, tredje og fjerde trinn. Dominantakkorder er forøvrig nærmest utelatt. Musikken består stort sett av korte pentatone riff, og er ikke basert på noe eget pregnant motivisk materiale i form av melodiske linjer el.

*Bottleneck* er den versjonen som definitivt har minst musikk, totalt kun i underkant av 1'30''. Jeg er imidlertid absolutt ikke sikker på om det er denne versjonen hvor seeren legger minst merke til musikken, tatt mengdeaspektet i betraktning. Tross en relativt ensartet harmonikk, lite melodisk materiale, og noe man derfor lett kan anta må oppfattes som en ensformig fremføring, er bottleneck-gitar spilt på denne måten et fleksibelt instrument, med mulighet for store dynamiske variasjoner i uttrykket. Den kan oppfattes som røff og sart nærmest samtidig. Her er det samlet mye uttrykk, tross noe vi kan regne som en relativt liten uttrykkspalette. Blues og bottleneck har et amerikansk utspring og kan for lytteren derfor lett knyttes til sitt geografiske opphav.

Tonen, med sitt umiddelbare attack og gjennomtrengende metalliske soniske karakter, blir lett lagt merke til i en sammenheng, nærmest som om det skulle være det Gorbman beskriver som en musikalsk "stinger" (Gorbman, 1987, 88). Klangen av de ulike tonene blir gjerne hengende en stund, noe som bidrar til å skape resonans og minne av tonene.

Musikken står i denne sammenhengen frem som en kontrast til stillhet og venting, og kan defineres som små lydlige landemerker eller musikalske fyrtårn. Gitarens dynamisk sterke anslag er en kontrast til stillheten, og er med på å vise hvor stille stillheten er. Dynamikk er konsentrasjonsskapende og hjelper til med å holde på seerens oppmerksomhet, også i stille partier. Ut fra det kan vi si at det er sansynlig at en "stinger" fra bottleneckgitaren kan være med på å skyve i gang et påfølgende stille parti, og la stillhet være stillhet.

Ut fra disse aspektene er det derfor rimelig å anta at det her ikke er behov for lengre musikkstrekk, men at musikken fremstår som et pregnant element, tross få toner.

## 4.11. Handlingsgangen med de ulike musikkstrekkene

Jeg skal nå ta for meg filmens handlingsgang og belyse de ulike musikkversjonene og peke på hvordan de evt. kan innvirke på opplevelsen av handlingen akt for akt. Det er viktig å påpeke at der det ikke står noe annet, er dette å regne som mine betraktninger, og ikke nødvendigvis objektive sannheter. En del av disse betraktningene skal jeg senere vurdere opp mot resultatene av spørreundersøkelsene. Jeg skal først ta for meg anslaget og presentasjonsdelen separat, og se hvordan de ulike musikkversjonene kan være med på å fremheve ulike narrative elementer i akkurat dette partiet. Resten av akt 1 følger derfor som separat del. Selv om musikken i akt 3 også omtales til en viss grad, er denne analysen av plasshensyn i vesentlig grad konsentrert om akt 1 og 2. Først skal jeg ta for meg *Trompet*.

### Akt 1, Setup

#### I. Anslag og II. presentasjon.

Mens billedsiden er opptatt med å tilkjennegi tittel og produksjonsselskap, kan lydsiden benytte anledningen til på ulike måter å knytte seeren til sentrale elementer i filmen. I forkant av den første forteksten kommer det inn en generell byatmosfære som lar seg delvis maskere av de ulike musikkversjonene.

To av versjonene, *Trompet* og *Klassisk* åpner med musikk som griper seerens oppmerksomhet gjennom en slags form for musikalsk stinger. Disse musikkversjonene gir i dette tilfellet få konkrete indikasjoner på hva filmen måtte handle om, men de har, bl.a. gjennom sitt angrep, en fremstående plassering i lydbildet. *Trompet* åpner med at tonen slynges ut og støter mot klangrommets vegger som om det var en biljardkule. Temaets karakter er uforløst, og tross anslaget, har denne musikken et lavmælt uttrykk. Et anslag i en film er ofte i behov av en narrativ presisjon for å, i størst mulig grad nå seerens oppmerksomhet, og vi blir i *Trompet* presentert for én enkel musikalsk stemme. Trompetmotivet som presenteres i åpningen av anslaget er sammen med de andre musikkstrekkene i handlingsgangen med på å ramme inn forløpet og gi inntrykk av helhet og struktur. Vi har i filmens åpning vært vitne til det som kan regnes som en av filmens tydeligste musikalske stingere. Det betyr ikke at trompet-stingeren er en dynamisk sterk stinger generelt sett, men ved å la denne sforzandoen dukke opp fra ”ingenting” og forsvinne i ”ingenting”, vil det relative dynamiske spranget allikevel bli stort, eller i alle fall større enn om den hadde vært omgitt av pregnant lyd.

I *Trompet* er den påfølgende scenen, der *Han* ligger/sitter i sengen (bilde B1), stort sett fri for musikk. At denne sekvensen nærmest er ribbet for unødvendige elementer på lydsiden,

er med å sette fokus på flere mindre punktlyder som er et resultat av hans bevegelser. Dette hjelper oss å fokusere på *Han* og hans person. *Han* bryter stillheten idet han setter seg opp, noe som nærmest kan regnes som hans entré i filmen. Dette momentet hadde stått i fare for å bli maskert, om scenen her hadde vært dekket av musikk. Andre eksempler er når *Han* brått titter på klokka eller når han griper etter sigarettpakken. Disse tegnlydene fremstår som aksenter og er derfor med å gjøre musikk overflødig.

Seeren vil som regel få en opplevelse av at tiden går fortere om scenen har musikkfølge, enn om den ikke har det (T. R. Ringnes, personlig kommunikasjon 17.04.2012). I denne versjonen blir vi presentert for et forsøk på nettopp å fremheve eller dyrke den stillheten og ensomheten som vi finner i bildet og reallyden, noe vi oppnår ved å utelate musikk. I forkant av at det klippes til vinduet, begynner trompeten på den første av tre fraser. Trompetens milde ansats begynner idet *Han* tar tak i lighteren for å tenne seg en sigarett; *Hans* bevegelse er startpunktet for musikkstrekket, et idiom som stammer fra Hollywoodtradisjonen (Kalinak, 1992, s. 99; Karlin og Wright, 2004, s. 34-36). Musikken kunne ha begynt litt tidligere, dvs. allerede der *Han* griper etter sigarettpakken, noe som kan regnes som hans første handling i denne filmen (om vi da ser bort fra at han setter seg opp i sengen). Det er imidlertid ikke behov for musikk for å illustrere handlingen på dette punktet. Musikkstrekket starter allikevel før billedskiftet. Gorbman nevner musikk som et slags sutur-redskap, et idiom som stammer helt fra gullalderen (Gorbman, 1987, s. 5 + 106). Her bidrar musikken nettopp til å knytte to ulike bilder sammen. Det kan også være plausibelt å hevde at musikken tilhører det kommende bildet, men har sin start før bildeskiftet, altså en form for ”foreshadowing”. Musikken er med å antesipere den påfølgende vindusscenen.

I åpningen av dette musikkstrekket er trompeten omkranset av reverb, noe som er med på å skape en avstand til resten av lydbildet og til seeren. Mens musikken i anslaget forsøkte å kapre seerens oppmerksomhet, kan denne musikkinngangen kanskje defineres som det Kalinak kaller ”sneaking” (Kalinak, 1992, s. 99 – 100). Det vil si musikken kommer nokså ubemerket inn, og krever lite oppmerksomhet for å utøve sin narrative oppgave. Så forflytter kameraet seg til en posisjon nært vinduet. *Han* befinner seg først i naborommet med en viss avstand til kameraet og seeren. Så forflytter han seg (bilde B2), og ender opp svært nær kameraet, i et profilbilde der han står og titter ut av vinduet (1:22) (Bilde B4). Reverb'en reduseres tilsvarende ettersom han nærmer seg kameraet. Ved profilbildet er trompeten nesten fri for romklang, og fremstår som ”tørr” og nær. Så trekkes oppmerksomheten hans mot det som foregår utenfor via en passerende sirene (1:05). Hørselen er med på å lede oppmerksomhet og

blikk ut av vinduet. Den lysanimerende Freia-reklamen kommer naturlig i fokus (bilde B3), selv om det er sirenen som har rettet oppmerksomheten ut av vinduet.

Musikken omkranser sirenellyden, men maskerer den kun i liten grad. Ved ikke å ha musikk i forkant og bakkant av sirenen, ville man kunne oppnå at sirenellyden står mer pregnant og tydelig frem. Bruk av musikk medfører således her en risiko for at det ikke blir noen vesentlig dynamisk ulikhet mellom sirenepartiet og partiene før og etter. På tross av disse argumentene er det i denne versjonen valgt å musikklegge denne sekvensen. Ut over å ha en funksjon som velværefaktor og underholdningselement, vil jeg hevde at musikken i denne sekvensen har en betydning for det som kommer til å skje videre i filmen: Den påfølgende scenen er dialogbasert og den vil stå tydeligere frem om det forekommer et temperaturskille i forkant. Det er behov for en dynamisk forskjell mellom scenen der *Han* befinner seg alene og dialogscenen.

Ut fra hva jeg hittil har hevdet mht. at handlingen foregår på et indre plan, skulle det være naturlig å anta at denne filmversjonen i svært liten grad gjorde bruk av illustrasjonsmusikk og Mickey Mousing. Det er imidlertid ikke helt riktig. Et av hans tydeligste uttrykk er hans måte å puste på, spesielt når han røyker. Pust er også svært sentral foretakelse i trompetspill. I sekvensen der han står foran vinduet og røyker og ser ut (1:15 – 1:22) følger trompetlinjen hans pustefrekvens nærmest sømløst, bortsett fra på ett punkt, og det er i begynnelsen av denne handlingen. Anslaget i trompetlinjen starter et par sekunder før *Han* tar et drag av sigaretten. Om musikken her hadde vært synkron med bevegelsene ville den være med å tydeliggjøre starten av en handling som er tydelig nok i seg selv, og som ikke behøver noe hjelp til å tre frem. Ved å avslutte både bildets sentrale bevegelse og dets tilhørende musikkstrekk samtidig, vil man kunne oppnå noe nær det som i barokken ble kalt terassedynamikk. Ambient atmosfærelyd utenfra tar over etter at musikken slutter. Det er trompettonen som her står frem som det musikalsk bærende elementet. De rolige bevegelsene i bildet som kjennetegnes ved hans pust, samt trompetens lange toner (1:20) er å regne som en kontrast til den påfølgende scenen som åpner med et lite perkussivt elementet - det banker på. Filmens andre karakter skal gjøre sin entré.

Men før vi kommer så langt skal vi se på åpningspartiet i *Klassisk* som arter seg noe annerledes enn i *Trompet*. Sammen med kantslag på en gong, er det strykerernes hurtige løp og en etterfølgende intensitetsskapende halvtone-trille som åpner anslaget. Etter noen få sekunder faller fiolinene til ro som moll-ters i en harpeakkord. Tonene opphører, men blir liggende i klang idet presentasjonen begynner.



I *Klassisk* er det, etter modell av gullalderkomponistenes tilnærming, bortimot et kontinuerlig musikkstrekk fra start og frem til *Han* står foran vinduet og puster ut røyk. I tillegg til motivene / temaene A, B, og C, får vi i dette partiet høre temaet D. Det blir presentert idet *Han* setter seg opp i sengen. Selv om noen reallyder risikerer å bli maskert, er dette musikkstrekket med på å skape en større bevegelse og fremdrift enn det stillheten i *Trompet* bidrar med. Det medfører at perioden frem til hennes ankomst kan oppleves som kortere. Musikken her synes ikke å være like knyttet opp mot hans indre følelser, som i *Trompet*. Det kan virke som den i større grad inntar seerens ståsted der den bidrar til å fortelle noe om hva seeren bør oppleve. Musikken kan også synes å bidra som et suturredskap gjennom å sørge for overgang (transition) mellom tekstplakatene og filmens første scene hvor vi ser ham ligge i sengen. Tidsklippet mellom sengescenen og vindusscenen er i mindre grad merkbar i denne versjonen enn det vi skal se i f.eks. *Hun protagonist* fordi det sammenhengende musikk-strekket er med å skape helhet ut av noe som i utgangspunktet ikke nødvendigvis behøver å oppleves som en enhet. Dette er eksempel på det Chion kaller unification, og det ble etablert musikalske konvensjoner angående slike aspekter allerede fra gullalderen (Kalinak, 1992, s. XV).

Mens *Trompet* i stor grad benytter pauser som narrative virkemidler, skal vi se et par eksempler på at *Klassisk* bruker musikalske aksenter og kommentarer for å fremheve mange av de samme narrative elementene. Et eksempel finner vi i *Trompet* idet *Han* i nærmer seg vinduet (1:03). Når musikken gir fra seg plass, trer en sentral uteatmosfære frem. I *Klassisk* høres ikke denne uteatmosfæren like godt fordi den delvis maskeres av fiolinenes løp. Den påfølgende sirenen maskeres imidlertid ikke av musikken i særlig grad, fordi det tonale ligger i dyp treblås og kontrabass som befinner seg i et annet frekvensområde enn sirenen. *Hans* utpust setter punktum for dette musikalske strekket og skaper en overgang til den påfølgende dialogscenen. I *Trompet* maskerte musikken hans utpust, mens i *Klassisk* stopper musikken akkurat i forkant, og gir dermed plass til den beroligende lyden av pust.

I enkelte tilfeller er maskering ønskelig, noe vi har et eksempel på i *Kjærlighet*. Den musikalske åpningen i *Kjærlighet* bærer ikke preg av å være illustrasjonsmusikk som forholder seg til handlingen, men den bærer preg av å være en selvstendig melodi som på mange måter kan sies å ha et uavhengig forhold til det som til en hver tid foregår på billedsiden. Men er musikken et viktig element her i filmens åpningssekvens? Ikke om man vurderer denne scenen isolert sett. Seeren er imidlertid i behov av å bli kjent med temaet, som først kommer til sin rett i betalingscenen. For at det skal knyttes informasjon til dette temaet, plantes det derfor på ulike strategiske steder i løpet av handlingsgangen, bl.a. her.

Musikkstrekket avsluttes på en dominantakkord (0:25) som er plassert i forhold til hans bevegelse idet *Han* setter seg opp i senga. Mao: Musikken forholder seg altså først og fremst til bevegelsene i bildet, ikke nødvendigvis til selve klippet. Fra nå av er det diegetisk lyd, og ikke musikalske elementer som driver historien fremover på lydsiden. Fravær av musikk er imidlertid med på å forberede for neste musikkstrekk, nemlig hennes entré.

Men før vi kommer så langt skal vi ta for oss versjonen som kalles *Hun-protagonist* og den diegetiske musikken som jeg vil hevde er med på å gi handlingsgangen en frisk start. Dette er å regne som en kontrast til den mannlige karakteren som ligger utslått på sengen. Musikken i anslaget kan således synes å ha et a-empatisk forhold til handlingsgangen. Ulikhetene mellom den lystige melodien og karakterens utilpasse fremtoning, forsterkes ytterligere idet en slags forsanger, uten å ta hensyn til den sengeliggende, ber tilhørerne reise seg og delta i musikken. Den diegetiske musikken bidrar i filmens åpning til å påkalle seerens oppmerksomhet, uten at den gjør bruk av det tematiske materialet som med fordel kan spares for å knyttes opp mot henne. Når den diegetiske musikken så forsvinner idet det skjer et tidsklipp, oppnår man, tross at musikken hele tiden har vært å regne som en kontrast til hans dystre sinnstemning, ytterligere et dynamisk fall.

Kan vi i filmens anslag si at musikksidene i disse versjonene kontrasterer med billedsiden i vesentlig grad? Svaret må bli ja. Det er ingenting i historien på dette punkt som tilsier at det er en selvfølge å åpne musikalsk med f.eks. en stinger eller et romantisk musikkstrekk når bildet er en tekstplakat med semantisk informasjon. Kan seeren her allikevel oppleve billedsiden og lydsiden som et hele, og i så fall hvorfor? Min tese er at seeren forventer at lyd, billedside og musikken som plantes her, snart skal gå sammen i en enhet og skape forløsning. Det skapes en forventning om at semantisk informasjon skal smelte sammen med en musikalsk følelsesmessig opplevelse og i løpet av filmens gang gi mening. Det er rimelig å anta at musikken her er med på å gjenspeile noe som er å regne som en del av filmens historie, ikke bare dens handlingsgang. Musikken i anslaget kan altså regnes som et narrativt element som foregriper noe som forteller om hva historien skal bringe. Dette kan kalles foreshadowing, antesipasjon eller priming (Kalinak, 1992, s. 172).

*Bottleneck* åpner i motsetning til de andre versjonene, uten musikk. Det innebærer at byatmosfæren under åpningstekstene, som vi kan vi anta er å regne som en lydlig representant for filmens tittel, ikke blir maskert. Atmosfæren har en myk inngang og gjør således minimalt krav på seerens oppmerksomhet. Ved å vente til litt ut i handlingsgangen med det musikalske materialet, blir tilskuerne kjent med *Han*, og bottleneck-gitaren vil ikke være med å gi vesentlig justering til seerens oppfattelse av karakteren. Når det gjelder akkurat bottleneck-

gitar kan det ut fra et ekstrariksjonelt perspektiv, knyttes til et stereotypisk aspekt som omhandler amerikansk kultur, blues og eller cowboyer generelt, og amerikanske filmer som f.eks. "Paris Texas" spesielt (Wenders, W. 1995).

Først i slutten av sengescenen etter at *Han* har reist seg opp (0:32), høres den første gitarfrasen. Vi kan her anta at musikkens funksjon bl.a. er å være en igangsettende faktor til hans påfølgende handlinger, men et vel så viktig aspekt er at musikken her, som så mange andre steder i denne versjonen, er å regne som en kommentar til det som har vært, dvs. et slags oppsummerende, konkluderende element. De påfølgende tre bottleneck-frasene kan f.eks. regnes som noe i likhet av transportmusikk som binder sammen scenene idet *Han* forflytter seg fra sengen til vinduet. Etter noen fraser med lyd av stål som rasper over filmens lydbilde, blir stillheten veldig stille og både sirenen utenfor og hans sigarett-utpust får stå i fred, uten musikk. Alt er klargjort for hennes entré idet *Hun* banker på.

### **III. Igangsettende handling 1, og IV. Igangsettende handling 2**

Hans besøk ankommer (bilde B5 – B7), og *Han* er for en liten periode konsentrert om å ta seg av og legge til rette for henne, og han har ikke primært sin oppmerksomhet lenger rettet mot sitt eget indre og sine egne emosjoner (bilde B8). Mao: *Han* er altså opptatt med å gjøre noe, handle. Det innebærer at den kommende sekvensen kan være i behov av en annen musikalsk tilnærming enn åpningssekvensen.

Dialogen kommer som et nytt element i denne scenen. Ved å la scenen lydmessig sett fremstå som mest mulig naken, oppnår vi at karakterene og deres samværsform kommer i fokus. De prater til dels høyt, tydelig og kanskje lite følsomt til hverandre. I alle fall høyere og mindre følsomt enn de ville ha gjort om de hadde hatt et nær forhold. Pausene mellom deres korte replikker er med på å tydeliggjøre det dynamiske spennet mellom dialog og stillhet. I *Trompet*, hvor musikken først og fremst er et redskap for å belyse hans opplevelsesplan og ikke hans handlinger, vil behovet for musikk som fortellerelement langt på vei utebli i denne scenen. Uten musikk får reallyden i dette partiet stå i fokus.

I kjølvannet av sirenen (2:28) høres så en ambient lyd av noe som kan minne om en trikk. Hennes oppmerksomhet trekkes ut av vinduet, og hun blir stående å se ut en liten stund, ikke ulikt den måten *Han* gjorde det tidligere i filmen. Denne lyden når sitt høydepunkt idet vi ser han betrakte henne i det påfølgende partiet (2:40 – 2:56) (bilde B9 + 10). Det kan synes som at *Han* nå ikke lenger primært er opptatt av å handle. *Han* observerer. Dette legger til rette for muligheten av en forandring i musikalsk tilnærming til forløpet.

Hva kan musikkens bidrag være her? *Trompet* gir et mulig svar. Å slippe til trompeten her kunne være med på å beskrive den sinnstilstanden *Han* var i tidligere. Nå er det imidlertid en mulighet for musikken til å forespeile noe av det som kommer, nemlig hennes utspill, og det kan derfor være mest naturlig å velge trommene. Lyden av trommer er dessuten transparent nok til å slippe de øvrige elementene i lydbildet igjennom. De tiltar noe i intensitet, og slutter brått med en aksent idet *Hun* snur seg mot ham. Det at musikken stopper forbereder oss på at noe skal skje (2:55), og bidrar derfor med å aksentuere hennes utspill på en måte som Carlin og Wright beskriver på følgende måte:

If you build to a specific moment, and then stop the music on an accent, you are highlighting that moment ... In effect you are hitting the action with silence (Carlin og Wright, 2004, s. 164)

Det blir stille. *Hun* tar seg god tid som om hun tenker på hvordan hun skal ordlegge seg før hun setter seg på sengekanten og spør sitt spørsmål (bilde B11). Dette er å regne som et av filmens viktige vendepunkt for henne, og det er nærliggende at det blir presentert uten forstyrrende elementer på lydsiden. Stillheten rundt hennes spørsmål gjør at den påfølgende utelyden står frem som et dynamisk høydepunkt. Åpningstonene som gjentas her av en mutet trompet, kan synes å referere til sinnstilstanden som *Han* tidligere har vært i. Den overlapper delvis lyden av et ”grønn-mann-signal” fra et fotgjengerfelt, et narrativt element som i denne sammenhengen kan tolkes med konnotativt innhold (bilde B12). Vi har akkurat vært vitne til en spenningsstigning som bringer oss videre til neste akt.

I *Klassisk* er det rimelig å anta at musikken i mye større grad er med på å rettlede seeren i handlingsgangen enn i *Trompet*. Max Steiner og hans likesinnede valgte bl.a. å ta utgangspunkt i Wagners ledemotiv-teknikker som strukturelt rammeverk når de knyttet et musikalsk motiv, dvs. en kort melodisk enhet, opp mot sentrale karakterer eller andre narrative elementer (Gorbman, 1987, s. 3 + 29; Prendergast, 1992, s. 39-40), for så å kunne gjøre bruk av og utvikle disse motivene i løpet av filmen (Kalinak, 1992, s. 104 + 113; Larsen, 2005, s. 64). *Hun* får, idet hun her ankommer bildet, et eget musikalsk materiale knyttet opp til seg, nemlig tema E. Temaet som presenteres i strykere og harpe, begynner i dur. Mot slutten av bildet hvor *Hun* står vendt mot vinduet, kommer tema B inn. *Han* kommer umiddelbart til syne i bildet og blir stående å betrakte hennes kropp (2.43). Det er rimelig å anta at musikken her er et antesiperende element som kan si noe om hans forventninger. Musikkstrekket utvikles og intensiveres idet *Hun* foreslår å ”fira lite”. Musikken blir så liggende over det kritiske punktet hvor *Trompet* valgte å avslutte, og fortsetter helt til det

forløses i tema E - ”hennes” tema, og videre over i sengescenen (Bilde B 13). Det innebærer at musikken her maskerer utelydene som jeg tidligere har påpekt som viktige narrative element. På den andre siden høres hennes tema, som også er å regne som et narrativt element.

Musikken i *Kjærlighet* skal forsøke å bidra til å føre karakterene sammen. Pianoet har en liten introduksjon før kjærlighetstemaet utfolder seg idet *Hun* kommer inn i bildet. Mens deres første famlende dialog finner sted, ligger musikken under og fyller igjen de potensielt pinlige pausene, noe som kan virke som et forsøk på å bidra til at seeren kan oppfatte de to som interesserte i hverandre, men bare litt usikre i situasjonen. Musikken slutter uforløst mens *Hun* ser ut av vinduet med ryggen til ham, og *Han* betrakter henne, eller nærmest stryker henne med blikket (2.50). Dette er omtrent det samme punktet som det forekommer en musikkstart i *Klassisk*. I begge versjonene bidrar musikken til å skape en forventning om det som skal komme, uavhengig om den starter eller slutter. I denne versjonen hvor musikken slutter og stillheten inntreffer, får hennes pauseringer større betydning, noe som kan synes å resultere i at *Hun* fremstår som mer sårbar.

I *Hun protagonist* fremstår det ikkediegetiske musikalske materialet som en integrert del av handlingsgangen. Mange av de musikalske elementene kan i denne versjonen synes å være knyttet opp mot vendepunkt, dvs. situasjoner der hennes initiativ, avgjørelser og handling står sentralt. Hennes ankomst, som er å regne som et resultat av en bevisst avgjørelse, er et av disse stedene. Stedet markeres musikalsk ikke helt ulikt *Kjærlighet*, men denne gangen foregår det noe mer stillferdig og kort. Musikken kan synes å gjøre et forsøk på å fortelle både hennes opplevelse av situasjonen, dvs. noe Karlin og Wright kaller ”playing the story”, samtidig som den forsøker å fortelle seerens opplevelse av henne, dvs. ”playing the character” (Karlin og Wright, 2004, s. 134 -137). En forsiktig gitarbakgrunn starter idet *Hun* tror hun har funnet et samtaleemne, men stopper idet *Han* avslutter emnet på en negativ måte. Så følger ett av hennes tydeligste initiativ, og dermed et av handlingsgangens største vendepunkt for hennes del; invitasjonen til å ”fira lite”. Musikken som består av det samme temaet, men i en drakt preget av spenning ”sneaker” seg inn i etterkant av at *Hun* har bestemt seg, stiger og strekker seg over bildet av de to utelysene, og kulminerer samtidig med reallyden på bildet av øredobbene.

Musikken i *Hun protagonist* innehar et element av utvikling gjennom filmens gang, noe som *Bottleneck* har i liten grad. Fra hennes ankomst og frem til *Hun* kommer med sitt forslag, spiller gitaren ikke, men idet hennes initiativ foreligger (3.09) kan det synes som at gitaren kommenterer hennes utsagn, skaper et klimaks ut av sekvensen med den uskarpe kveldsbelysningen, og bringer handlingsgangen til neste akt via en rolig avslutningsakkord.

Vi befinner oss nå rett før filmens lange monologscene. For at seeren skal kunne ha konsentrasjon nok til å følge med på hele denne sekvensen, som har et nedtonet preg med lite dynamisk utvikling, er forløpet i filmen i en viss grad beroende av at denne scenen får en introduksjon. Introduksjonen her består bl.a. i at inngangspartiet ligger på et annet dynamisk plan, samt inneholder andre elementer på lydsiden enn idet kommende monologstrekket. Det dynamiske fallet som oppstår idet musikken ender i forkant av monologscenen, kan være med å rette oppmerksomheten mot hans monolog.

## **Akt 2, Konfrontasjon**

### V. Konfliktpresentasjon, VI. Konfliktopptrapping og VII. Peripeti

Monologscenen (bilde B13) er i de fleste musikkversjonene stort sett fri for musikk. Når trompeten kommer inn igjen i slutten av monologen, dvs. idet *Han* har sagt ”Det øyeblikket kommer jeg kanskje aldri til å oppleve igjen”, kommer den som en naturlig forlengelse til det *Han* har fortalt, mao. den er plassert etteskuddsvis i forhold til hans uttalelser, uttalelser som vi kan anta at er svært såre erkjennelser for ham, og den ensomme trompetens stemme er med på å underbygge dette, bla. i gjennom å ha sitt startpunkt idet han løfter øyenbrynene og rynker pannen. Musikk, reallyd samt hans bevegelser spiller her sammen som et hele, fordi de tre elementene kan synes å være periodisk og rytmisk vevd sammen på en slik måte at de fremhever hverandre mer enn de maskerer for hverandre. Samtidig høres dusjen som renner. *Hun* har forlatt hans nærhet. Den tredje trompetfrasen begynner idet hun befinner seg alene i dusjen, og strekker seg helt til det påfølgende nærbildet av ham. For første gang legges noe av musikken eksklusivt på bilde av henne, som en kommentar til hennes sinnstilstand. *Hun* er et tenkende vesen, og det er rimelig å anta at hun reflekterer over de utsagnene *Han* konfronterer henne med, og gjør disse til sine.

Den påfølgende scenen inneholder i *Trompet* ikke noe musikalsk materiale. Dialogen her er om mulig mer sparsom og abrupt enn i den forrige dialogscenen. Det er naturlig å anta at *Han* kjenner seg avvist. Tross at indre konflikter her kan synes å være sentrale, evner de ikke å samtale om noe annet enn formelle ting. Så følger kanskje filmens kaldeste og dynamisk sett laveste, men allikevel mest intense punkt, som vi kan anta at ingen av karakterene ønsker å prate høyt om. Å avslutte musikkstrekket i forkant av dette partiet, antar jeg kan bidra til å skape en forventning hos seeren om at vi skal få del i en hemmelighet. Deres hemmelighet er ikke i behov av noen musikalsk kommentar, tross at enkelte ville hevde at det er her trompet-temaet kanskje egentlig hadde vært på sin plass. Det er omvendt, for det

er her ensomheten slår ut i full blomst! Denne måten å musikklegge på står imidlertid i kontrast til det som skjer i *Klassisk*.

I *Klassisk* blir hans uttalelser om håp i monologscenen underbygget av lyse lange fiolintoner (4.21). Disse fiolintonene har imidlertid sin oppgave. Ikke først og fremst der de er plassert, men kanskje vel så viktig er der de er fraværende, nemlig på bildene av henne. Mens hans verden blir mer og mer frodig og *Han* lysner til sinns, blir *Hun* mer og mer ettertenksom, og filmens to historier begynner for alvor å skille lag. En forsiktig variant av hennes tema starter på bildet av ham som puster ut og gnir seg i pannen. At musikken egentlig synes å kunne være som en antepasjon i forbindelse med hennes sinnstemning, vises først et par sekunder etterpå idet bildet klippes til dusjscenen.

I det neste partiet skiller *Klassisk* seg fra *Trompet* på en nokså vesentlig måte. Mens musikken i *Trompet* ikke kommenterte betalingsscenen overhodet, har *Klassisk* gjennom den påfølgende gjenbruken av tema B og A, et musikkfølge som fremhever handlingsgangen. Musikkstrekket kommer ”snikende” inn for ikke å bli lagt merke til, idet *Han* begynner å bevege seg mot henne, og stiger fort til et klimaks idet pengeoverleveringen, som foregår under nedre billedkant, finner sted. Vi kan derfor hevde at i *Klassisk*, i motsetning til i *Trompet*, fremhever musikken en handling som ikke synes i bildet. Det er på mange måter nærmest det motsatte av hva vi skal se musikkbruken i *Kjærlighet* forsøker å oppnå.

I *Kjærlighet* kommer versjonens romantiske tema inn allerede idet *Han* i sengen lengsesfult sier: “[...] kommer jeg kanskje aldri til å oppleve igjen” (5.16), og fortsetter helt frem til rulleteksten på noe tilnærmet dynamisk jevnt nivå. Dette musikkstrekkets primære oppgave er å skjule eller ufarliggjøre betalingsscenen som befinner seg midt inne i dette musikkstrekket. Vi har tidligere brukt begrepene inattentional deafness og inattentional blindness i slike sammenhenger hvor hensikten har vært nettopp dette. At musikken her også i forkant og etterkant er med på å ”yndiggjøre” de to karakterene og deres agenda er en kjærkommen bieffekt, men hovedgrunnen til å starte opp så tidlig og fortsette så lenge er for å skape et parti med en jevn dynamikk, noe som bidrar til å nedtone viktigheten av det som skjer i den aktuelle scenen.

*Hun protagonist* er den eneste versjonen hvor det befinner seg musikk midt inne i hans historie. Musikkstrekket avspeiler hennes emosjonelle tilstand. En kort gitarfrase er plassert på det stedet hvor *Hun* kjenner at hun må forlate hans nærhet, og snur seg bort (bilde B14). Det samme motivet, men i en annen versjon, høres i inngangen til dusjscenen, denne gangen som bærer av narrativ informasjon fra tidligere presentasjoner. Musikken bygger opp og avslutter i inngangen til scenen der de møtes på soverommet (bilde B16) for å gjøre opp.

I *Bottleneck* starter gitaren etter et av hans sukk (5.31), og pauseringen i gitarspillet forholder seg så i stor grad til rytmen eller pauseringen i hans pust. Etter dusj-scenen fortsetter musikken frem til hennes replikk ”Du...jag skal gå nu” (6.12), som er opptrinnet til betalingssekvensen. Musikkavslutningen tydeliggjør hennes replikk og den påfølgende handlingen.

Her har vi eksempler både på hvordan musikk kan påvirke handlingen ut fra at den avslutter i forkant av det som skal poengteres (*Bottleneck*), og musikk brukt til å fremheve det som finner sted i handlingen (*Klassisk*), samt musikk som blir brukt til å dekke over det som skjer og ufarliggjøre det (*Kjærlighet*). Disse aspektene er til en viss grad med å belyse utfordringer som oppstår idet det er snakk om å forske på virkninger av plasseringen av musikk i forhold til dramaturgi.

### **Akt 3, Resolusjon**

#### IIIX. The point of no return, IX. Konfliktløsning, og X. Avrunding

Det ser ut til at *Hun* venter på noen forløsende ord fra ham før hun går, men *Han* står vendt mot vinduet, og gir ikke noe inntrykk av at han ønsker noen kommunikasjon. Ikke før *Hun* er på vei mot døren evner *Han* å si en liten, litt forkvaklet, men hyggelig kommentar som omhandler hennes hår (bilde B18).

I *Trompet* står denne sekvensen uten musikk. Idet *Hun* har forlatt rommet, blir *Han* stående ved vinduet, og trompet-motivet begynner igjen (bilde B19). Denne gangen er det rimelig å anta at dette motivet er bærer av meningsinnhold som har fremkommet der motivet er brukt tidligere (Evans, 2006, s. 94-95; Gorbman, 1987, s. 27; Kalinak, 1992, s. 104).

Det siste musikkstrekket i *Klassisk* begynner synkront med hennes smil. Temaet B glir etter hvert over i C, noe som ikke er ulikt filmens åpning, både når det gjelder musikk og handlingsgang. Seeren har tidligere hørt temaet C bl.a. i to av filmens sentrale partier, i begynnelsen der *Han* satt seg opp i sengen, samt i betalingsscenen. Ut fra det er det rimelig å anta at det er knyttet et meningsinnhold også til dette motivet.

Musikken i *Kjærlighet* tar ikke hensyn til spenningsoppbyggingen i aktskiftet, men ligger på samme dynamiske nivå helt frem til rulleteksten, om vi ser bort fra en liten ritardando ved hans kompliment om hennes hår. Idet *Hun* begynner å smile gjentas hovedtemaet i både gitar og piano, omtrent som i begynnelsen av filmen.

Musikken i *Hun protagonist* avslutter med en vennlig utgave av versjonens tema. Det starter idet *Hun* mottar et kompliment om sitt hår, og er ferdig idet hun noen få sekunder



senere tar i dørhåndtaket på vei ut. *Hun* forlater stedet tilsynelatende fornøyd. Hva *Han* måtte oppleve sier musikken ingenting om.

I *Botleneck* kommenterer ikke musikken handlingsgangen i særlig grad, men den kan synes å være viktig når det kommer til dette å oppsummere, noe den gjør til fullt mon idet *Hun* går, og *Han* befinner seg like ensom som i åpningen av filmen.

Kun *Trompet* innehar musikk på rulleteksten. Klangene av de mutede trompetene er her med på å forberede rulleteksten, hvor også trommene kommer tilbake for en periode.

Trompeten viderefører temaet i det som kan regnes som filmens ekstrasjonsmusikk (Kalinak, 1992, s. 97-98; Larsen, 2005, s. 213). Trompetstemmen utvikler seg og gjør bruk av flere uttrykk og skalatoner enn det som har forekommet hittil i handlingsgangen. Musikken avslutter med en lang stigende linje, samt etterklangen av mutet trompet.

Til slutt, før oppsummeringen av denne avhandlingen skal jeg ta for meg resultater av spørreundersøkelser som er gjort, og ut fra disse belyse i hvilken grad de ulike musikkversjonene i praksis har en innvirkning på publikum.

#### **4.12. Spørreundersøkelsene**

Jeg har i teksten argumentert for ulike narrative valg som er gjort med henblikk på musikk og lydbruk i *Exit*. Om disse argumentene tåler møtet med publikum, er det imidlertid ikke sagt noe om hittil. Derfor skal jeg, igjennom et antall av det Windsor definerer som kvantitative spørreundersøkelser, forsøke å belyse hvordan de ulike musikkversjonene innvirker på seernes oppfattelse av handlingen (Windsor, s. 197). Vi skal også se om disse undersøkelsene kan være med på å kartlegge hvilke av de fem musikkversjonene som i størst grad bidrar til å tydeliggjøre plot'et, eller gi det et innhold og mening, uansett hva dette innholdet måtte være. Formålet med mange av spørsmålene er å få svar på det som Windsor kaller for hypoteser, dvs. ulike påstander (Windsor, s. 219). En sentral hypotese som kan knyttes til *Kjærlighet*, kan formuleres slik: Musikk evner å påvirke handlingsgangen i *Exit* i den grad at for enkelte tilskuere nedtones filmens prostitusjonsaspektet og et kjærlighetsaspekt fremkommer isteden. Spørsmål 1 - 4 og 9 - 10 handler i stor grad om dette aspektet. Med spørsmål 7 og 8 har jeg ønsket å finne ut i hvilken grad musikken er med på å få deltagerne til å sympatisere med de to karakterene. Jeg tror at om tilskuerne skal oppnå en romantisk opplevelse av plottet, er man avhengig av noen form for sympati, helst for begge karakterene. Spørsmål 5 og 6 er bl.a. tilknyttet *Hun protagonist* og om hvem av karakterene som oppfattes som hovedperson. Resultatene av undersøkelsene inneholder data som kan

være interessante også ut fra flere andre aspekter, men denne informasjonen må jeg dessverre utelate av plasshensyn.

Disse undersøkelsene er basert på en kortfilm, vist i sin helhet med den kompleksiteten det innebærer. Det totale meningsinnholdet som tilskueren vil kunne tilegne seg fra forløpets ulike elementer, er å regne som mer sammensatt enn om det bare var tatt utgangspunkt i et kort utdrag eller en lite selvstendig sekvens av en film. Seeren vil suksessivt vurdere alle elementer som til en hver tid sanses, og ut fra disse, forsøke å danne seg et samlet bilde eller konstruere en meningsbærende helhet av plottet. I det tilfelle blir musikken å regne som et element blant mange. Selv om tonefølget er fint og fascinerende, kan det risikere å bli marginalisert i sammenhengen hvis det ikke bidrar til å fremme helheten av historien.

Et antall av de eksisterende forskningsresultatene som foreligger, bl.a. noen av de som Cohen beskriver i sin tekst: "How music influences the interpretation of film and video", som jeg tidligere har nevnt, er på sin side basert på kortere utdrag eller enkeltsekvenser av film, som i seg selv ikke er meningsbærende i den grad som en kortfilm av den lengden og kompleksiteten som vi her snakker om. I de tilfeller vi har å gjøre med korte løse utdrag av en film, vil musikalske grep kunne få større innvirkning på budskapet i sekvensen. Da behøver ikke tilskueren å måtte implementere det musikalske uttrykket inn i en større fortellermessig og meningsbærende helhet i like stor grad som her.

Det er i forbindelse med *Exit* gjennomført seks ulike spørreundersøkelser med grupper bestående av mellom 22 og 30 deltagere. Fem av undersøkelsene tar utgangspunkt i de ulike musikkversjonene og en i en versjon uten musikk. Alle informantene er vg2 og vg3-elever fra studiespesialiserende linjer ved videregående skole i alderen 17 til 19 år.

Tross at det er forsøkt å gjennomføre visningene under så like forhold som mulig, dvs. med tilnærmet lik introduksjon, likt lydnivå, med samme type bildekvalitet, osv. har det av naturlige grunner forekommet små variasjoner, bl.a. når det gjelder disse faktorene. Dette er ikke uvanlig i undersøkelser som har funnet sted i settinger som Windsor definerer som "Real World", og ikke i et laboratorium (Windsor, kap.9). En annen svakhet ved disse undersøkelsene er at antallet deltagere i hver gruppe burde vært noe større.

Jeg har for svaralternativene i spørreskjemaet som ble delt ut, valgt en 7 punkt gradert Likert-skala (Malt, udatert). Jeg har ikke valgt en skala med kategoriske svaralternativer f.eks. hvor det kun er mulighet til å svare ja eller nei. Tross en mulig risk for å ende opp med en mengde data som ikke lar seg systematisere på en enkel måte, har jeg valgt å gjøre det på denne måten bl.a. fordi jeg tror at noen av de resultatene jeg ønsker å la komme frem, er avhengige av et mer nyansert bilde enn det en undersøkelse med kategoriske svaralternativer

kunne bidra med. Alle spørsmålene åpner med ”I hvilken grad”, og svarmulighetene er på en skala fra 0 – ”ingen grad”, og til 6, - ”stor grad”.

Proessen foregikk uten samtale informantene i mellom. Etter en kort muntlig introduksjon<sup>4</sup> fikk deltagerne først se én versjon av filmen. Så fikk de besvare spørsmålene. Uten at det var sentralt for undersøkelsen, men for at opplegget skulle gi mening for informantene, ble den første visningen etterfulgt av en visning av en annen versjon, og med et tilsvarende spørsmålsark igjen. Dette for at informantene selv skulle kunne kjenne på ulikhetene de to versjonene imellom. *Trompet* ble vist som versjon nr. 2 både etter at informantene hadde sett *Kjærlighet* og *Hun protagonist*. *Kjærlighet* ble vist som versjon nr. 2 etter de andre fire versjonene. Det ble ikke gitt opplysninger om hva som var formålet med undersøkelsen, eller hva som var ulikhetene mellom de to versjonene de fikk se. Selv om det er tvilsomt om resultatene fra visningene av versjon nr. 2 har samme forskningsmessige verdi som resultatene fra de første visningene, siden informantene allerede hadde sett en versjon av filmen, skal vi se om de allikevel inneholder informasjon som kan være vel verdt å legge merke til. Resultatene av undersøkelsene foreligger i form av diagrammer i kapittel 6, punkt 3.

Vi skal i første rekke ta for oss og sammenligne de ulike versjonene som ble vist som første versjon. Som tidligere nevnt står *Kjærlighet* i særstilling der den gjør et forsøk på å skifte retning på plot'ets innhold fra å beskrive en prostituert og en horekunde, til å illudere en kjærlighetshistorie. Vi skal i de følgende avsnittene se om dette har latt seg gjøre.

Resultatene av svarene i forbindelse med *Kjærlighet* vist som første film, viser at vi kan anta at musikken til en viss grad er med på å lede oppfattelsen av handlingsforløpet i en retning hvor kjærlighet, nærhet og velvære er en større del av karakterenes verden, enn i de andre versjonene. Det fremkommer av resultatene på spørsmål 1, 2 og til dels 4 at det først og fremst er hennes kjærlighet overfor ham som er sentral, og at hans eventuelle kjærlighet overfor henne er å regne som langt mer ubetydelig. På spørsmål 2 har f.eks. 12,5% krysset av på punkt 6, og derfor svart at de i stor grad opplever at filmen handler om hennes kjærlighet overfor *Han*. 20,8% krysset av for punkt 5, og 29,2% for punkt 4. Dette skiller seg f.eks. fra *Trompet* hvor de tilsvarende tallene er 4,5%, 4,5% og 18,2%. Vi kan i tillegg lese ut av svarene på spørsmål 7, at også informantenes sympati for *Han* er noe større i *Kjærlighet* enn i de andre versjonene. Det kan sees ut fra punkt 6, 5 og 4. Her er resultatene henholdsvis 0%, 16,7% og 33,3%. Tilsvarende tall for *Trompet* er 0%, 0% og 9,1%. I spørsmål 9 og 10 finnes dessuten grunnlag for å hevde at det som skjer i *Kjærlighet* i større grad er å regne som

---

<sup>4</sup> Se kapittel 6.3. for opplesningstekst og spørsmål i forb. m. spørreundersøkelsene.

positive erfaringer for de to karakterene, enn i flere av de andre versjonene. Dette tyder på at musikken i *Kjærlighet* for enkelte seere kan ha en innvirkning på hvordan handlingsforløpet oppleves, og hvilket budskap plottet ender opp med å presentere.

Denne konklusjonen underbygges av dataene som fremkommer i *Kjærlighet* vist som film nr 2. Disse resultatene bygger på informasjonen fra til sammen i overkant av 100 informanter, og innehar en høy grad av korrelasjon med dataene som fremkommer i *Kjærlighet* vist som film nr 1. Det fremkommer faktisk i enda tydeligere grad at informantene tolker inn et kjærlighetsaspekt i handlingen i *Kjærlighet* vist som film to i enn i *Kjærlighet* vist som film 1, tross at de allerede har blitt ”primet” gjennom å se en versjon hvor prostitusjonsaspektet allerede har blitt belyst. Noen forklaring på dette har jeg ikke.

Storparten av deltagerne innrømmer at de i langt større grad får sympati for *Hun* enn *Han*, selv om resultatene viser at seerene oppfatter at filmen handler mest om *Han*. Vi skal derfor se om musikkbruken i *Hun* protagonist gjør det mulig at seeren evt. kan oppfatte *Hun* som filmens protagonist i større grad enn *Han*. Det er imidlertid svært lite rom for gjennom bruk av musikk å skulle etablere oppfattelsen av *Hun* som protagonist. Undersøkelsen viser, tross at svarene på spørsmål 2 vitner om en delt holdning til temaet, at det i denne versjonen forekommer lite grunnlag for å kunne hevde at hun fremstår som filmens protagonist. Heller ikke spørsmålene som etterspør hvem filmen først og fremst handler om, er med å bidra i den retning. At musikken her kan være med på å spille en rolle i forståelsen av handlingen, finner vi en indikasjon på i svarene på spørsmål 3, hvor jeg etterspør om denne filmen handler om noe annet enn kjærlighet. 22, 7% har krysset av for punkt 6, 40,9% på 5, og 31,8% på 4. Det er et langt mer signifikant resultat enn ved noen av de andre versjonene.

Så skal vi ta for oss de tre versjonene som ikke nødvendigvis har til hensikt å forandre noe i filmens plott utover å fremheve det som allerede ligger i dramaturgien. Den versjonen som i stor grad fremstår som mest tydelig på hvilket budskap som kommuniseres og hvor deltagerne derfor i størst grad har en sammenfallende oppfatning om budskapet, er *Trompet*. Her viser flere av de ulike resultater signifikante ulikheter mellom høyeste og laveste verdier på hvert enkelt spørsmål. Jeg vil her vise spesielt til svarene på spørsmål 5, hvor 54,5% av deltagerne krysset av på punkt 5 og spørsmål 9, hvor 54,5% av deltagerne krysset av på punkt 3, men også svarene på spørsmålene 1, 3, 4 og 6 er signifikante i så måte. *Trompet* er basert på kun et musikalsk motiv, et tema. Det er i handlingsgangen nært knyttet opp mot situasjoner hvor det er rimelig å anta at *Han* kjenner på sin indre utilfredshet. Ut over det, preges lydsiden i denne versjonen av noe som kan oppfattes som stillhet. Vi kan si at det her forekommer en økonomisk bruk av det musikalske materialet, et materiale med et tydelig motiv som vi kan

anta at det knyttes en mening til i løpet av handlingsgangen. *Trompet* vist som versjon 2, skal jeg ikke si så mye om. Jeg vil bare kort nevne at også her forekommer det en viss grad av korrelasjon mellom *Trompet* vist som versjon 1 og *Trompet* vist som versjon 2, særlig når det gjelder resultatene fra spørsmål 5 – 10.

Så skal vi ta for oss *Bottleneck* som i enda større grad enn *Trompet* må kunne defineres som økonomisk mht. musikkbruk. Om vi sammenligner denne med den versjonen som er uten musikk, ser vi at versjonen uten musikk i flere tilfeller kan ha bragt et minst like tydelig budskap til seerne som *Bottleneck*. Hva musikken i *Bottleneck* tilfører filmen, kommer ikke klart frem gjennom undersøkelsens spørsmål. Til forskjell fra *Trompet* er det i *Bottleneck* lagt mindre vekt på å etablere noe definert musikalsk motiv. Med det som utgangspunkt kan det være plausiblet å stille spørsmål om dette har innvirkning på den prosessen som det innledningsvis ble henvist til av Gorbman, nemlig å benytte et musikalsk motiv som bærer av ”representational elements”. Dette vil jeg imidlertid ikke besvare, og kan være et utgangspunkt for en mer detaljert undersøkelse enn det som foreligger i denne av handlingen.

Om vi tar for oss *Klassisk*, vil vi se av svarene på spørsmål 8 at den står i særstilling når det gjelder å kommunisere sympati for henne, men flere av de andre resultatene vitner om en versjon hvor hvor vi kan anta at det i større grad enn med de andre versjonene er delte oppfatninger i hva som kommuniseres. Det forekommer mindre av det som Windsor kaller spredning, dvs. færre og mindre signifikante ulikheter mellom høyeste og laveste verdier på hvert enkelt spørsmål (Windsor, s. 210). *Klassisk* er den versjonen hvor musikken i størst grad dekker over den fortellende stillheten som tidligere er beskrevet som et viktig narrativt element. Den har også en kompleks bruk av musikalsk motivisk materiale, noe som kan være med på å gjøre budskapet mindre klart. Musikken synes i større grad enn i *Trompet* å underbygge ytre handling og i mindre grad indre refleksjoner.

Til slutt vil jeg se disse resultatene opp i mot versjonen uten musikk. Jeg har tidligere nevnt at versjonen uten musikk også kommuniserer et klart budskap. Jeg har også nevnt et par sentrale utfordringer med å musikklegge denne filmen: Å maskere bort stillhet, og å komponere musikk som skal lede frem til, eller skape forventning om, noe som store deler av filmen må holdes som en hemmelighet, samtidig som den skal gi mening til den hemmeligheten fra det punktet den presenteres. Begge disse problemstillingene unngår man ved å utelate musikk. At versjonen uten musikk kommuniserer et budskap, ser vi dessuten av resultatene fra spørreundersøkelsene. Jeg vil spesielt nevne svarene på spørsmål 5, hvor hele 57% av deltagerne har svart på punkt 5 at filmen først og fremst handler om *Han*. Dette er undersøkelsens høyeste score.

## KAPITTEL 5. SAMMENFATNING

Til slutt skal jeg gi en sammenfatning av hva som er fremkommet. Gjennom å tilføre et musikalsk og lydlig uttrykk i *Golf*, presentere fem ulike musikkversjoner av *Exit*, fremskaffe resultater fra spørreundersøkelser i forbindelse med disse versjonene, samt å analysere ulike sentrale aspekter i disse filmene, har jeg forsøkt å redegjøre for følgende:

- 1) Hvordan lyd og musikk kan fremstå som viktige narrative elementer, og derigjennom bidra til å tydeliggjøre filmenes plot. Dette kommer aller tydeligst frem når det gjelder *Trompet* og *Kjærlighet* hvor svarene på spørreundersøkelsene bekrefter at plottet av enkelte kan oppfattes ulikt med og uten musikk. Derfor er det rimelig å anta at auditive elementer ikke bare er å regne som stemningsskapere i et filmatisk handlingsforløp, men at de også kan ha en narrativ rolle. Vi har i svarene på spørreundersøkelsen angående *Klassisk*, sett et eksempel på at det er rimelig å anta at musikk også kan være med på å gjøre det narrative uttrykket i en film mer utydelig.
- 2) At filmens lydside og hva den kommuniserer i stor grad bør sees i sammenheng med sentrale kognitive evner hos tilskueren, og hvordan vedkommende evner å motta, gjøre utvelgelser og bearbeide sanseinntrykk. Vi har i analysen av *Golf* sett eksempler på lydens evne til å tydeliggjøre bilde og handling, bl.a. gjennom å ha en funksjon av å være forventningsskaper. Jeg vil spesielt nevne anslaget og golfballens ankomst. Vi har bl.a. i scenen hvor golfballene treffer husveggen, sett hvordan dynamikk kan brukes som fortellerelement, samt hvordan vår auditive sans kan virke som et hurtigarbeidende varslingsystem. Jeg har også belyst hvordan lyd kan gi mening til, og fremstå som, en del av bildet og derfor være med på å tillegge det egenskaper. Videre har jeg drøftet hvordan *added value* og *syncretis* kan oppstå, bla. gjennom bruk av såkalte ”rendered sounds”.
- 3) Hvordan ulike versjoner, bl.a. *Trompet*, kan gjøre bruk av ledemotiv som narrativt element. I tillegg har jeg forsøkt å redegjøre for hvordan musikk bl.a. i det første partiet i *Klassisk* kan fungere som sutur-redskap og enhetsskaper, gjennom å binde sammen handlingsforløp som ikke uten videre oppfattes som et hele. Her vil jeg også nevne det musikalske materialet i *Kjærlighet* som bidrar til å skape en helhet i filmen.
- 4) I hvilken grad musikalske elementer kan være meningsbærere, også for å representere ulike sinnstilstander. Vi har sett eksempler i *Exit* på at ulike tonale sammensettinger, som f.eks. ledemotiv og musikalske temaer, kan antas å fungere som meningsbærere,

ut fra forutsetninger som jeg skrev i kapittel 1 at Gorbman hevder: "Although music in itself is nonrepresentational, the repeated occurrence of a musical motif in conjunction with representational elements [...] can cause the music to carry representational meanings as well". På den ene siden vil jeg nevne temaet i *Trompet* som i liten grad utvikler seg, men kan synes å henseile på *Hans* ensomhetsaspekt. På den andre siden vil jeg nevne temaet i *Hun protagonist*, et tema som utvikler seg, og presenteres i forskjellige utgaver ettersom hennes sinnstemning utvikler seg.

- 5) Hvordan musikken som narrativt element ikke nødvendigvis må befinne seg synkront med et respektivt handlingsforløp for å tillegge det mening. Det er rimelig å anta at musikken har evne til å gi mening til et hendelsesforløp, enten ved å avslutte i forkant av hendelsen, ved å underbygge hendelsen, eller ved å komme som en musikalsk kommentar idet hendelsen har funnet sted. Eksempler på dette finner vi bl.a. i åpningen av flere versjoner av *Exit*, hvor jeg antar at musikken setter føringer på hvordan den påfølgende sekvensen oppfattes. Vi har også sett eksempler, bl.a. i *Bottleneck* på hvordan musikk synes å gi mening om den presenteres etterskuddsvis.

Med dette som bakgrunn vil det være naturlig å hevde at lyd og musikk brukt i film kan være så sentrale narrative element at oppfattelsen av innhold og mening i selve plotet i enkelte tilfeller kan endres. Og det kan ofte skje uten at publikum nødvendigvis er bevisst bruken og betydningen av lydsidens elementer særlig grad.

# KAPITTEL 6. TILLEGG

## 6.1. Bilder fra *Golf*



A1) 0:10 Tittel



A2) 0:12 Oversikt golfbane



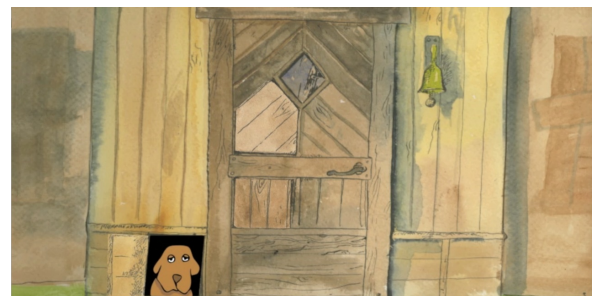
A3) 0:19 Hus



A4) 0:27 Gyngestol



A5) 0:34 Ser opp



A6) 0:40 Hund i dørluke



A7) 0:46 Hund henter golfball nr 1



A8) 1:16 Golfer nr 1





A9) 2:04 Golfer nr 2



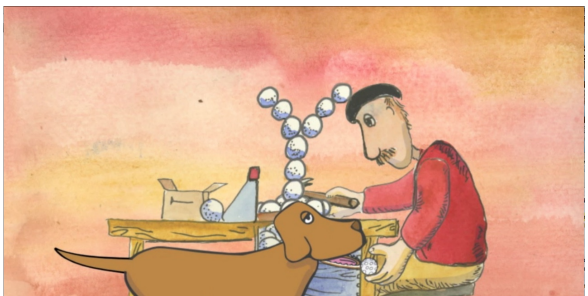
A10) 2:17 Mann ved arbeidsbord



A11) 2:22 Hund med øye åpent



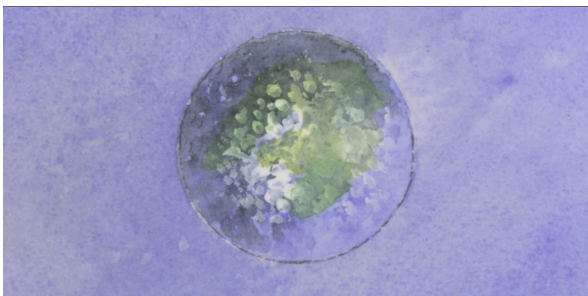
A12) 2:27 Golfball nr 3



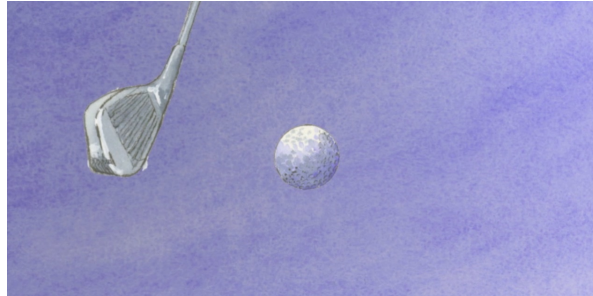
A13) 2:46 Hund leverer ball nr 3



A14) 3:10 Stue av golfballer



A15) 3:24 Jordklode



A16) 3:29 Golfballslag

## 6.2. Bilder fra *Exit*



B1) 0:30 Han sitter i seng



B2) 0:58 Han går mot vinduet



B3) 1:10 Freia-reklame



B4) 1:20 Han røyker og ser ut av vindu



B5) 1:36 Han går mot døren



B6) 1:49 Hennes entré



B7) 2:00 Hun ser seg om



B8) 2:16 Hun får drink



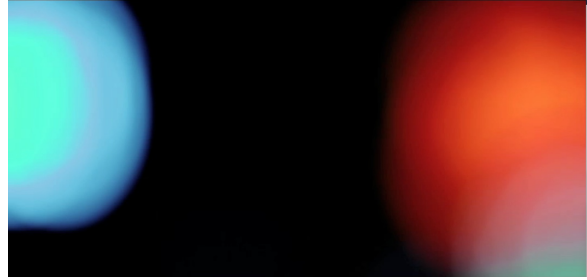
B9) 2:45 Han betrakter henne



B10) 2:49 Hun blir betraktet



*B11) 3:09 "Fira lite"*



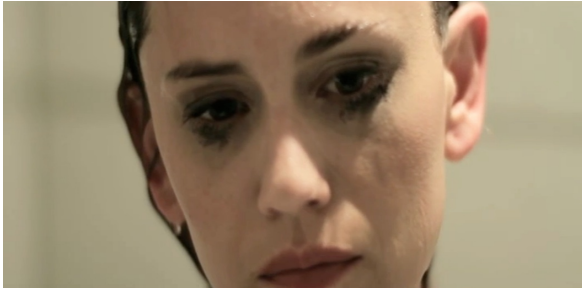
*B12) 3:11 Utelys*



*B13) 3:47 Hans monolog*



*B14) 4:34 Hun snur seg bort*



*B15) 5:55 Hun i dusj*



*B16) 6:10 Hun kommer fra dusj*



*B17) 6:28 Betaling*



*B18) 6:59 Hun smiler og går*



*B19) 7:09 Han alene igjen*



*B20) 7:26 Han ser seg selv i vinduet*

### 6.3. Spørreundersøkelsene

Opplesningstekst i forb. m spørreundersøkelsene:

Før visning:

Dere skal først få se en ca. syv min. lang filmbit. Så skal dere hver for dere svare på noen enkle spørsmål som dere får utdelt på ark. Det er viktig at dere er stille.

Etterpå skal dere få se en ikke helt ulik filmbit og få svare på noen spørsmål en gang til. Dette er selvsagt anonymt. Så er vi ferdige for denne gang.

Etter visning:

Lignende opplegg skal gjøres i flere klasser. Om dere skulle snakke med noen som skal være med på et lignende sak, vil de etter all sansynlighet få et annet opplegg, så det er liten relevans å omtale de eksemplene dere har sett.

Spørreundersøkelsens spørsmål:

På en skala fra 0 – 6:

1) I hvilken grad oppfatter du det som at denne historien handler om ”hans kjærlighet overfor henne”?

2) I hvilken grad oppfatter du det som at denne historien handler om ”hennes kjærlighet overfor han”?

3) I hvilken grad oppfatter du det som at denne filmen handler om noe annet enn kjærlighet mellom de to?

4) I hvilken grad oppfatter du at hun for sin egen del oppsøker nærhet hos ham?

5) I hvilken grad oppfatter du at denne filmen først og fremst handler om han?

6) I hvilken grad oppfatter du at denne filmen først og fremst handler om henne?

7) I hvilken grad får du sympati for ham?

8) I hvilken grad får du sympati for henne?

9) I hvilken grad oppfatter du at det som skjer i filmen er en positiv erfaring for han?

10) I hvilken grad oppfatter du at det som skjer i filmen er en positiv erfaring for henne?

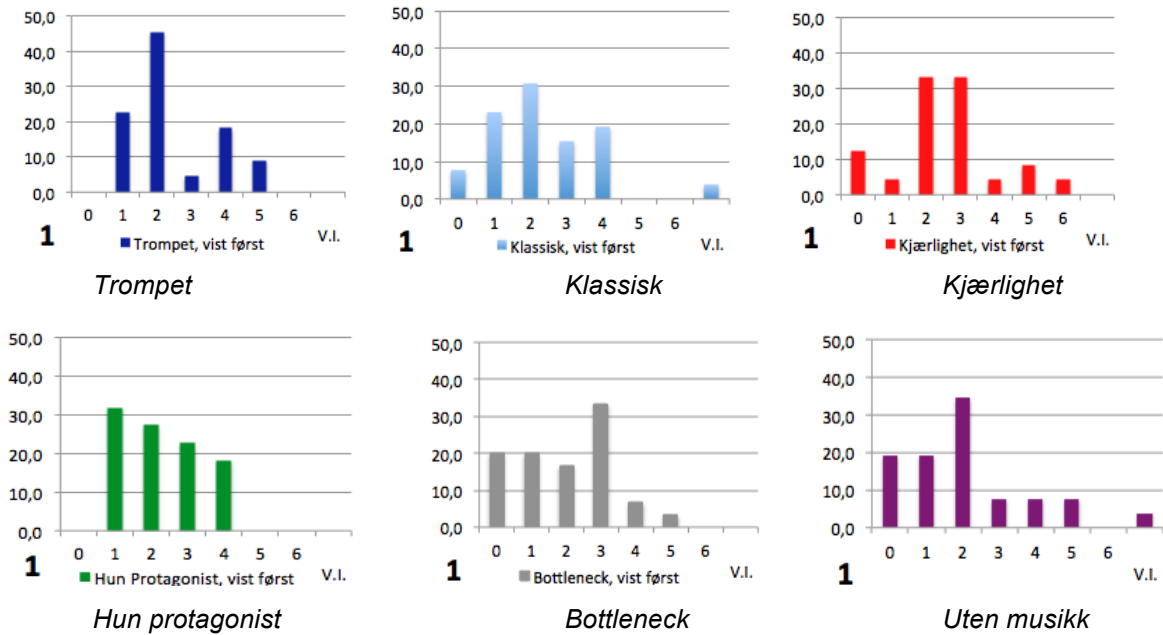
I tillegg til skalaen fra 0 -6 var det mulighet til å svare ”Vet ikke”.

Under følger diagrammer over resultatene av spørreundersøkelsene. Verdien angis i prosent.

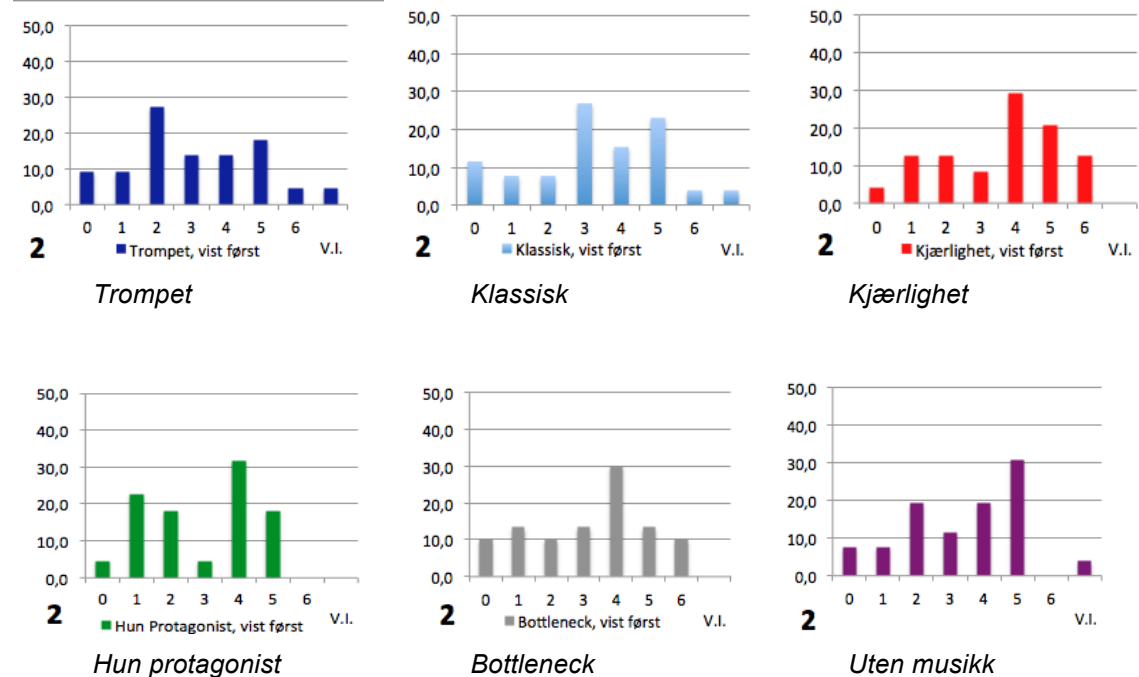
Av visuelle hensyn har jeg valgt å la skalaen gå til 50% , tross at enkelte diagrammer sprenger

denne grensen med noen få prosent. Det gjelder bl.a. Spørsmål 5, *Trompet*, og uten musikk, spørsmål 9, *Trompet*. Diagrammene er utstyrt med farge-koder: Mørkeblått: *Trompet*, Lyseblått: *Klassisk*, Rødt: *Kjærlighet*, Grønn: *Hun protagonist*, Mørk grå: *Bottleneck*. Mørk lilla: Versjon uten musikk. Søyleverdiene er i prosent. Dvs. at om en gruppe består av 25 informanter, vil én informant utgjøre fire prosent.

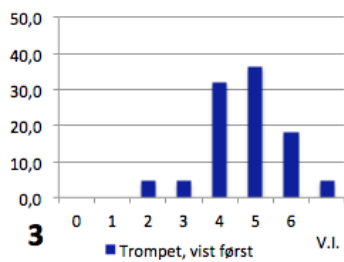
### 1 I hvilken grad oppfatter du det som at denne historien handler om "hans kjærlighet overfor henne"?



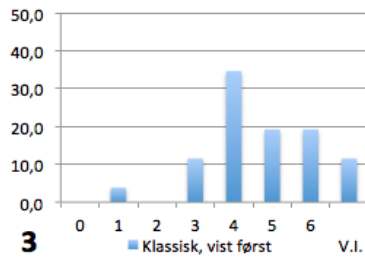
### 2 I hvilken grad oppfatter du det som at denne historien handler om "hennens kjærlighet overfor han"?



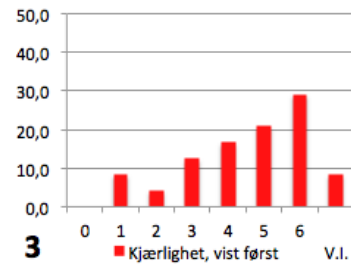
**3 I hvilken grad oppfatter du det som at denne filmen handler om noe annet enn kjærlighet mellom de to?**



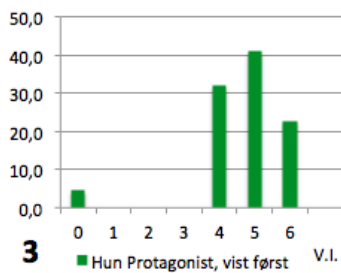
*Trompet*



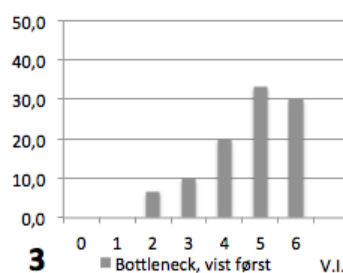
*Klassisk*



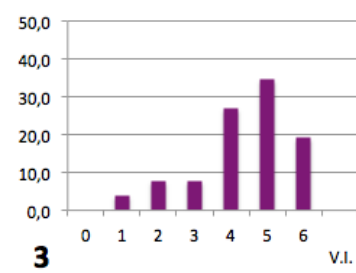
*Kjærlighet*



*Hun protagonist*

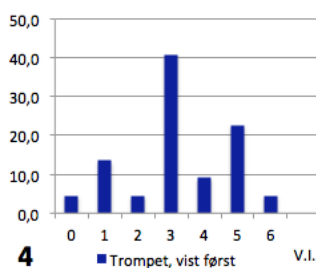


*Bottleneck*

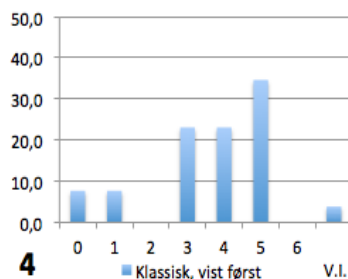


*Uten musikk*

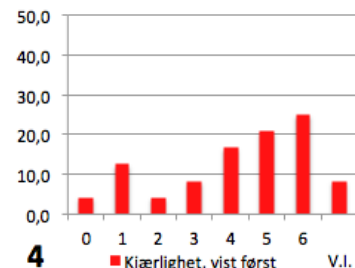
**4 I hvilken grad oppfatter du at Hun for sin egen del oppsøker nærhet hos ham?**



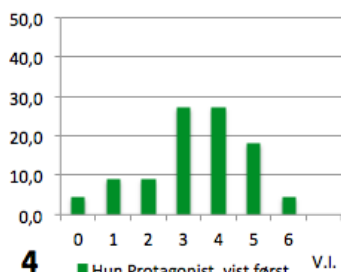
*Trompet*



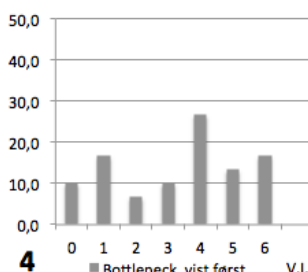
*Klassisk*



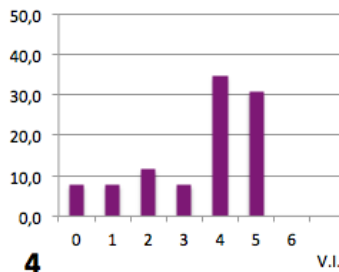
*Kjærlighet*



*Hun protagonist*

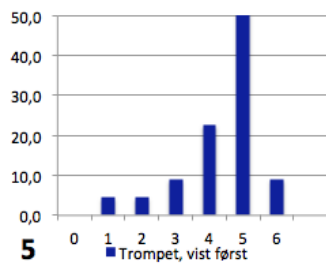


*Bottleneck*

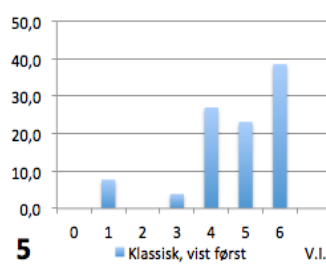


*Uten musikk*

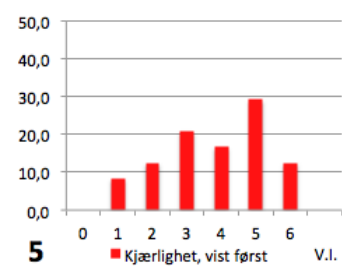
## 5 I hvilken grad oppfatter du at denne filmen først og fremst handler om han?



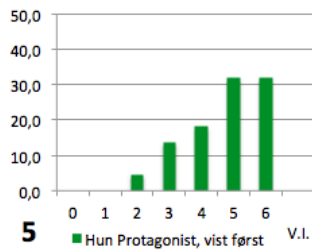
*Trompet*



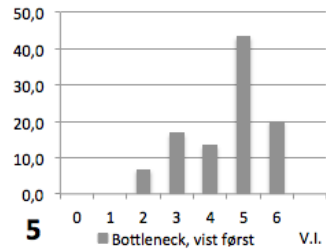
*Klassisk*



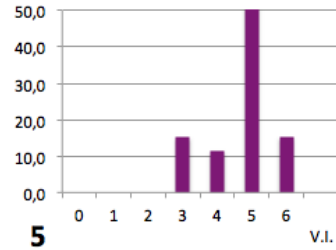
*Kjærlighet*



*Hun protagonis*

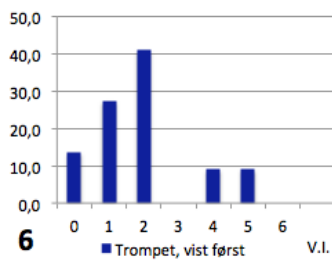


*Bottleneck*

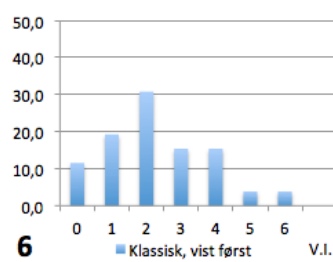


*Uten musikk*

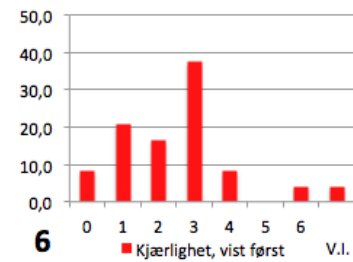
## 6 I hvilken grad oppfatter du at denne filmen først og fremst handler om henne?



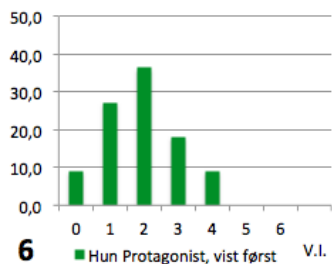
*Trompet*



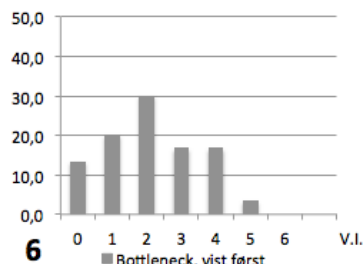
*Klassisk*



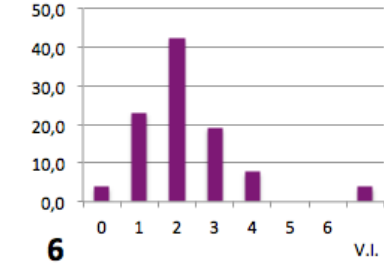
*Kjærlighet*



*Hun protagonis*

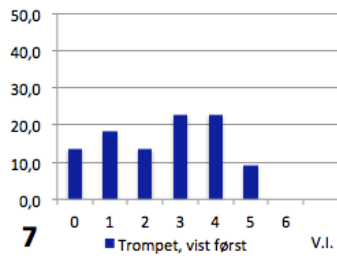


*Bottleneck*

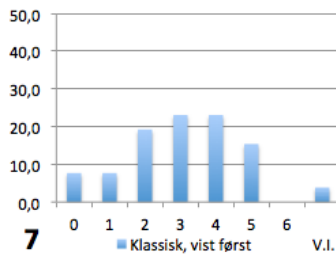


*Uten musikk*

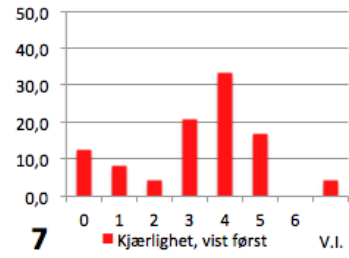
## 7 I hvilken grad får du sympati for ham?



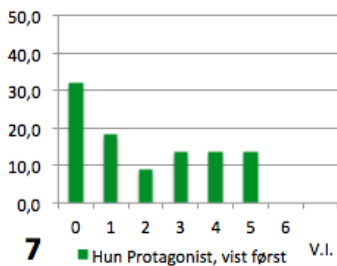
Trompet



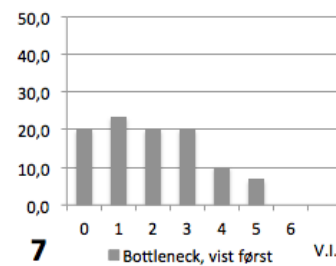
Klassisk



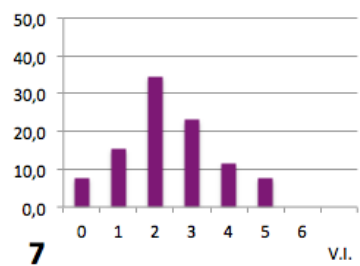
Kjærlighet



Hun protagonist

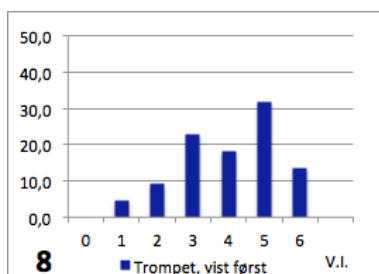


Bottleneck

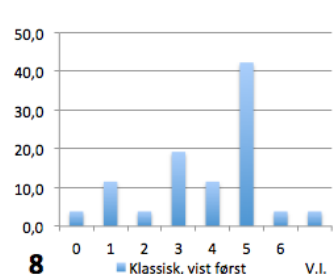


Uten musikk

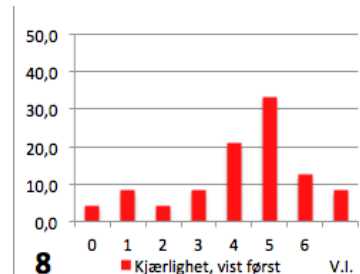
## 8 I hvilken grad får du sympati for henne?



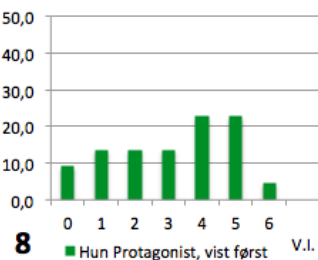
Trompet



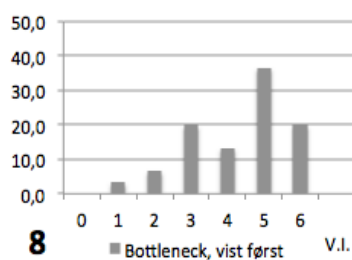
Klassisk



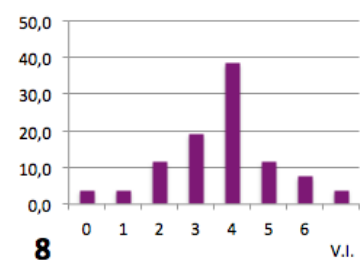
Kjærlighet



Hun protagonist



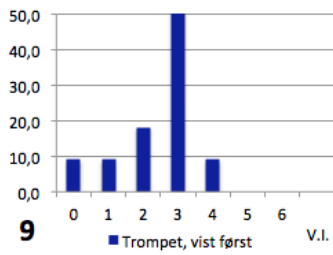
Bottleneck



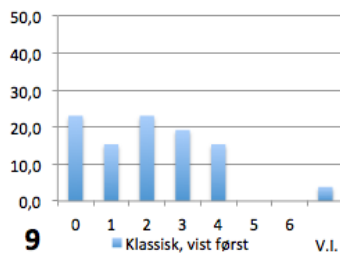
Uten musikk



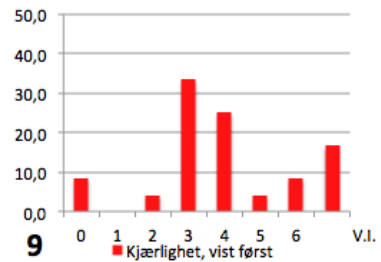
**9 I hvilken grad oppfatter du at det som skjer i filmen er en positiv erfaring for han?**



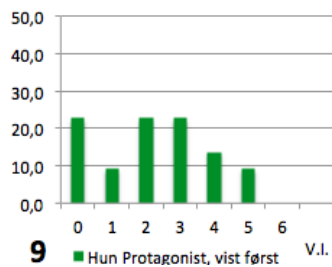
*Trompet*



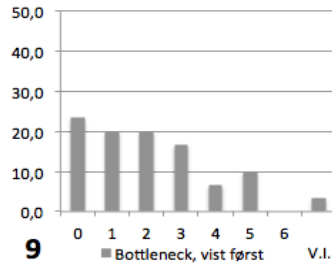
*Klassisk*



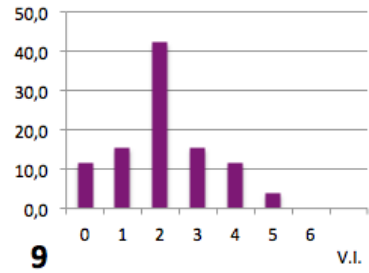
*Kjærlighet*



*Hun protagonist*

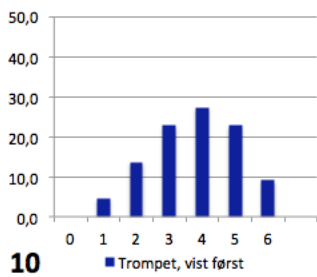


*Bottleneck*

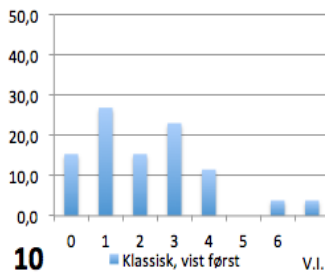


*Uten musikk*

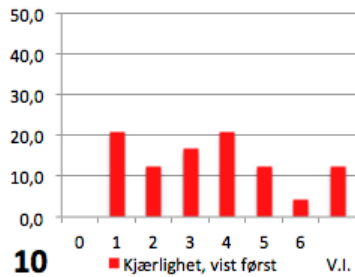
**10 I hvilken grad oppfatter du at det som skjer i filmen er en positiv erfaring for henne?**



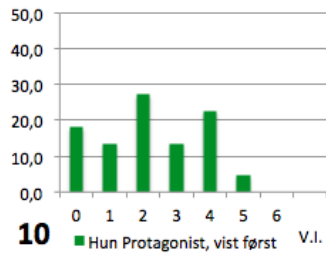
*Trompet*



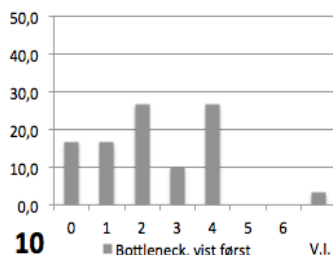
*Klassisk*



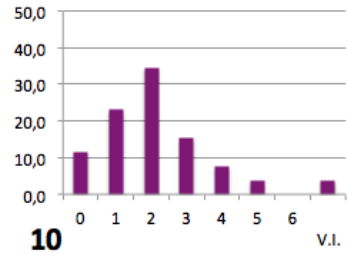
*Kjærlighet*



*Hun protagonist*



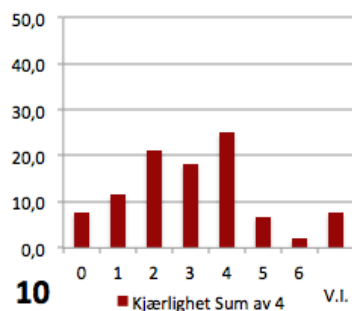
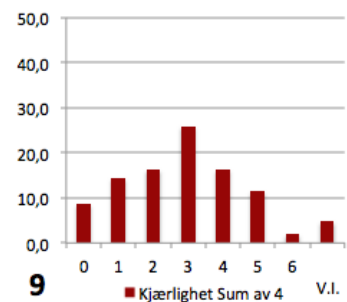
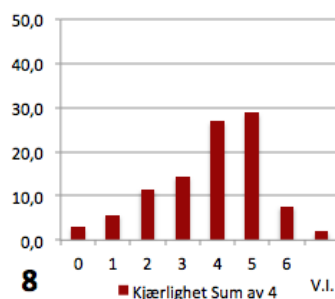
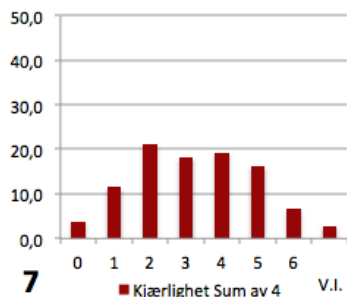
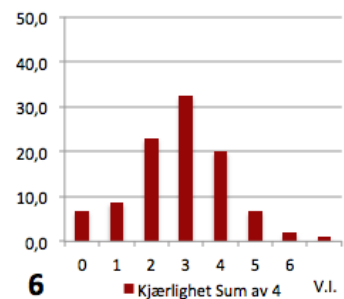
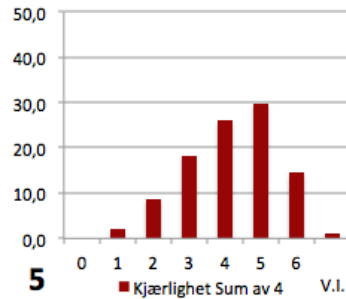
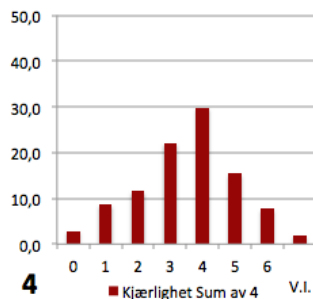
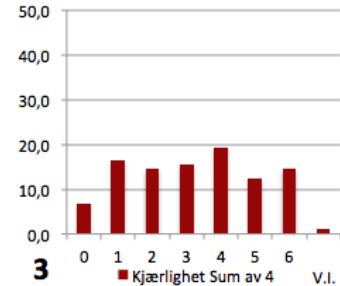
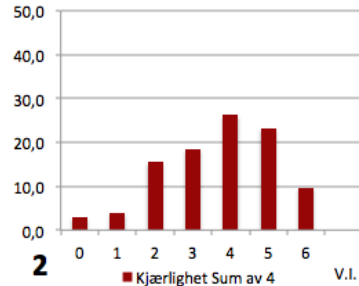
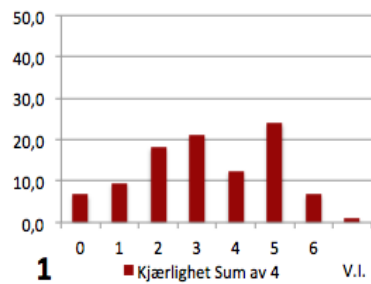
*Bottleneck*



*Uten musikk*

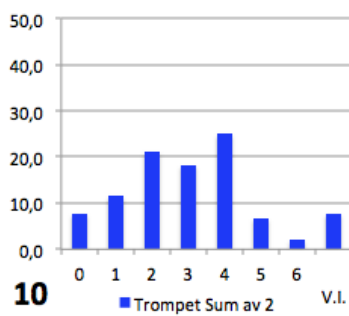
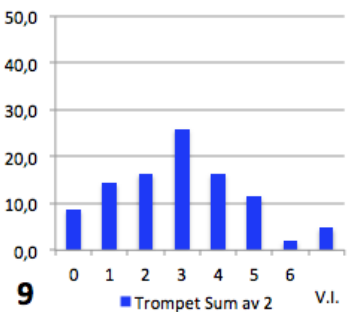
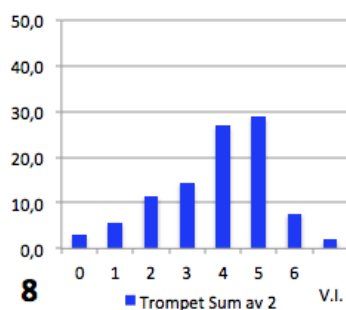
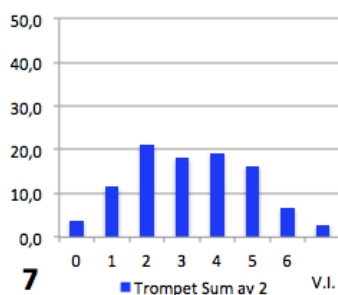
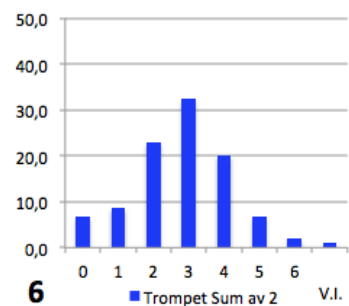
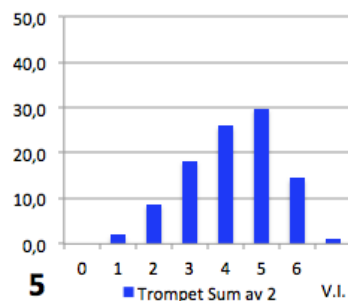
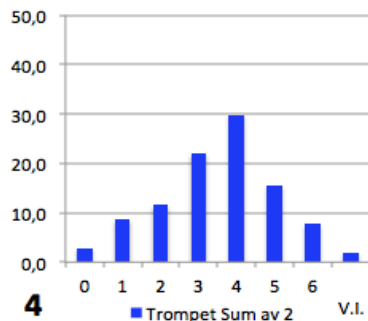
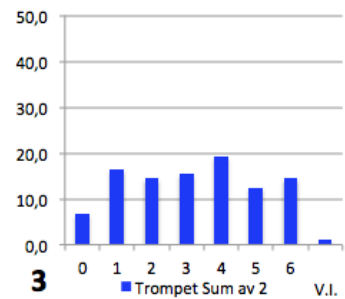
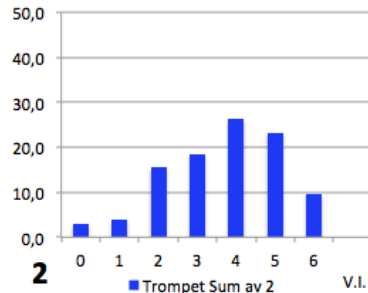
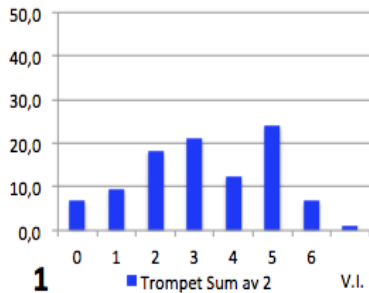
## Kjærlighet vist som film nr 2, sum av fire visninger

Her er samlediagram over alle de fire gangene *Kjærlighet* som ble vist som versjon nr 2. Her er det i overkant av hundre informanter totalt. Søyler-verdiene er her, som i de andre grafene, i prosent.



## Trompet vist som film nr 2, sum av to visninger

Her er diagram over begge de to gangene *Trompet* ble vist som nr 2. Her er det i underkant av femti informanter totalt. Søyle-verdiene er her, som i de andre grafene, i prosent.



## 6.4. Kilder

### Litteratur

- Bell, D. (1994). *Getting the best score for your film*. Beverly Hills. California: Silman-James Press
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2004). *Film Art An Introduction* (7. utg). New York: McGraw - Hill
- Bregman A. S. (1990). *Auditory Scene Analysis*. Cambridge. Massachusetts: Massachusetts Institute of technology.
- Brodal, P. (2007). *Sentralnervesystemet* (4. Utg). Oslo: Universitetsforlaget AS
- Burt, G. (1994). *The art of filmmusic*. Boston: Northeastern University Press
- Chion, M. (1990). *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Cohen, A. J. (2001). *Music as a source of emotion in film*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Cook, N. & Dibben, N. (2001). *Musicological approaches to emotion*. I P- Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press
- Davis, R. (1999). *Complete Guide To Filmmaking*. Boston: Berklee press
- Diethrichs E. & Gjerstad, L.(2007). *Vår fantastiske hjerne* (2. Utg). Oslo: Gyldendal Akademisk
- Evans, M. (2006). *Innføring i dramaturgi*. Oslo: J. W. Cappelens forlag
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies*. Indiana: Indiana University press
- Izhaki, R. (2008). *Mixing Audio - Concepts: Practices and tools*. Burlington, MA: Focal press
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Music and emotion: introduction*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Psychological perspectives on music and emotion*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Kalinak, K. (1992). *Settling the score*. Wisconsin: The University of Wisconsin press
- Karlin, F. & Wright, R. (2004). *on the track* (2. utg). New York: Routledge
- Larsen, P. (2005). *Filmmusikk*. Oslo: Universitetsforlaget
- Lindholm, M. (2006). *Lyd 2.0* (3. Utg), Oslo: Gan forlag

- Mathews, M. (1999). "The auditory brain". I Cook, P. R. (Red.) *Music, Cognition, and Computerized Sound*. Cambridge: MA. MIT Press
- Mathews, M. (1999). *The ear and how it works*. I Cook, P. R. (Red.) *Music, Cognition, and Computerized Sound*. Cambridge: MA. MIT Press
- Marks, M. (1996). *The sound of music*. I Nowell-Smith. (Red.) *The Oxford history of world cinema*. Oxford: Oxford University press
- Morgan, D. (2000). *Knowing the score*. New York: Harper entertainment
- Moyland, W. (2007). *Understanding and crafting the mix: The art of recording*, Burlington, MA: Focal press
- Murch, W. (1990). *Foreword*. I Michel Chion, *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Maasø, A. (2002) *Se- hva –som- skjer*. PHD avhandling. Institutt for medier og kommunikasjon. UIO. Oslo
- Owsinski, B. (2006). *The recording engineer's handbook*. (2. utg.), Boston, MA: Course technology
- Pease, T. & Pulling, K. (2001). *Modern Jazz Voicings*. Boston: Berklee press.
- Prendergast, R. M. (1992). *Film music a neglected art*. New York: Norton & Company
- Runstein, R. & David M. H. (2010). *Modern recording Techniques* (7. utg.). Burlington, MA: Focal press
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design*. California: Michael Wiese Production
- Sundstedt, K. (2005). *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfont förlag
- Windsor, L. (2004). *Experimental Design and Statistics in Musical Research*. I Clarke, E. & Cook, N. (Red.) *Empirical musicology: Aims, methods, prospects*. New York: Oxford Univerisy Press.

### Nettsider:

- Cohen, A. J. (2005) *How music influences the interpretation of film and video*. Hentet fra [http://www.upei.ca/~musicog/research/docs/How\\_music\\_influences\\_film\\_and\\_video\\_AJC.pdf](http://www.upei.ca/~musicog/research/docs/How_music_influences_film_and_video_AJC.pdf) Lesedato 15.04.2012,
- Malt, U. (udatert) Likert-skala: Store norske leksikon. Hentet fra [http://snl.no/sml\\_artikkel/Likert-skala](http://snl.no/sml_artikkel/Likert-skala) Lesedato 15.04.2012

**Film:**

Jensen, R. (2011). *Exit* [Film]. Vidvinkel film

Jorfald, Ø. (2012). *Golf* [Film]. Tegnefilmkompagniet

Wenders, W. (1984). *Paris Texas* [Film]. Roadmovies filmproduction Berlin / Argos films Paris