



UiO • Universitetet i Oslo

Identitetsutforsking i magiske barneunivers

*Hvordan kan barn og unge utvide sin forståelse av egen
identitet via audiovisualitet og magisk realisme?*

Live Haugejorden Schau

Masteroppgave i musikkvitenskap

30 studiepoeng

Institutt for musikkvitenskap

Universitetet i Oslo

Våren 2022

Sammendrag

Denne masteroppgaven tar for seg hvordan barn og unge via audiovisualitet i barne-tv og film kan utforske og utvide sin forståelse av egen identitet. Jeg presenterer i oppgaven audiovisuelle analyser som er foretatt av utdrag fra barne-tv-serien *Sangfoni* og disneyfilmen *Encanto*. Noen hovedaspekter jeg knytter til barn og unges identitetsutforsking via audiovisualitet er mangfoldig representasjon og følelse av 'empowerment'. Gjennom oppgaven argumenterer jeg for hvordan kommunikasjon av det audiovisuelle kan appellere til forskjellige aldersgrupper, og hvordan dette fører til at de forskjellige videoeksemplene mine kan møte barn og unge på deres egne premisser. Jeg vil også til slutt knytte konklusjonen min opp til en større kontekst, der jeg peker på hvordan funnene mine fra *Sangfoni* og *Encanto* kan ha innvirkning på barn og unges identitetsutvikling på et større, sosialt nivå.

Abstract

This master's thesis deals with how children and youths can explore and expand their understanding of their own identity through audiovisuality in children's television and film. In the thesis, I present audiovisual analyzes made of excerpts from the children's television series *Sangfoni* and the Disney film *Encanto*. Some main aspects I relate to children and youth's identity exploration via audiovisuality are diverse representation and sense of 'empowerment'. Through the thesis, I will argue how communication of the audiovisual may appeal to different age groups, and how this leads to my different video examples being able to meet children and youth's on their own terms. In the end, I will link my conclusion to a larger context, where I point out how my findings from *Sangfoni* and *Encanto* can have an impact on children and youth's identity development at a larger social level.

Forord

Å skrive denne masteroppgaven har vært en prosess som både har vært engasjerende, utfordrende og spennende. Det har vært veldig lærerikt for meg, og det er mange jeg må takke for at jeg nå har kommet i mål!

Jeg vil rette en stor takk til min veileder Nanette Nielsen for gode samtaler om tema, hjelp med avgrensning, litteratur og generelt gjennom skriveprosessen. Tusen takk til min far og min mor som har lest og engasjert seg i oppgaven min underveis, takk for motivasjon både i medgang og motgang. En siste takk til gode venner, familie og kjære rundt meg – takk for at jeg har fått prate masse om oppgaven min, for interessen dere har vist og for oppmuntringen dere har gitt meg når jeg har trengt det.

Live Haugejorden Schau

Oslo, 01.05.2022

Innholdsfortegnelse

Forside	1
Sammendrag	2
Forord	3
Innholdsfortegnelse	4
1. Introduksjon	6
1.1 Tema og problemstilling	6
1.2 Avgrensninger og bakgrunn for valg av tema	6
1.3 Om oppgavens struktur	7
2. Teori	9
2.1 Musikalske praksiser hos barn og ungdom	9
2.1.1 Musikkbruk og meningstilskrivelser hos yngre barn.....	9
2.1.2 En affordansebasert tilnærming til musikk.....	9
2.1.3 Musikk som ressurs for ‘agency’ og ‘empowerment’ hos barn og ungdom.....	10
2.2 Musikk og identitet	12
2.2.1 Identitet i musikkvitenskapelig kontekst.....	12
2.2.2 Opplevelse av identitet på forskjellige plan via musikk.....	12
2.2.3 Identitetsformasjon i kontekst av sjanger, artistisk uttrykk og samfunn.....	15
2.2.4 Normative fremstillinger av kjønnsidentitet og sjanger via musikkvideo.....	17
2.3 Film og realisme via audiovisualitet	18
2.3.1 Kort introduksjon til realismebegrepet i filmatisk kontekst.....	18
2.3.2 Magisk realisme.....	19
2.3.3 Magisk realisme og opplevelse av humor.....	20
2.3.4 Filmatisk bevegelse.....	21
2.3.5 Audiovisualitet og ‘added value’.....	22
3. Metode	23
3.1 Metodiske tilnærminger	23
3.1.1 Valg av forskningsdesign og metoder.....	23
3.1.2 Case-studier.....	24
3.1.3 Fenomenologisk og hermeneutisk tilnærming.....	24

3.1.4	Utfordringer – kombinasjon av fenomenologisk og hermeneutisk tilnærming ..	26
3.1.5	Audiovisuell analyse og valg av rammeverk for oppgaven.....	27
3.2	Å analysere <i>Sangfoni</i> og <i>Encanto</i>	27
3.2.1	Analytiske verktøy.....	27
4.	<i>Sangfoni</i>	30
4.1	<i>Sangfoni</i> som barne-tvserie.....	30
4.2	Magisk realisme i <i>Sangfoni</i> sine faste innslag.....	31
4.3	Analyse av musikkvideoer.....	34
4.3.1	<i>Bæ, bæ lille lam</i> – ‘empowerment’ og kjønnsidentitet.....	34
4.3.2	<i>Tre små tamburer</i> – utfordring av sjangernormer via brudd på kjønnsnormer...36	
4.3.3	<i>Nei, nei gutt</i> – tilhørighet og ‘empowerment’ via sjanger og iscenesettelse.....38	
4.3.4	<i>Fola, fola Blakken</i> – drømmende magisk realisme og affordanser.....40	
4.4	Oppsummering av <i>Sangfoni</i>	43
5.	<i>Encanto</i>	44
5.1	Om filmen <i>Encanto</i>	44
5.2	Handling.....	45
5.3	Mangfoldig representasjon.....	46
5.4	Analyse av <i>Surface Pressure</i>	48
5.4.1	Bridge – en «myk» og drømmende Luisa.....	49
5.4.2	Ref 2A – en «tøff» men sårbar Luisa.....	51
5.4.3	Ref 2B – Luisa sin nyanserte kjønnsidentitet.....	53
5.5	Oppsummering av <i>Encanto</i>	55
6.	Oppsummering og konklusjon	56
	Referanser	60

1. Introduksjon

1.1 Tema og problemstilling

I denne oppgaven utforsker jeg sammenhenger mellom barn og unges audiovisuelle opplevelser og forståelse av egen identitet. Oppgaven befinner seg hovedsakelig innenfor musikkvitenskapfeltet, med et søkelys på musikk og medier. Jeg henter også noen teoretiske perspektiver fra medievitenskapfeltet, og dermed kan oppgaven knyttes til denne disiplinen. I tillegg til dette er tematikkene jeg er inne på slik som barnekultur og identitet relevante i flere forskningstradisjoner. Dette gjør at fagfelt slik som sosiologi, kulturstudier og psykologi vil ha en naturlig relevans. Temaet i oppgaven min er barn og unges opplevelse av identitet i kontekst av inntrykk skapt fra audiovisualitet i barne-tv og film. Jeg vil belyse temaet gjennom to forskjellige case-studier der jeg kombinerer teoretiske perspektiver med egen empiri i form av audiovisuelle analyser. Problemstillingen jeg ønsker å besvare er: «*Hvordan kan barn og unge utvide sin forståelse av egen identitet via audiovisualitet og magisk realisme i barne-tv-serien Sangfoni og disneyfilmen Encanto?*» Gjennom oppgaven vil jeg sette et spesielt søkelys på tematikkene 'empowerment' og mangfoldig representasjon.

1.2 Bakgrunn for valg av tema og avgrensninger

Valg av tema for masteroppgaven min er basert på en nysgjerrighet som har vokst frem av en kombinasjon av opplevelser som jeg betrakter som viktige fra mitt eget liv, samt områder som har fanget min interesse gjennom masterstudiet i musikkvitenskap. Helt siden oppveksten har både utøvelse og lytting til musikk vært en viktig del av min tilværelse, og jeg opplever at det har hatt en stor innvirkning på identiteten min. I løpet av studiet har jeg lært at identitetsbegrepet er komplekst, og jeg opplever at forskning på musikk og identitet har vært med på å ordlegge noe av det jeg selv har følt at har vært definerende for min egen identitetsformasjon fra barndommen. I dag bruker jeg musikk aktivt i hverdagslige situasjoner. Når jeg vandrer rundt i forskjellige omgivelser med musikk på ørene blir jeg ofte dratt tilbake til hendelser eller tilstander jeg kan spore tilbake til tidligere i livet. Jeg kan også oppleve at musikken farger hverdagssituasjonene jeg befinner meg i med ulike stemninger. At visuelle komponenter kan gi musikkopplevelser flere dimensjoner er noe jeg har reflektert over spesielt de senere årene, og det har ført til en interesse for å dykke lenger inn i tematikken omhandlet opplevelse via audiovisuelle medier.

I prosessen med å velge tema for oppgaven min leste jeg en artikkel av Kai Arne Hansen (2018), og dette hjalp meg med å avgrense oppgaven. Artikkelen omhandler identitetsutforskning og leken læring for barn via magisk realisme i barne-tv-serien *Sangfoni*. Den inspirerte meg i form av at jeg opplevde at den belyste og kombinerte mange av tematikkene jeg selv har utforsket i løpet av graden min. Samtidig gav den meg nye perspektiver på identitetsbegrepet sammen med musikk, og knyttet det ytterligere sammen med et emne jeg ikke hadde utforsket i veldig stor grad fra før, nemlig barnemusikk. Jeg har tatt inspirasjon fra denne artikkelen både når det gjelder noe av min teoretiske forankring, tematikk og analysemetoder.

I oppgaven min stiller jeg spørsmål om hvordan både barn og unge kan utvide sin forståelse av identitet via audiovisualitet og magisk realisme. Det jeg definerer som 'barn' i oppgaven er barn fra 3-6 år, og det jeg definerer som 'unge' (eller ungdom) i oppgaven er unge mennesker i en periode fra slutten av puberteten og til begynnelsen av rollen som voksen; som vil si at en har en forståelse av egen rolle som ansvarlig voksen. Definisjonene er basert på og i tråd med teoretiske forankringer jeg senere vil gå nærmere inn på; nærmere bestemt undersøkelser fra Ingeborg Vestad (2015) som har forsket på barn i alderen 3-6 år sin bruk av musikk i hverdagen, og Ronald Dahls (2004) definisjon av ungdom, hentet fra Suvi Saarikallio (2019) som skriver om unges identitetsformasjon via musikk og begrepene 'agency' og 'empowerment'.

I denne oppgaven knytter jeg barn og unges identitetsformasjon sammen med hverdagslige interaksjoner med musikk og medier. Jeg ønsker med oppgaven å bidra til å belyse hvordan barn og unges musikalske praksiser i dag kan være av stor betydning både på individplan og på sosiale plan. Dette spesifikt ved å knytte de musikalske praksisene til begrepet 'identitet', som jeg senere i oppgaven vil belyse hvordan kan relateres til individet, men også til en større sosial kontekst.

1.3 Oppgavens struktur

Denne oppgaven består i tillegg til dette introduksjonskapitlet av kapitlene: *Teori, Metode, Sangfoni, Encanto* og til slutt *Oppsummering og konklusjon*.

I kapittel 2 presenterer jeg det teoretiske rammeverket for oppgaven min. Jeg vil først se på ulike perspektiver og aspekter angående barnemusikk og barn og unges bruk av musikk. Deretter vil jeg dykke dypere inn i begrepet 'identitet' og knytte det til musikk via forskjellige innfallsvinkler og tematikker. Jeg vil så se nærmere på realismebegrepet og magisk realisme, samt knytte det opp til humor og opplevelse av film. Til slutt skal jeg kort introdusere begrepet 'audiovisualitet', som danner grunnlag for hvordan jeg senere skal foreta mine audiovisuelle analyser.

Kapittel 3 omhandler de metodiske valgene jeg har tatt for oppgaven min. Jeg vil starte med å forklare og utdype de metodene jeg benytter meg av; nemlig case-studier, fenomenologisk og hermeneutisk forståelse og audiovisuell analyse. Deretter vil jeg utdype hvilke analytiske verktøy og hvilket rammeverk jeg baserer analysene mine på, som i høy grad er hentet fra Carol Vernallis (2014).

I kapittel 4 presenterer jeg det første case-studiet mitt, nemlig *Sangfoni*. Her setter jeg først serien inn i kontekst i form av generelle opplysninger, før jeg viser eksempler på dens omdømme som beskriver noe om dens relevans for problemstillingen. Etter dette presenterer jeg mine audiovisuelle analyser av serien som belyser problemstillingen min på forskjellige måter. Jeg presenterer funnene i analysene mine fortløpende gjennom kapitlet, og drøfter de sammen med teori. Til slutt vil jeg komme med en oppsummering av det jeg opplever som de viktigste momentene i analysene mine.

I kapittel 5 presenterer jeg det andre case-studiet mitt, *Encanto*. Jeg setter som i forrige kapittel disneymusikalen *Encanto* inn i kontekst, både via generelle opplysninger og via omdømme i form av hvordan den oppleves å vise mangfoldig representasjon. Jeg fortsetter kapitlet med å presentere analysene mine av en av musikkvideoene i filmen, nemlig *Surface Pressure*. Slik som i forrige case, presenterer jeg funnene i analysene mine fortløpende og knytter de opp til teori. Jeg avslutter også dette kapitlet med det jeg opplever som de viktigste momentene i analysene mine.

Kapittel 6 består av konklusjon og oppsummering. Da jeg gjennom begge mine case-studier har presentert funn og drøftet de sammen med teori, vil dette kapitlet være ganske kort. Jeg vil vise til funnene i case-studiene mine presentere hvordan de svarer på problemstillingen for oppgaven.

2 Teori

2.1 Musikalske praksiser hos barn og ungdom

Jeg vil i følgende teoretiske avdeling undersøke hva musikk kan bety for barn og unge og hvordan de bruker musikk i hverdagen. For å gjøre dette vil jeg anvende og definere begrepene 'affordanse', 'agency' og 'empowerment'. Disse begrepene vil være nyttig å ha en forståelse av når jeg senere skal analysere disneyfilmen *Encanto* (2021) og barne-tv-serien *Sangfoni* (2016).

2.1.1 Musikkbruk og meningstilskrivelser hos barn

Barnemusikk kan defineres som musikk som er produsert for og distribuert til barn (Bickford 2011, 2013; Justdal 2011; Ruud 1983; Vestad 2015). Barns praksiser når det gjelder bruk av musikk har vært gjennom forandringer spesielt de senere årene. På grunn av raske teknologiske utviklinger og relativt rimelig musikkavspillingsutstyr er musikk mer tilgjengelig for barn i dag enn det har vært for tidligere barnegenerasjoner. Musikalske praksiser i hverdagssammenhenger kan for eksempel være når barn ser på TV, spiller spill eller leker, men også være i forbindelse med for eksempel leggetid eller rydding av rommet. Barn kan oppfatte mening i musikk, og denne meningen skapes og opprettholdes gjennom gjentatte handlinger og ritualer; altså når barn bruker musikken i hverdagssammenhenger (Vestad, 2015, s. 50).

Meningstilskrivelsene til barn om musikk kalles fortolkningsrepertoar, og ifølge Potter og Wetherell (1992) kan fortolkningsrepertoar forstås som de tilgjengelige tolkningsressursene som mennesker anvender for å skape mening. Tolkningsressursene vi har (og barn har) forstås utfra våres kontekst, gjort tilgjengelige gjennom det sosiale og gjennom historien. På denne måten blir det tydelig å se at det er en sammenheng mellom barns daglige interaksjon med musikk, og hvordan deres fortolkningsrepertoar utvikler seg (Vestad, 2015, s.52).

2.1.2 En affordansebasert tilnærming til musikk

Vestad (2015) skriver om Tia DeNoras (2000) forskning på hvordan vi mennesker bruker musikken i hverdagen. DeNora knytter menneskers musikkbruk til hvordan vi opplever livsmening. Hun trekker frem tre dimensjoner som hun mener musikkens betydning ikke kan la seg beskrive uten, nemlig at den spesifikke (particular) lytteren bruker den spesifikke

musikken i den spesifikke situasjonen. Konseptet ‘affordanse’ (affordance) er det hun kaller det som beskrives over, og hun anvender det for å si noe om hva musikk kan «gjøre» for lytteren, altså hva musikken kan tilby for den som lytter. I studiene hennes intervjuer hun voksne kvinner, og funnene hennes gjør det klart at de anvender musikk som en egen manipulasjon for å få seg selv inn i ønsket tilstand (Denora, 2000).

En affordansebasert forståelse av musikk innebærer et samtidig søkelys på objektet (musikken) og subjektet (lytteren), og antyder en overskridelse av denne todelingen. Dette betyr at en affordanse verken er en subjektiv eller objektiv egenskap, men derimot skapes av samspillet mellom det subjektive og objektive. Affordansen blir til når den som lytter approprierer musikken og gjennom bruk gjør det til sin egen. Tilnærmingen fungerer på tvers av sjangre og samme sang kan ha ulike affordanser for forskjellige lyttere - lytteren blir betraktet som ekspert på egen opplevelse (Vestad, 2015, s. 60).

Begrepet ‘affordanse’ er fruktbart i en barnemusikalsk sammenheng, noe som illustreres med eksempler som kommer frem i undersøkelsene til Vestad. Noen barn kaller sanger som innbyr til dansebevegelser for ‘dancesanger’ og sanger som synges gjentatte ganger av barn kan bli kalt for en ‘syngesang’. Barna i undersøkelsene var bevisste på hvilke sanger som ikke passet i en viss situasjon. Et eksempel på det er Emil (4 år) som ikke ville høre på favorittmusikken sin fra Kaptein Sabeltann da han skulle sove, fordi han da heller ønsket å lytte til roligere musikk (Vestad, 2015, s. 60). Disse eksemplene gjør det tydelig at barn kan påvirkes av hvilke situasjoner musikk blir presentert for dem, samt at musikk kan bære med seg assosiasjoner til forskjellige tilstander, også for barn. Musikk kan dermed fungere som en slags ressurs som barn kan benytte seg av for å regulere seg selv.

Som forklart over kan musikk blant annet via affordanser brukes som selvreguleringsverktøy. Dette er noe som i følge DeNora og Vestad kan gjelde både for voksne og barn. I denne oppgaven er jeg hovedsakelig interessert i å undersøke hvordan yngre barn (rundt 3-6 år) kan oppleve *Sangfoni* og *Encanto*, men også ungdomsalder (definert som en periode som starter fra slutten av puberteten og slutter ved begynnelsen av rollen som voksen). Barn i ungdomsalder vil vi senere se at er spesielt relevant å trekke frem i forbindelse med analysene av *Encanto*. Jeg vil nå bygge videre på argumentet om musikk som selvreguleringsverktøy, og forklare ytterligere hvordan både barn og ungdom kan anvende musikk gjennom begrepene ‘agency’ og ‘empowerment’.

2.1.3 Musikk som ressurs for 'agency' og 'empowerment' hos ungdommer

At ungdommer har en opplevelse av 'agency', vil kunne være viktig for at de lykkes med sin identitetsformasjon, samt for å føle mestring og 'empowerment'. Begrepet 'agency' refererer til en subjektiv opplevelse av å være i kontroll over egne avgjørelser, ha eierskap til sine følelser, tanker og handlinger (Jeannerod, 2003, sitert i Saarikallio, 2019). Det kan knyttes til Bandura (1997) sitt begrep 'self-efficacy', som betyr at en person har tro på egen mestringsevne (Saarikallio, 2019, s. 90).

Det finnes flere definisjoner av begrepet 'Empowerment'. Jeg velger i denne oppgaven å definere 'empowerment' som en tilstand eller følelse som består av to komponenter (Alsop et al (2006), sitert i Ibrahim og Alkire, 2007, s. 8). Den første komponenten er som en positiv utvikling av 'agency' - en følelse av å ha mulighet til å handle etter sine ønsker og verdier. Den andre komponenten fokuserer på det institusjonelle miljøet, som kan gi mennesker *muligheten* til å handle etter sine ønsker og verdier (Ibrahim og Alkire, 2007, s.8). I denne oppgaven vil jeg undersøke hvordan 'empowerment' blir uttrykt på skjermen, og hvordan 'empowerment' muligens kan overføres til barn og unge som interagerer med det som skjer på skjermen.

Suvi Saarikallio (2019) ser i likhet med DeNora musikk fra ressursorientert perspektiv og hun skriver at musikk er et av de mest tilgjengelige verktøyene brukt av ungdommer til å klare å møte store utfordringer som gjelder forandringer angående deres formering av identitet (Saarikallio, 2019. s. 89). Ungdommen en tid der en både kan oppleve en økt trang for å søke spenning og sensasjon, samtidig som at en kan føle på en økt forventning til selvstendighet og store livsvalg fra miljøet rundt en. Det vil i denne perioden av livet kunne være en vanskelig oppgave for ungdommer å synkronisere interne og eksterne krav og ressurser, noe som er essensielt for identitetsformasjon (Saarikallio, 2019 s. 90). Musikk kan være en viktig ressurs for at ungdommer opplever 'agency', mestring og 'empowerment'. Saarikallio utdyper hvordan når hun skriver at: «Musikk er lekeplassen og kongeriket til unge mennesker, på den måten at de kan rope og være tullete, være sårbare og søke etter en selvforståelse, og identifisere deres egne, personlig valg.» (Saarikallio, 2019. s. 92) (Sitat oversatt fra engelsk).

Begrepene 'agency' og 'empowerment' vil være viktige for å forstå hvordan det audiovisuelle i oppgaven min kan være med på å forme identiteten til ungdommer. I løpet av oppgaven min vil jeg også beskrive og vise hvordan disse begrepene sammen med

audiovisualitet og magisk realisme også kan relateres til identitetsformasjon hos yngre barn. Jeg skal nå gå videre til å nærmere forklare selve begrepet 'identitet', for hva egentlig det?

2.2 Musikk og identitet

Det finnes flere måter å tilnærme seg begrepet 'identitet' på, og det er diskutert i forskjellige forskingsfelt slik som psykologi, sosiologi, kulturstudier, filosofi og antropologi (Ruud, 2013). Innen musikkvitenskapen er Even Ruud, Fabian Holt og Stan Hawkins eksempler på tre fremtredende personer innen forskningsarbeid knyttet til identitetsbegrepet. Gjennom denne teoretiske avdelingen vil jeg forklare forskjellige aspekter de trekker frem i forskningen på identitet i kontekst av musikk og musikalske opplevelser. Til slutt vil jeg gå nærmere inn på kjønnsidentitet, blant annet via Judith Butlers forklaring av 'kjønnsteateret'.

2.2.1 Identitet i musikkvitenskapelig kontekst

Begrepet 'identitet' har blitt definert av Ruud (2013) som «en akademisk metafor for selvet-i-kontekst» (Ruud, 2013, s. 57). Når han skriver om 'selvet-i-kontekst', forklarer han at 'selvet' kan forstås på forskjellige måter, og sier seg enig i synspunkter fra sosiologen Giddens (1991) som forklarer selvidentiteten som et vedvarende refleksivt prosjekt som individet selv er ansvarlig for. Det Giddens forklarer er et forløp som krever at vi som mennesker har en fortelling om oss selv og en narrativ forståelse av identitet.

Ruud hevder at «vi er det vi skaper oss til» (Ruud, 2013, s. 58), og at identiteten er noe vi former gjennom historier vi forteller om oss selv, som erindres fra minner som har berørt oss på en måte, og som vi selv opplever som viktige. Identitet er dynamisk, og noe som en bærer på i det indre gjennom hele livet. Opplevelse av selvidentitet vil være en kombinasjon av opplevelse av personlig 'agency', lokal og global tilhørighet, sanselige kroppsliggjorte følelser og sosiale relasjoner (Ruud, 1997, s. 6).

2.2.2 Opplevelse av identitet på forskjellige plan via musikk

Hvordan en som lytter kan oppleve musikk og hvordan det har innvirkning på identiteten avhenger av hver enkelt sin historie og identitetsreise. Det er en komplisert oppgave å konstruere sin identitet. Oppgaven innebærer å koordinere eksterne og interne ressurser og krav, samt å ta eierskap til de forskjellige voksende delene i seg selv (Saarikallio, 2009, s.

90). Ruud forklarer hvordan musikkartister kan ha innvirkning på vår egen forståelse og konstruksjon av egen identitet:

«Ved å tilegne seg verdier, holdninger, utseende og væremåter til artister vi beundrer, projiserer vi vårt eget jeg inn i et framtidsprosjekt hvor vi finner rom for å bearbeide og utforme vår identitet ... Musikk og musikkopplevelser kan på denne måten knyttes til hvordan vi utformer tilhørighet til sted og tid, til sosial klasse og etnisitet. Vi utformer kjønnsidentitet etter modeller hentet fra populærmusikken og markerer sosial identitet gjennom hvilke sanger vi lytter til» (Ruud, 2016 s. 167-68).

Han beskriver at vi kan speile oss i en artist sin identitet og overføre det til å omhandle vår egen forståelse av vår identitet. I likhet med Saarikallio som mener at identiteten påvirkes på forskjellige plan via interne og eksterne ressurser, deler Ruud identiteten opp i forskjellige plan når han skriver om musikk og musikkopplevelser. Noen sider angår tilhørighet til sosiale grupper, mens andre sider kan gjelde mer personlige sider av identiteten. Ifølge Ruud kan identiteten inndeles i fire rom; 'det personlige rommet', 'det sosiale rommet', 'tiden og stedets rom' og 'det transpersonlige rommet' (Ruud, 2013). Med tanke på disponering av oppgaven min, velger jeg her å kun utdype 'det personlige rommet' og 'det sosiale rommet'.

'Det personlige rommet' handler i hovedsak om en tilstedeværelse som kun er tilgjengelig for deg selv, og ikke tilgjengelig for andre. Ruud forklarer at metaforer brukt for å forklare det personlige rommet kan være «sitt sanne jeg» eller sin «indre kjerne» (Ruud, 1997, s. 8) (oversatt fra engelsk). Å være i sitt personlige rom der denne tilstedeværelsen kan fremkalles er ikke synonymt med ensomhet og mangel på kontakt med andre, tvert imot kan følelsen av den tilstedeværelsen det er snakk om fremkalles i samspill med andre. Ruud skriver at når mennesker prater om deres første musikalske minner, så hører vi ofte historier om foreldre eller besteforeldre som synger vuggeviser eller lignende, og at disse sangene i ettertid for mange representerer en følelse av trygghet og forståelse. Dette forklarer at musikk kan brukes for å fremkalle varme og trygge assosiasjoner i form av affordanser skapt i tidlig alder. Ruuds beskrivelse av årsaker til at musikken kan ha denne virkningen, er at når barnet blir tatt vare på og blir sunget for i tidlig alder føler det seg sett av den voksne. Dette kan oppmuntre til å føle seg hjemme i sin egen kropp og i sitt eget 'selv' (Ruud, 1997, s. 7).

‘Det sosiale rommet’ av identiteten handler om en forståelse av identiteten vår som en del av en større gruppe: Vi har en oppfatning om oss selv og at det finnes et indre selv, men lever også i et samfunn der andre mennesker bekrefter at vi er en person og der vi har en plass i samspill med andre mennesker. En kan bruke musikk til å kommunisere utad hvor en finner tilhørighet en større sosial kontekst, noe som både kan skape avstand fra andre og knytte bånd til andre. Å være en del av en sosial gruppe i form av for eksempel sosial klasse, en subkultur, i en spesifikk etnisk gruppe eller kjønn, kan føre til at en person «finner» deler av seg selv ved å speile seg i andre den identifiserer seg med i samme gruppe. Ruud skriver at når barn tar deres første bevisste skritt ut av familieverdier eller samfunnsverdier det er oppvokst med, så er det ofte signalisert gjennom musikk, og da kan musikken signalisere opprør og protest. Barn og unge kan også bruke reaksjonene de får av mennesker rundt som datainnsamling for hvilken identitet de liker, og hvordan de er komfortable med å fremstå i offentligheten (Ruud, 1997. s. 9).

Ruud skriver at alle musikalske hendelser, fra felles dans til det å lytte til en CD kan fremkalle kollektive minner, og at dette presenterer en opplevelse av å høre hjemme (Ruud, 2013, s. 139). I oppgaven min vil jeg ta i bruk begrepet ‘shared agency’ for å beskrive en slags kollektiv følelse av å ha et felles mål, noe kan knyttes til sosial identitet. Dette kan for eksempel gjelde felles opplevelser av å ønske å utføre rytmiske bevegelser til de audiovisuelle eksemplene jeg analyserer, som også kan føre til en mestring og følelse av ‘empowerment’ hos barn og unge.

Even Ruud sin inndeling i forskjellige rom er en god måte å systematisere forskjellige sider av identiteten som kan være aktuell i det barn engasjerer seg med *Sangfoni* og *Encanto*. Det vil være interessant å undersøke hvor vidt *Encanto* og *Sangfoni* oppmuntrer til trygghetsfølelsen Ruud snakker om i forbindelse med ‘det personlige rommet’, som kan være med på å gjøre at barn føler seg hjemme i seg selv, og dermed i sin følelse av selvidentitet. I ‘det sosiale rommet’ handler det om den delen av identiteten en føler på som en del av et fellesskap. Når jeg analyserer mine audiovisuelle eksempler, er det en rekke spørsmål det være interessant å stille, som kan knyttes til barns sosiale identitet. Eksempler på spørsmål jeg (indirekte) vil stille som kan gjelde identitetens ‘sosiale rom’ er: Hvilke grep gjøres for å engasjere barnet til å føle seg som en del av det sosiale som skjer i gruppen av individer på skjermen, og hvordan kan dette knyttes sammen med ‘agency’ og ‘empowerment’? Jeg vil også vurdere hvilket musikalsk innhold som brukes til det visuelle innholdet, og hva dette

muligens kan innebære av normative assosiasjoner eller brudd med slike assosiasjoner. Dette er også noe som muligens kan spille inn på et barns oppfattelse av sin både personlige og sosiale identitet.

Sosial identitet kan som tidligere nevnt være avhengig av sosiale grupper og fellesskap. Dette kan oppstå ved at en for eksempel samler seg rundt bestemte musikkjangre. Jeg vil videre i dette kapitlet sette søkelys på nettopp det; hvordan kan forskjellige sjangere knyttes opp til identitet?

2.2.3 Identitetsformasjon i kontekst av sjanger, artistisk uttrykk og samfunn

Fabian Holt (2007) forteller at det ikke finnes «generell musikk», men at det kun finnes bestemte former for musikk. Sjangerbegrepet er grunnleggende og strukturerende innen musikk, og en enkel definisjon er at en sjanger referer til en spesifikk type musikk i et spesifikt kulturelt nett av produksjon, sirkulasjon og mening (Holt, 2007, s. 2). Han beskriver hvordan hans barndomsopplevelser var med på å legge en forståelse av hvordan ulik musikk tilhører ulik sjanger – at det var noe som kunne kalles ‘voksenmusikk’ og ‘barnemusikk’, og at alder og kjønn var eksempler på faktorer som kunne bestemme hvilke sjanger en hørte på og identifiserte seg med (Holt, 2007, s. 3).

Individuelle sjangre og artister har vært sterke symboler for sosiale grupper, steder og tidsepoker (Holt, 2007, s. 1), noe som understreker at faktorer som alder og kjønn kun er to av mange flere som er med på å danne stereotypiske bilder en kan ha knyttet til sjanger og identitet. Den sosiale identiteten kan markeres gjennom hvilke sjangre vi lytter til ved at sjangeren for eksempel kan knyttes til et spesifikt miljø med visuelle markører, slik som for stil, og at det kan være definerende for hvordan andre ser deg. Stil og musikk kan for eksempel være en måte å markere at en følger ‘mainstreamkultur’ eller å vise at en liker å gå utenfor normen ved å lytte til snevrere sjangre (Hebdige, 1979, s.102)

Populærmusikken har de siste tiår blitt en mektig kulturell og økonomisk kraft, noe som tilfører positive ting, men også har problematiske aspekter. Sjangre bærer med seg kulturelle markører, og er med på å forme hvordan vi lytter og hva vi tenker at samsvarer med det vi hører. Med noen former for populærmusikk fører det rasisme, seksisme og politisk løsrivelse, mens andre former har hatt store maktinfluser i kampene mot disse sosiale problemene og lyktes i å styrte kulturelle hierarkier (Holt, 2007, s.1).

Slik jeg tidligere i kapitlet var inne på via Ruud, skriver også Hawkins (2002) at en artist sitt performative uttrykk kan være viktig for identitetskonstruksjonen til respondenten av musikken. Via sin forskning på identitetsdannelse i popmusikk forteller Hawkins at det har blitt mer og mer tydelig at popkultur danner et sted hvor identitetsroller stadig utvikler seg for å passe sosiale behov. Han utdyper dette ved å skrive at en artist sitt performative uttrykk konstruerer artistens identitet, og at det i tillegg er viktige sammenhenger mellom musikkrepsjon og identitet (Hawkins, 2002, s. 12). En artist sitt identitetsuttrykk vil alltid være subjektivt for den som mottar det, og det vil dermed til en grad være individuelt hvilke inntrykk av artistens identitet en får som mottager. Hvilke aspekter ved en artist sin identitet mottageren (fans) velger å ta til seg gjør det tydelig hvordan sosiale behov blir møtt og kommunisert tilbake til artisten - som kan velge å fortsette å uttrykke seg deretter.

I sammenheng med identitetsbærende kunstneriske uttrykk kan det være fruktbart å undersøke hvordan artister utfordrer sjangernormer for å skape nye former for musikk. Hawkins forklarer videre at det muligens mest karakteristiske trekket ved populærmusikk er hvordan den setter strek over gamle konvensjoner for å bane vei for nye: Popmusikk oppnår ikke bare autentisitet gjennom musikalske koder, men også gjennom å suspendere normer knyttet til fremstilling av for eksempel kjønn og seksualitet. Dette gjøres ofte av postmoderne representasjonsformer, slik som for eksempel popmusikk. Ved å hente frem gamle tradisjoner og sjangere og resirkulere innholdet inn i en ny kontekst kan artister for eksempel være med på å skape et representasjonsmangfold, noe som bidrar til at lyttere og fans får flere forbilder å speile sin identitet i (Hawkins, 2002, s. 17).

Ved å se på teoriene over, er det tydelig at sjangre, identitet og artistisk uttrykk henger sammen. I denne oppgaven er jeg interessert i å undersøke hvordan de audiovisuelle eksemplene mine kan åpne opp for en mangfoldig identitetsforståelse hos barn og ungdom. Både *Sangfoni* og *Encanto* representerer populærkultur, og det vil dermed være relevant å trekke inn disse perspektivene for å undersøke hvor vidt uttrykkene faktisk er med på å tilpasse seg sosiale behov som gjelder representasjonsmangfold. Jeg vil i analysene mine vise hvordan både *Sangfoni* og *Encanto* på forskjellige måter re-kontekstualiserer musikalske sjangre, samt peke på hvordan dette kan ha betydning for barn og unges forståelse av identitet. Noe av det som er gjengående både i *Sangfoni* og *Encanto* er at de viser representasjon i forbindelse med 'kjønnsidentitet' – et begrep jeg vil forklare ytterligere i følgende seksjon.

2.2.4 Normative fremstillinger av kjønnsidentitet og sjanger via musikkvideo

Representasjon av kjønnsidentitet er en viktig del av å vise mangfoldig representasjon. Representasjonsmangfold i forbindelse med kjønn vil i sammenheng med oppgaven min kunne innebære at de forskjellige audiovisuelle uttrykkene av kjønn barna blir presentert for ikke kun følger normative skildringer, men også går utover dette. Hansen (2018) forklarer Judith Butlers beskrivelse av det hun kaller ‘kroppsteateret’ (corporeal theatrics), som er en teori brukt til å fortelle noe om vår forståelse av hvordan kjønn reguleres av repeterte og normaliserte handlinger og gester (Butler, 1991, s. 317). Normer for hvordan jenter og gutter «skal» kle seg og oppføre seg består av elementer slik som ganglag, stemmebruk, kroppsspråk og bruk av klær. Ved å følge disse normene er en med på å opprettholde og naturalisere ulikhet mellom kjønnene. Derimot, ved å bryte kjønnsnormene kan en være med på en utvikling som gjør kjønnsrollene mindre normative (Hansen, 2018, s. 112).

Musikkvideoer kan svært effektivt kommunisere tilhørighet til ulike musikkjangre ved at de kan mobilisere forskjellige sosiale og kulturelle verdier gjennom spesifikke iscenesettelser (Vernallis 2004; Hansen 2018). Et eksempel på dette kan i følge Vernallis være at heavy-metal videoer ofte er situert i gamle industritomter med rør og rusk på gulvet, noe som kan reflektere sjangerens fremstilling av en ‘outsider’ og sjangerens soniske egenskaper. Artister og band kan bruke slike generiske iscenesettelser og assosiasjoner til å i videoene sine sammen med tekst og musikk for å formidle komplekse sosiale betydninger (Vernallis, 2004, s. 79).

Hansen (2018) trekker musikkvideoaspektet videre inn i kontekst av normer knyttet til musikkjangre og kjønnsroller. Han skriver at sjangeren hip hop for mange representerer en tradisjonelt mannsdominert arena med hypermaskuline mannsideal, og at dette for mange går hånd i hånd med objektivisering av kvinner og normalisering av hatefulle ytringer mot kvinner og seksuelle minoriteter (Rose 2008; Oware 2009; Hansen 2018). En av musikkvideoene i *Sangfoni*, nemlig *Se min kjole*, brukes av Hansen som eksempel for å vise hvordan den på noen punkter bryter med kjønnsrollenormer. Noe av det han trekker frem er at en gutt har på seg kjole, noe som kan bli sett på som normativ «jentebekledning», samt at musikken, som beveger seg inn i hip hop sjangeren blir delvis rappet av en jente (Hansen, 2018, s. 111-113). Lignende situasjoner Hansen trekker frem er noe jeg vil lete etter i mine analyser av både *Sangfoni* og *Encanto*.

Så langt har jeg lagt frem teori som omhandler barn, unge og identitet. Nå vil jeg gå videre til å trekke frem aspekter omhandlet film og musikk, samt hvordan de sammen fungerer som audiovisuelt medie. Hvordan kan barn og unge bli oppslukt i audiovisuelle univers?

2.3 Film, realisme og audiovisualitet

I denne siste teoretiske avdelingen er det første jeg vil se nærmere på selve begrepet 'realisme' i filmatisk kontekst, samt avgrense hvordan jeg forholder meg til begrepet. Deretter tar jeg for meg 'magisk realisme', før jeg knytter det sammen med humor. Jeg skal så forklare hvordan bevegelse kan engasjere en tilskuer inn i en visuell verden på skjermen gjennom Christian Metz og hans begrep 'filmatisk bevegelse', før jeg til slutt vil gi en kort introduksjon til begrepet 'audiovisualitet' og Michel Chion sitt begrep 'added value'.

2.3.1 Kort introduksjon til realismebegrepet i filmatisk kontekst

Realismebegrepet er mye diskutert innen filmteori, og i filmhistorien har det blitt satt fingeren på forskjellige tilnærminger til det filmatisk-realistiske bildet og former for skapelse av film (Thompson & Bordwell, 2019).

Noen former for filmatisk realisme tar utgangspunkt i kameraets måte å vise en gjengivelse av virkeligheten, og dette er noe vi blant annet kan lese om hos den franske filmteoretikeren Andre Bazin. Han baserer sin estetiske virkelighetsteori på at filmen skal være likest mulig den virkelige verden vi befinner oss i. Å se på en realistisk film skal være som å kikke inn i et vindu til virkeligheten, og lange takninger og fotografisk fremstilling var noe Bazin så på som sentralt for sin realismeestetikk (Bazin, 1960). I filmtradisjoner som stammer fra lignende estetiske idealer slik som Bazin etablerte på 60-tallet, er musikkbruken snever, og om i det hele tatt til stede skal den stort sett være diegetisk¹.

En motsetning til Bazins bruk av realismebegrepet er bruk av begrepet i forbindelse med den klassiske hollywoodfilmen. I gullalderen mellom 1920-60 tallet etablerte filmskapere seg med en rekke konvensjoner for hvordan en film skulle oppnå et uttrykk som baserer seg på opplevelsen av en troverdig historiefortelling. Dette uten et mål om at historien skal portrettere en faktisk «ekte» virkelighet. I filmene fra denne tradisjonen er det i høy grad

¹ Diegetisk musikk betyr at musikken en hører i filmen er en del av karakterenes egne univers, som en motsetning til ikke-diegetisk, der musikken ikke er en del av den filmiske verden (Gorbman, 1987, s. 22).

narrativitets- og kontinuitetsprinsipper som utgjør den realistiske dimensjonen (Thompson, 1999).

I analysene mine skal jeg undersøke audiovisualitet som ressurs for barn og unges identitetsformasjon via magisk-realistiske univers som *Sangfoni* og *Encanto*. De realistiske dimensjonene jeg er interessert i å fange, omhandler det audiovisuelle sin evne til å sluke barn inn i universet de tar del i ved å engasjere seg med de de opplever via skjermen det foregår. De teoretiske aspektene jeg videre vil engasjere i vil derfor knyttes opp mot en realisme relatert til en opplevelsesdimensjon og ikke en estetisk realisme som en ser hos blant annet Bazin.

Selv om opplevelsesdimensjonen er sentral i teori som omhandler klassisk hollywoodfilm, og at den ene filmen jeg analyserer er innenfor denne tradisjonen (*Encanto*), vil jeg senere i denne oppgaven heller i høy grad bevege meg inn i teorier som mer spesifikt konsentrerer seg om musikkvideo. Dette er fordi jeg opplever perspektivene jeg skal trekke inn fra musikkvideo som spesielt anvendbare sammen med mine andre teorier som omhandler barn og unges identitetsutforskning sammen med deres bruk av audiovisuell teknologi, og det er noe jeg går nærmere inn på senere i oppgaven (i metodekapitlet). Jeg skal videre i dette kapitlet sette søkelys på teorier som konsentrerer seg om bevegelse og animasjon.

Det neste jeg vil ta for meg er ‘magisk realisme’, som er et uttrykk som kan være med på å legge en forståelse for hvordan barn kan oppleve det de blir engasjert i på skjermen som både ordinært og samtidig oppslukende og magisk.

2.3.2 Magisk realisme

Magisk realisme er en stilart en kan finne blant annet i litteratur, billedkunst og film, og det beskrives som et uttrykk som i utgangspunktet skjer i en realistisk verden, men som karakteriseres av magiske eller overnaturlig innslag. Bowers (2004) skriver at dette kulturuttrykket hovedsakelig er rettet mot barn, og at det ofte er å finne i kulturformer slik som barnelitteratur og i barne-tv. Ifølge henne kan magisk realisme «gi barn en perfekt måte å utforske verden gjennom fantasien uten å miste forbindelsen til det de gjenkjenner som den ‘virkelige verden’» (Bowers, 2004, s. 104, sitert i Hansen, 2018) (oversatt fra engelsk). Å bli slukt inn i et magisk-realistisk univers kan for eksempel gi barn en god grobunn for å oppdage seg selv på måter som utfordrer normer i samfunnet, å drømme seg bort og inn i

karakterer de kjenner seg igjen i, eller å utvide egen forestillingsevne om hva som er mulig å få til. Zamora og Faris (1995) underbygger dette når de skriver at «sinn og kropp, ånd av materie, liv og død, ekte og imaginær, selv og andre, mannlige og kvinnelige: dette er grenser som skal viskes ut, overskrides, utviskes, bringes sammen eller på annen måte omformes fundamentalt i magiske realistiske sammenhenger.» (Zamora og Faris, 1995 s. 6) (oversatt fra engelsk).

Forfatterne innen magisk realisme bruker innslag av folkelige myter og tro på det overnaturlige, men kombinerer det med skildringer som har sterk og ofte politisk samtidsrelevans (Ridderstrøm, 2021). Vestlige, konvensjonelle oppfatninger av tid, sted, årsak-virkning og personlig og nasjonal identitet utfordres, og den magiske realismen peker mot andre sannheter om virkeligheten. Det overnaturlige fremstilles ikke som mer merkelig eller problematisk enn det rasjonelle, og mytisk stoff med surrealistisk innhold behandles som om det var realistisk (Bessiéres, 2011, s.500, sitert i Ridderstrøm, 2021).

Magisk realisme opptrer i forskjellige former både i *Sangfoni* og *Encanto* blant annet i form av humoristiske elementer og situasjoner. Hvordan en magisk realisme og humor kan sies å henge sammen, er noe jeg skal forklare i følgende seksjon.

2.3.3 Magisk realisme og opplevelse av humor

Humor er viktig i oppgaven min og noe jeg vektlegger som element i analysene av både *Sangfoni* og *Encanto*. Evelyn Fishburn (2005) definerer humor som en effekt som avhenger av korthet og øyeblikkelig overraskelse. Edwards utdyper hvordan det kan oppstå humor ved å skrive at komedie ofte undergraver fastsatte definisjoner og stabil mening: Humor gir motstand mot opplevde normer for representasjon, og det er nøkkelen til å oppnå en ønsket komisk effekt (Edwards, 2021, s. 37). Fishburn understreker sammenhengen mellom magisk realisme og humor ved å skrive at opposisjonell dualitet er bærebjelker i begge (Fishburn, 2005, s 155-56). Dette kan med andre ord beskrives som at både magisk realisme og humor har en dualitet som bærende element, og at elementene dualiteten består av står i opposisjon til hverandre. Normative fremstillinger, samt uventethet i forbindelse med brudd av dette, er viktige momenter i både humor og magisk realisme.

Jeg vil i analysene mine vise hvordan humor kan uttrykkes sammen med magisk realisme ved å bryte med normative fremstillinger. Som jeg har vært inne på i seksjon 2.2.4 gjennom

temaet kjønnsidentitet, så er det ikke alltid normative brudd ønsker å oppnå komisk effekt, heller ikke fører til opplevd komisk effekt. Jeg vil derfor understreke normbrudd ikke *alltid* vil føre til komisk effekt. Dette er noe som også vil komme frem gjennom analysene mine av *Sangfoni* og *Encanto*.

Jeg skal nå gå videre med å finne ut av hvordan en kan bli slukt inn i magisk realistiske, audiovisuelle uttrykk via å oppleve bevegelse på skjermen. I følgende seksjon vil jeg se til noen teorier om hvordan det filmatiske bildet kan innby til en opplevelse av realisme, selv i de univers som ikke er helt nær vår virkelige verden.

2.3.4 Filmatisk bevegelse

Christian Metz (1974) forklarer i essayet *On the Impression of Reality in the Cinema* hvordan fenomenologi kan være basis for fysiologiske effekter en kan få av å se på en film. I denne sammenheng anvender han begrepet 'filmatisk bevegelse' (cinematic motion). Han mener at et stillbilde gir inntrykk av at noe har vært – fortid, mens at et bilde i bevegelse gir den som ser et inntrykk av at noe er – nåtid. En fenomenologisk basis vil i dette tilfelle bety at Metz har en oppfatning om at det først og fremst er psykologiske faktorer som ligger bak publikumsengasjementet. Perseptuell og affektiv deltakelse er noe som han trekker frem som essensielt for å oppleve en film som ekte, men hvordan kan en slik deltakelse frembringes?

Bevegelse er for Metz et nøkkelord; han mener det er en generell lov innen psykologien som gjør at vi mennesker oppfatter bevegelse som virkelig. Når vi er vitne til et bevegende bilde, så er det faktisk en ekte bevegelse vi er vitne til, ikke en representasjon av noe ekte:

«The strict distinction between object and copy, however, dissolves on the threshold of motion. Because movement is never material but always visual, to reproduce its appearance is to duplicate its reality. In truth one cannot even «reproduce» a movement; one can only reproduce it in a second production belonging to the same order of reality, for the spectator as the first. (...) In the cinema the impression of reality is also the reality of the same impression, the real presence of motion» (Metz, 1974, s.9).

Tom Gunning (2010) skriver om hvordan realismebegrepet innen filmteori kan anvendes i filmer som ikke tar utgangspunkt i en fotografisk fremstilling. Fokuset hans er på hvorvidt inntrykket av virkeligheten har blitt svekket eller forsterket av mulighetene dagens teknologi medfører. Han tolker Metz sin tekst som at selv om vi er klar over at det bevegende bildet

ikke er ekte i materiell form, så er opplevelsen av å se bevegelsen i seg selv en realistisk visuell opplevelse – en sammensatt sanseopplevelse, som kan gi en opplevelse av at det en ser skjer i øyeblikket (Gunning, 2010, s. 263).

Bruken av teorien rundt filmatisk bevegelse gjør det tydelig at det er relevant å diskutere hvordan vi kan oppfatte virkelighet i fiksjonsfilm med animasjon slik som *Encanto*, men også i *Sangfoni* der det til stadighet dukker opp magiske, animerte og redigerte elementer. Dette med tanke på at virkeligheten en ser ikke trenger å gjenspeile den virkeligheten som tilskueren er vant til å omgi seg med til daglig for å oppnå en realistisk opplevelse.

Jeg har nå vært innom hvordan det vi ser i film kan oppfattes som ekte, men på hvilke måter kan lyd relateres til hvordan vi oppfatter bevegelsene vi ser? En tilskuer som ser på film, kan sitte igjen med et inntrykk av at det er det hen har «sett» inneholder mening. Dette er noe jeg vil gå dypere inn på i min metodedel, der jeg tar for meg hvordan jeg skal anvende audiovisuell analyse. Før dette skal jeg trekke frem et par perspektiver som knytter bevegelse til lyd, som en slags introduksjon.

2.3.5 ‘Audiovisualitet’ og ‘added value’

‘Audiovisualitet’ er et begrep jeg anvender mye i oppgaven min, og det kan defineres som et uttrykk som brukes for å referere til noe som kombinerer auditive og visuelle komponenter (Cambridge Dictionary, u.d). Michel Chion (1994) poengterer hvordan en ikke kun ser, men også hører det som skjer på skjermen når en interagerer med film eller TV. Han anvender et begrep nært knyttet til audiovisualitet, nemlig ‘audio-vision’, for å beskrive moduset som den som interagerer med det audiovisuelle er i. Han etablerer begrepet ‘added value’ for å beskrive en audiovisuell illusjon. Begrepet beskriver en forståelse av at lyd beriker bildet en ser på skjermen, og dermed utgjør en informativ komponent i det audiovisuelle. Dette innebærer at lyden utgjør selve meningen sammen med det som en kan se på skjermen og omvendt (Chion, 194, s. xxiv-9).

Hvordan ‘added value’ eller audiovisuelle illusjoner kan uttrykke mening, eller forsterke inntrykk på forskjellige måter er noe jeg vil utdype nærmere i neste kapittel. Der skal jeg legge frem de metodiske aspektene og rammeverket for oppgaven og de audiovisuelle analysene av *Encanto* og *Sangfoni*.

3. Metode

3.1 Metodiske tilnærminger

I denne avdelingen vil jeg gå gjennom de forskjellige metodene jeg anvender i oppgaven min. Jeg vil starte med å forklare hvilke metoder jeg benytter meg av, nemlig case-studier, fenomenologisk og hermeneutisk forståelse og audiovisuell analyse. Jeg vil også gå gjennom årsaker til valg av metode, samt noen utfordringer ved de metodiske valgene.

3.1.1 Valg av forskningsdesign og metoder

I denne oppgaven benytter jeg meg av kvalitative metoder. Karpatschhof (1984) sin definisjon av kvalitative metoder, belyst i Emil Kruuse (1999) sin bok om kvalitative forskningsmetoder brukt i psykologi og beslektede fag er som følger:

«Kvalitative metoder er en måte at erfare den særlige kvalitet ved en given undersøgelsesgenstand eller – fænomen. Det drejer sig om at finde den særlige logik ved den særlige genstand eller ved det særlige fænomen.» (Kruuse, 1999, s. 22).

Kvalitative metoder kan altså være en god måte å undersøke spesielle kvaliteter ved fenomener, noe som passer bra med oppgaven min, da jeg ønsker å gjøre nettopp dette. Kvalitetene jeg ønsker å undersøke er diverse teoretiske aspekter rundt hvordan audiovisualitet blir fremstilt, og hvordan dette kan påvirke barn som tilskuere sin identitet.

Ifølge Johannessen et.al (2011) er problemstillingen det som skal være retningsgivende for valg av metode. Det er også metoden som avgjør hvorvidt et forskningsprosjekt er vellykket, dette med tanke på at metoden legger grunnlag for hvilke spørsmål som forskningen ønsker å gi svar på.

Hovedproblemstillingen min i oppgaven er: «*Hvordan kan barn og unge utvide sin forståelse av egen identitet via audiovisualitet og magisk realisme i barne-tv-serien Sangfoni og disneyfilmen Encanto?*» Gjennom oppgaven vil jeg sette spesielt søkelys på tematikkene 'empowerment' og mangfoldig representasjon. For å besvare problemstillingen min har jeg valgt case-studier som forskningsdesign. Jeg vil utøve to case-studier der jeg foretar audiovisuelle analyser av utvalgte videoeksempler hentet fra *Sangfoni* og *Encanto*.

3.1.2 Case-studier

Widding (2005) skriver at case-studier egner seg godt til å besvare på spørsmål som angår hvordan noe skjer og oppleves. Hensikten med slike studier kan være å forklare *hva* som har skjedd, *hvordan* det skjedde og *hvilken betydning* det kan ha for omgivelsene (Widding, 2005, s. 4). Jeg ønsker å avdekke hva som muligens skjer når barn interagerer med *Sangfoni* og *Encanto* og hvordan dette skjer, samt hvilken potensiell betydning det har for deres forståelse av egen identitet. Derfor vurderer jeg case-studie som passende forskningsdesign. Å foreta case-studie gir meg muligheten til å fordype meg i fenomenene som oppstår i den enkelte case jeg undersøker. Dette via egen empiri i form av audiovisuelle analyser, men også via å knytte det sammen med allerede eksisterende begreper og teorier for å gi empirien relevans og forklaringskraft i en større forskningssammenheng. Selv om jeg foretar to forskjellige case-studier, er ikke målet mitt å systematisk sammenligne og sette de opp mot hverandre. Jeg vil heller til slutt oppsummere hvordan de på forskjellig vis svarer på problemstillingen min, og trekke ut relevante perspektiver fra både *Sangfoni* og *Encanto*. Empirien jeg samler via audiovisuell analyse i casene mine baserer seg på tilganger der jeg trekker fra styrkene til både fenomenologisk og hermeneutisk forståelse. Dette kan føre med seg både fordeler og utfordringer, noe jeg vil gå dypere inn i i følgende seksjon.

3.1.3 Fenomenologisk og hermeneutisk tilnærming

Fenomenologi og hermeneutikk er to sentrale vitenskapsteoretiske perspektiver innen humaniora (Johansson, 2016). Jeg har allerede i det forrige kapitlet gjennom Metz bevegelsesteori så vidt vært innom fenomenologiske tilnærminger til hvordan audiovisualitet kan ha effekt på oss. I følgende seksjon skal jeg gå litt dypere inn i noen hovedtrekk ved fenomenologiske og hermeneutiske perspektiver som er relevant for min vitenskapelige forankring. Selv om disse to ikke alltid er helt forenelige, vil jeg på min måte hente fra begge tradisjoner og forklare hvordan jeg tenker å innlemme det i oppgaven min.

Fenomenologien vektlegger en nærhet til vår livsverden, og tar konkrete sanselige og subjektive menneskelige erfaringer som utgangspunkt for vitenskapelige undersøkelser (Johansson, 2016). Et sentralt element i fenomenologien er at en skal studere fenomener slik de fremstår for oss som subjekter; at menneskers oppfattelse av virkelighet *er* selve virkeligheten. Dette innebærer at en skal utforske fenomenet så forutsetningsløst som mulig, og la tidligere forståelse legges vekk (Trondalen, 2004, s. 52). Fenomenologi passer godt for forskere som er interessert i å oppnå en innsikt i hvordan verden oppleves av informantene

(Kvale og Brinkmann, 2009). I mitt tilfelle ønsker jeg å oppnå en forståelse for hvordan barn kan oppleve den audiovisuelle verden de blir presentert for, og igjen hva dette kan gjøre med deres opplevelse av egen identitet. En opplevelse av noe som ekte i form av kroppslige reaksjoner kan ifølge Metz (1974) fremkalles av audiovisualitet, slik jeg har vært inne på i forrige kapittel.

Det er ikke bare mulige fenomenologiske reaksjoner jeg er ute etter å undersøke i oppgaven min. Slik jeg var inne på i forrige kapittel, utvikler barns fortolkningsrepertoar seg sammen med deres erfaringer (for eksempel i form av interaksjon med audiovisualitet). Deres tidligere erfaringer sammen med deres audiovisuelle fortolkninger av *Sangfoni* og *Encanto* er noe som er viktig et premiss jeg legger for identitetsutvikling, som er det denne oppgaven dreier seg om. For meg som forsker vurderer jeg i denne sammenhengen at det vil være nødvendig å forankre mine analyser teoretisk. Dette gjelder både teori angående barn og deres mulige forskjellige fortolkninger, men også hvordan fortolkningene på forskjellige måter kan knyttes til ideen om identitetsutvikling. Hermeneutisk forståelse er dermed en viktig del av min vitenskapelige tilnærming i denne oppgaven.

En hermeneutisk tilnærming sier at vi ikke kan unnlate å se bort fra vår posisjon i verden, i form av vår kontekst og forutinntatte tilnærminger og kunnskaper vi har om et fenomen. Vi vil ifølge Kvale og Brinkmann alltid forstå et fenomen på grunnlag av det vi bringer med oss av erfaringer inn i fortolknings- og forståelsesprosessen (Kvale og Brinkmann, 2009).

Hermeneutikken følger i tråd med postpositivistisk tankegang en tilnærming om at det ikke kun finnes én sannhet eller mening. All forståelse baseres på en forforståelse, fenomener kan tolkes på flere forskjellige nivåer, og en mening kan kun forstås i den helhetlige sammenhengen som det en studerer er en del av (Thagaard, 2009). Dette kan forklares via et sentralt begrep innen hermeneutikken, nemlig 'den hermeneutiske spiral', som forklarer at en hele tiden må få frem og tilbake mellom helheten av forskningsobjektet og delen som en forsker på (Ruud, 2005 s. 26).

I mitt tilfelle er forskningsobjektet mitt sammensatt: Problemstillingen min omhandler *hvordan* barn via audiovisualitet og magisk realisme kan utvide sin identitetsforståelse. Dermed er forskningsobjektet mitt verken barn eller *Sangfoni* og *Encanto* i sin enkelhet, men snarere en kombinasjon av disse komponentene i samspill med teoretiske aspekter som i

hovedsak omhandler audiovisualitet, identitet og barn. Mitt teoretiske grunnlag sammen med videoeksemplene mine danner dermed helheten av mitt forskningsobjekt.

3.1.4 utfordringer - kombinasjon av fenomenologisk og hermeneutisk tilnærming

Hvordan kan jeg kombinere fenomenologi og hermeneutikk inn i oppgaven min? Johansson (2016) poengterer i sitt essay at det ikke nødvendigvis er så enkelt, og da de to inneholder motstridende perspektiver. Det jeg ønsker å understreke i følgende seksjon, er hvordan jeg trekker fra av begge vitenskapelige tradisjoner for å gjennomføre oppgaven min.

Jeg opplever det i tråd med fenomenologien som viktig å vurdere de spontane og sanselige opplevelsene en kan ha via audiovisuelle inntrykk som legitime. Dette basert på Metz teori om fenomenologi som basis for fysiologiske reaksjoner: å oppleve bevegelse på skjerm som ekte trenger ikke å være forankret i teori eller forutinntatthet. Ved å undersøke egne inntrykk av bevegelse, lyd og bilde vil jeg via en fenomenologisk tilnærming kunne overføre hvordan dette muligens kan oppfattes for barn. Dette vil kunne føre til en berikelse av muligheter jeg i denne oppgaven har for å komme nærmere en forklaring på hvordan audiovisualitet utvikle barns fortolkningsrepertoar og utvide deres forståelse av identitet.

Når dette er sagt, beror jeg som forsker meg på teori om hvordan en kan oppleve audiovisualitet og hvordan det kan innvirke på forståelsen av det en opplever. Dette stiller meg i utgangspunktet i en posisjon der jeg baserer min forståelse på forforståelse. Det teoretiske grunnlaget mitt for barns identitetsutvikling i høy grad også basert på en hermeneutisk tilgang, der jeg baserer utvikling av identitetsforståelse på erfaringene de har via audiovisualitet. Satt på spissen er selve begrepet 'identitet' beskrevet som 'selvet-i-kontekst' (Ruud, 2013, s 57). At barn kan oppleve og forstå sin identitet på nye måter ved å speile seg i andre på skjermen, understreker hvordan jeg i denne oppgaven legger erfaringene deres til grunn for deres identitetsreise.

Selv om fenomenologi og hermeneutikk ikke nødvendigvis er forenelige, har jeg nå forsøkt å forklare hvordan mine tilganger til begrepene begge to er viktige for oppgaven min. I de neste seksjonene skal jeg utdype valget mitt for bruk av audiovisuell metode, samt forklare hvilke audiovisuelle rammeverk jeg har benyttet meg av.

3.1.4 Audiovisuell analyse og valg av rammeverk for oppgaven

Det er flere tilnærminger til audiovisuell analyse. I de forskjellige audiovisuelle tradisjonene og uttrykkene finnes det mange analytiske metoder som avdekker hvordan audio og det visuelle jobber sammen. Magisk realisme et sentralt tema i problemstillingen, og denne uttrykkes ofte via forskjellige 'audiovisuelle bevegelser'. Noen teoretiske begreper som forklarer slike bevegelser, har jeg allerede har vært inne på i forrige kapittel: Metz skriver om filmatisk bevegelse, og forteller at et bilde i bevegelse kan oppfattes som virkelig for tilskueren på grunn av at bevegelsen tilskueren er vitne til faktisk er ekte bevegelse. Chion sitt begrep 'added value' forklarer at lyden utgjør en informativ komponent til bildet og omvendt.

Hvilke rammeverk en ønsker å sette for sin analyse, avhenger av hva en ønsker å avdekke. Med hensyn til disponering av oppgaven min, velger jeg her å ikke gå ytterligere inn på annet enn det jeg selv anvender i mine case-studier. I denne oppgaven er jeg interessert i det audiovisuelle som en identitetsutforskende opplevelse for barn, noe som også inkluderer å undersøke hvordan det audiovisuelle fungerer for å gjøre interaksjonen med det som skjer på skjermen fengslende for barn. Jeg har i tillegg til det nevnt i avsnittet over valgt å hente store deler av rammeverket mitt for analyse fra Carol Vernallis, og hennes analyser av musikkvideoer i boken sin *Experiencing Music Video: Aesthetics and cultural context* (2004). Dette er fordi jeg opplever at Vernallis setter søkelys på noen av tematikkene jeg også er innom i mine analyser; slik som kjønn, identitet og emosjoner. Metodene og begrepene hun benytter for å analysere musikkvideo har jeg også funnet nyttige for mine analyser. Jeg vil nå gå videre til å beskrive rammeverket mitt for analysene.

3.2 Å analysere *Sangfoni* og *Encanto*

Jeg skal fortsette denne metodeavdelingen med å presentere diverse parametere jeg vil anvende i mine audiovisuelle analyser, og de er alle hentet fra Carol Vernallis (2004).

3.2.1 – Analytiske verktøy

Analyseseksjonene mine i de to forskjellige case-studiene jeg foretar av *Sangfoni* og *Encanto* vil jeg legge opp litt ulikt etter hva jeg velger å vektlegge. Det som er gjengående, er at jeg alltid vil inkludere en oversikt over videoen i form av inndeling med tidsangivelser og/eller oppbygging. Videre vil jeg trekke ut forskjellige deler av de forskjellige videoeksemplene

basert på hva jeg opplever som viktig for hver enkelt case. Jeg vil kontinuerlig gjennom analyseeksksjonene gå frem og tilbake mellom teori og audiovisuell analyse, for å se hvordan teorien kan knyttes opp til de aktuelle audiovisuelle effektene. Carol Vernallis (2004) skriver om hvordan forskjellige audiovisuelle effekter kan oppnås via redigeringsteknikker i musikkvideoer, og hun systematiserer effektene inn under forskjellige parametere:

Moments of punctuation: Hun beskriver blant hvordan avstand og synkronisering kan understreke betydningen av hendelser vi ser på skjermen: Avstanden mellom elementer en kan se på skjermen og synkroniseringen av lyd kan på forskjellige måter kan brukes til å fange seerens oppmerksomhet ved å skape såkalte ‘moments of punctuation’ (Vernallis, 2004, s. 182-83). Hansen (2018) forklarer Vernallis teori som at seeren sin oppmerksomhet blir styrt av et «hypervirkelig preg som intensiverer den audiovisuelle opplevelsen og at estetisering av opplevelser som ellers vil være hverdagslige kan gjøre at seeropplevelsen skiller seg betraktelig fra hvordan en ville opplevd hendelsen om en var til stede i virkeligheten» (Hansen, 2018, s. 107). Han følger opp med et eksempel hentet fra *Sangfoni*, der en sukkerbøsse plutselig dukker opp på skjermen med nærbilde, samtidig som rytmen den lager spilles høyt i miksen. Dette audiovisuelle uttrykket kan oppleves som brått, og står i kontrast til de forrige bildene. Det skapes dermed et ‘moment of punctuation’ (Hansen, 2019, s. 107).

Klang og tekstur: Vernallis skriver at i en suksessfull musikkvideo kan en lure den som er tilskuer til å tro at bildet og musikken er så sammenflettet at bildet spinner videre av fremdriften til musikken, eller omvendt: at musikken drives frem av bildet. Parameteren hun kaller ‘klang og tekstur’ blir beskrevet som at en i videoer kan oppleve at billedlige elementer på en måte smelter sammen med de musikalske elementene. Når en hører at spesifikke elementer i musikken får rytmiske figurer, så kan spesifikke elementer i bildet følges av figurene, eller omvendt (Vernallis, 2004, s. 217). For eksempel kan en liten jente på skjermen hoppe takt med små fløyteelementer i musikken, mens en stor kjempe hoppe i takt med en dyp tromme. Disse aspektene vil kunne være med på å forme videoen som helhet og gjøre den mer «catchy» og mer troverdig. Dette kan knyttes til neste parameter jeg vil skrive om, nemlig ‘kontur’.

Kontur: Vernallis forklarer parameteren ‘kontur’ som at musikalske linjer ofte blir snakket om av komponister som visuelle former, og at disse visuelle formene kan komme til syne i

musikkvideoer. Hun skriver at noen av årsakene for hvordan vi tenker visuelt om musikk er kulturelle assosiasjoner. Vi har for eksempel en tendens til å kategorisere bevegelse etter høydeforhold – forbinde gjenstander høyt oppe i luften til høye lydfrekvenser og motsatt med gjenstander på bakken. En flyvende bevegelse oppover kan forbindes med stigende melodi, og synkende kan vi forbinde med synkende melodi. Taggete linjer i musikken, altså melodier med stort spenn mellom tonehøyde uttrykker intens og angstfull musikk, mens musikk med mindre avstand når det gjelder tonehøyde kan gi en mer meditativ følelse. Teorier om bilde er lignende; høyt kan bety mot, nært bakken kan bety trygg, skjeve vinkler indikerer ustabilitet (Vernallis, 2004, s. 213).

Flyt: En annen parameter som også er nært knyttet til både ‘klang og tekstur’ og ‘kontur’ er det hun beskriver som ‘flyt’ på skjermen. ‘Flyt’ i musikkvideoen kan oppnås ved at de rytmiske elementene vi kan høre også blir synlige på skjermen. Dermed kan bildet understreke musikken, og omvendt. På denne måten kan det audiovisuelle uttrykket bli ytterligere forsterket. Elementer som muligens ikke ellers ville blitt lagt merke til i særlig stor grad, kan via å følge et instrument eller en rytme og melodi, bli mer til stede og synlig for den som lytter og ser (Vernallis, 2004, s. 212).

Tekst: Videre forklarer Vernallis hvordan tekst og kroppsspråk påvirker det audiovisuelle uttrykket. Hun forklarer via parameteren ‘tekst’ hvordan teatraliske og performative dimensjoner i vokalpresentasjon gir audiovisuelle uttrykk. Kroppsbevegelser og dans kan for eksempel understreke tekstens betydning. Hun skriver også om direkte ordmaling, som betyr når det blir sunget et ord, også dukker akkurat det ordet opp billedlig på skjermen (Vernallis, 2004, s. 217).

Tid: Den siste parameteren jeg skal inn på er knyttet til ‘tid’. Hansen (2018) forklarer hvordan Vernallis foreslår at sakte film-effekter kan øke bevisstheten vår rundt tidens subjektive kvaliteter. Dette i forstand av slike effekter kan gi uttrykk for en uoverensstemmelse mellom en subjektiv forståelse av tid, og verden rundt sin forståelse av tid (Hansen, 2018, s. 108).

Nå som jeg har gått gjennom metodene mine i denne oppgaven vil jeg gå videre til å min første case-studie, nemlig *Sangfoni*.

4. *SANGFONI*

4.1 *Sangfoni* som barne-tvserie

Sangfoni ble først introdusert som barne-tv-serie på den norske statskanalen NRK i 2016, og sesong 2 av serien som både er populær blant voksne og barn kom i 2017. Slik Kai Arne Hansen skriver, står den i særstilling som kulturtilbud for barn i Norge i den forstand at den blander barne- og tradisjonsmusikk med populærmusikk på en kunnskapsbyggende og underholdene måte. Serien blir beskrevet som at den uttrykker et magisk univers som både er lekent og lærerikt. Den har både blitt nominert til Gullruten i kategorien for beste barne- eller ungdomsprogram og CD- og digitalutgivelsen som kom samme år ble nominert til Spellemann (Hansen, 2018, s. 103).

Hver episode av de totalt 22 tar for seg en spesifikk barnesang. Det blir i episodene både presentert sangens helhet og dens forskjellige elementer; slik som for eksempel rytme, melodi og instrumenteringen som er valgt til sangen i episoden. På denne måten er serien en god kilde for barn både å få kunnskap om enkel musikkteori og en forståelse av hvordan en sang er bygget opp av forskjellige elementer. Selve sangen som episoden konsentrerer seg rundt blir presentert i all sin enkelhet i starten, før den i slutten av hver episode blir satt inn i en/flere spesifikke musikalske tradisjoner. De musikalske tradisjonene har et stort spenn, fra EDM-feltet, til metal, til indisk folkemusikk, sambarytmer og swing. Dette gjør at programmet ikke bare presenterer musikkteori som kan forbindes med notekunnskap og klassiske, vestlige verdier knyttet til musikkteori. *Sangfoni* gir også kunnskaper om sjangre og folkemusikk fra forskjellige kulturer, noe som ikke kun er fruktbart i en musikkteoretisk kontekst, men også i kontekst av etnisk mangfoldig i den stadig mer globaliserte verden vi lever i og barn vokser opp i. Serien presenterer et kulturelt, musikalsk og identitetsrelevant mangfold.

Einar Aarvig (2017) mener at *Sangfoni* at hever seg over mange andre lignende programmer, og forklarer noen årsaker til hvorfor han mener dette. Han skriver at seriens visuelle karakter er lekker, fargesterk og med vakre kamerabevegelser: «Trivielle locations blir magiske, eventyrlige» (Aarvig, 2017). Selv om handlingene i episodene er hentet fra normale hverdagssituasjoner, opptrer det alltid noe magisk som ikke er til å kjenne igjen fra vår «normale» verden. *Sangfoni* er også en serie som i likhet med flere andre barne-tv-serier har

flest barnekarakterer. Forskjellen mellom mange andre serier og i *Sangfoni*-universene er det her er barna som er sjefene. Barna mer eller mindre styrer de voksne, som ofte er opptatt av kjedelige «voksenting». Dette er med på å gjøre det tydelig at *Sangfoni* skal være et univers som er styrt av barn, der barn kan være seg selv fullt ut - barna blir møtt på sine egne premisser (Aarvig, 2017). Jeg vil videre i dette kapitlet ta for meg faste innslag i serien hentet fra en episode av *Sangfoni*. Disse klippene demonstrerer via audiovisualitet hvordan *Sangfoni* i hver episode via magisk realisme møter barna på egne premisser gjennom blant annet 'empowerment' og humor - noe som muligens kan være med på å utvide deres forestillingsevne og forståelse av sin egen identitet.

4.2 Magisk realisme i *Sangfoni* sine faste innslag

Episodene i *Sangfoni* er bygget opp av mer eller mindre faste innslag. Disse er som følger: *Vignett, Sangen, Rytmer, Dirigering, Stemmer sammen, Klappeleken, Radio Sangfoni* og *Musikkvideo*. I hvert av disse innslagene er det interessante elementer å trekke frem, og jeg vil presentere noen av de i de følgende avsnittene. Jeg tar for meg episoden som heter *Bæ, bæ lille lam* for å trekke ut eksempler som illustrerer hvordan magiske, visuelle elementer sammen med lyd kan skape en leken og oppslukende atmosfære.

Hver episode starter med *Vignetten* (00:00-00:55). Der blir vi presentert for den magiske realismen helt fra begynnelsen: nemlig en rød ballong som svever i luften og lager pulserende bevegelser, akkurat slik som et hjerte. Samtidig hører vi musikk i form av dunkelyder som følger «hjerteslagene» til den røde ballongen. Denne audiovisuelle illusjonen skaper en flyt som gjør at en kan bli dratt inn i bevegelsen og oppleve den som kroppslig og virkelig. Det kommer en liten jente inn fra siden, og hun starter å synge en melodi i takt med hjerteslagene. Etter hvert kommer det flere barn marsjerende inn, og med dirigentpinnene sine får de på magisk vis flere ballonger til å dukke opp fra tilsynelatende ødelagte ballonger på bakken. Når barna trykker på ballongene med dirigentpinnene sine, så kommer det en trommelyd; enda en audiovisuell illusjon. Illusjonen gir inntrykk av at barna med sine magiske dirigentpinner fremkaller at ballongene popper opp, før ballongene flyr av gårde ut av et hull i taket, og blir med oss gjennom hver seksjon videre i episoden. *Vignetten* etablerer stemningen i det vi skal til å se i hver episode. Ballongene som flyr opp til himmels sammen med den orkestrale, lyse melodien er med på å skape en kontur i det audiovisuelle, noe som kan en støtte opp om en slags høytidelig følelse.

Sammen med den lekne mestringen barna uttrykker ved å skape ballonger med de magiske dirigentpinnene sine, kan helhetsinntrykket av det audiovisuelle gi en følelse av 'empowerment'.



Figur 1: Skjermbilder fra episoden *Bæ, bæ lille lam* (8:2)

I seksjonen kalt *Dirigering* (01:39-03:34) blir vi gjennom de forskjellige episodene presentert forskjellige situasjoner der barn dirigerer sangen som episoden handler om. I *Bæ, bæ lille lam*-episoden blir tilskueren først dratt inn et hverdagslig scenario der en gutt og en jente spiller bordtennis. Når jenta må hjem, blir gutten stående igjen alene. Han oppdager plutselig at bordtennis-racketen hans lager klimprende strengelyder når han veiver den i luften, og glissandoaktige lyder når han tar den til seg. Ansiktsuttrykket hans signaliserer undring; hvor kommer disse lydene fra? I det han snur seg, blir han møtt av en strykekvartett, som har dukket opp kledd i treningsantrekk ved siden av bordtennisbordet, ut av ingenting. Gutten beveger racketen sin, og oppdager at strykekvartetten følger han – han blir en dirigent, og mestrer denne dirigeringsituasjonen! Etter å ha dirigert strykekvartetten gjennom *Bæ, bæ lille lam* sier de farvel og løper videre på joggeturen sin, bærende på instrumentene sine.

Scenarioet vi har vært vitne til er et typisk, magisk realistisk scenario, der det trivielle møter det absurde, og der de magiske elementene blir innlemmet inn i situasjonen. Uttrykket blir fylt av humor og uhøytidelighet, noe som kan treffe og engasjere både barn og unge.



² Jente synger i takt med «herteslagene» til den røde ballongen

³ Barna får ballongene til å dukke opp fra bakken – en følelse av mestring og 'empowerment'.

⁴ Ballongene flyr av gårde på mektig vis.

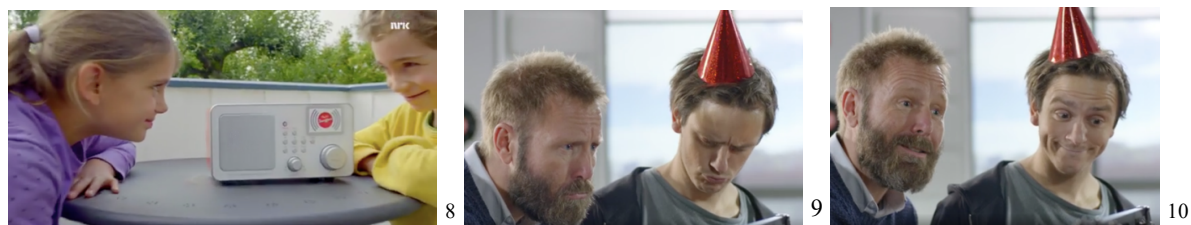
⁵ Gutten oppdager lydene racketen lager

⁶ Gutten snur seg, og oppdager at det står en strykekvartett og lager lydene

⁷ Strykekvartetten jogger videre, som om ingenting spesielt har hendt

Figur 2: Skjermbilder fra episoden *Bæ, bæ lille lam* (8:2)

Neste faste innslag jeg vil innom er *Radio Sangfoni* (06:40-09:01). *Radio Sangfoni* presenteres som en radiokanal, og vi får bli med inn i studioet til de voksne radiovertene. Vi beveger oss inn i radiostudioet ved at videoen zoomer lenger og lenger inn på radioen, som om vi på magisk vis «flyr inn» i radiostudioet. Her skal vertene fremføre sangen som episoden handler om, og det skjer alltid noe galt som gjør at barna som ser på blir tatt gjennom en musikkteoretisk læringsituasjon der en selv får erfare hva som ble feil, og hvordan feilen blir rettet opp. I *Bæ, bæ lille lam* episoden er det som skjer at radiovertene spiller sangen i moll i stedet for i dur. De oppdager det ved den ene radioverten blir trist av sangen, men skjønner først ikke hvorfor. Etter hvert finner de ut av at det var på grunn av tonearten, og de demonstrerer hvordan karakteren til sangen går fra «trist» til «glad» ved at de først spiller en moll-treklang, og deretter en dur-treklang. Samtidig som dette skjer, lager de først et surt fjes for å vise tristhet, og deretter et blidt fjes for å vise glede. Dette i kombinasjon demonstrerer tydelig, enkel og utvetydig kommunikasjon til barna, som kan være med på å utvikle deres fortolkningsrepertoar relatert til følelser via musikk. Klippet tydeliggjør at serien ment å treffe små barns premisser.



Figur 3: Skjermbilder fra episoden *Bæ, bæ, lille lam* (8:2)

Finalen i hver episode av *Sangfoni* er en *Musikkvideo*. Her blir sangen som er temaet gjennom hele episoden presentert i sin helhet, hver gang i forskjellige kontekster, både musikalsk og visuelt. Jeg vil nå gå videre til å analysere noen av musikkvideoene vi blir presentert for i sesong 2. Det jeg vil finne ut av er hvordan de på hver sine forskjellige måter oppmuntre til barns identitetsutforskninger via magisk realisme som audiovisuell konstruksjon.

⁸ Vi blir via videozooming dratt inn i Radio Sangfoni-studioet

⁹ En moll-treklang blir spilt, og det demonstreres at den høres «trist» ut

¹⁰ En dur-treklang blir spilt, og det demonstreres at den høres «glad» ut

4.3 Analyse av musikkvideoer

Jeg skal i denne avdelingen ta for meg musikkvideoer som er presentert i Sangfoni.

Episodene jeg skal analysere er *Bæ, bæ lille lam* (8:2), *Tre små tamburer* (3:2), *Nei, nei gutt* (4:2) og *Fola, fola Blakken* (10:2). Til slutt oppsummerer jeg kort funnene mine.

4.3.1 *Bæ, bæ lille lam* – ‘empowerment’ og kjønnsidentitet

Musikkvideoen i *Bæ, bæ lille lam*- episoden kommuniserer en sjangertilhørighet som en kan hevde at plasserer seg innenfor sjangeren opera. Instrumentasjonen følger det som *dirigerings*seksjonen i episoden la opp til, og består først av strykere før det utvikler seg til en større orkestrering bestående av noe som høres ut som blandet kor, tamburtrummer og fløyter. Konturene i det grønne berg-dal landskapet gir en klar storhetsfølelse, og omgivelsene som musikkvideoen er spilt inn i gjør at det kan være nærliggende å få nasjonalromantiske assosiasjoner. Dette passer bra med temaet og teksten i sangen, som omhandler et gårdsdyr, nemlig et lam og dens ull som skal lage klær til mor, far og den bittelille broren. Formen til sangen og musikkvideoen er som følger:

	Vers A1	Vers B1	Modulasjon	Vers A2	Vers B2
Tid	09:31- 10:00	10:00 –10:27	10:27 – 10:30	10:30-10:45	10:45-11:12

Tidstabell 1: basert på tidsangivelser i episoden *Bæ, bæ lille lam* (8:2)

I videoen ser vi at sangen blir sunget av en liten jente, men når vi hører på stemmen som synger i vers A1 og B1, så er det noe med klangen som innehar dypere kvaliteter som indikerer at det er en kvinne som synger, og ikke en liten jente. Det skapes et humoristisk og magisk audiovisuelt uttrykk, med elementer av motsetningene humor og høytidelighet på samme tid. En kan hevde at nettopp denne humoristiske skildringen er med på å dra barn inn i det magiske universet. Operastemmen blir et slags symbol på noe mektig og høytidelig: Bildet av at operastemmen kommer ut av munnen til den lille jenta sammen med de høytidelige armbevegelsene til jenta, skaper det en morsom, teatralisk og performativ dimensjon: den audiovisuelle illusjonen uttrykker at jenta har en slags «kraft» - det uttrykker ‘empowerment’. I modulasjonsdelen før vers A2 og vers B2 så plukker jenta opp et lite lekelam fra gresset, og da begynner det å skytes «magisk ull» ut av jenta sine hender som farger himmelen lilla og stemningsfull. Dette er med på å understreke og videreføre det magisk-realistiske uttrykket som forteller at «alt er mulig».

Et annet moment jeg oppfatter som interessant å trekke inn i analysen min av akkurat denne musikkvideoen, er hvordan den tekstuelle komponenten i det audiovisuelle kan utvide barns forståelse av kjønnsidentitet. I det øyeblikket som det i vers B2 det blir sunget «og to par strømper til bitte lille bror», blir det zoomet inn på jenta vi har fulgt gjennom hele sangen. Hun trer på seg «prinsessehansker», før bildet zoomes ut, og vi ser at hun har fått på seg et fullt prinsesseantrekk. Hva kan dette bety for barn som ser? En mulig fortolkning av det audiovisuelle uttrykket, er at det vi er vitne til et direkte ordmaleri, og at strømpene som synges om er hanskene som tres på armene til personen vi ser. Dette uttrykker en kjønnsidentitet som går utenfor normen ved at en velger å tolke prinsessen som en bror, altså en gutt. Å vise at en gutt kan ha på seg prinsesseantrekk, og dermed bryte med kjønnsnormer vil kunne være med på å gå mot en utvikling som gjør kjønnsroller mindre normative (Butler, 1991; Hansen 2018).



Figur 4: Skjermbilder fra episoden *Bæ, bæ lille lam* (8:2)

Som oppsummering, kan jeg konstatere at jeg ved å analysere musikkvideoen til *Bæ, bæ lille lam* har funnet flere aspekter ved videoen som legger til rette for at barn kan utvide sin forståelse av identitet. Den magiske realismen åpner et univers som barna kan leve seg inn i, der «alt er mulig», og en som barn kan kjenne på følelsen av ‘empowerment’. Kjønnsnormer utfordres i slutten av videoen ved at sangens tekst omhandler en lillebror, samtidig som bildet på skjermen viser en prinsessebekledning. Dette kan bidra til å vise representasjonsmangfold, som både kan føre til en utvikling av mindre normative kjønnsroller, samt appellere til det enkelte barns forståelse av dens personlige identitet. Dette via at barnet kan føle seg sett ved å se noen lik seg selv representert på skjermen, og dermed muligens opplever at en blir møtt av trygghet og aksept, som ifølge Ruud være med på å trygge barnets følelse av identitet.

¹¹ Jenta synger opera i nasjonalromantiske omgivelser

¹² Magisk ull fra leke-lammet skytes ut fra jentas hender

¹³ Nå er «jenta» i prinsessebekledning, men, kanskje det egentlig er et bilde av lillebror?

Kjønnsrolleaspekter er også noe jeg vil ta opp i min neste analyse, som er av musikkvideoen av *Tre små tamburer*.

4.3.2 *Tre små tamburer* – utfordring av sjangernormer via utfordring av kjønnsnormer

Tre små tamburer-musikkvideoen er vanskelig å plassere inn i kun én spesifikk sjanger.

Musikken kan minne om dixielandjazz, blant annet på grunn av de sjangertypiske markeringene på andre og fjerde slag ('backbeat') i ¼-taktarten og instrumenteringen med kontrabass (walking bass) og trommer. Samtidig som at sjangeren blir uttrykt ganske tydelig gjennom slike musikalske markører, er det visuelle satt inn i en slags moderne og urban kontekst, nemlig i et typisk borettslagområde omgitt av blokker. Gutten og jenta som er «hovedpersonene» i filmen har begge på seg bukse og genser med et urbant uttrykk og joggesko. Det sitter også noen eldre ungdommer bekledd i kapser, joggesko, og med en nonsjalant holdning på et strømhuis. De følger på det som skjer med barna, samtidig som de korer «bom bommelibom». Med tanke på hvordan musikkvideoen er iscenesatt, samt den tydelige 'backbeat'-følelsen på musikken, er det også nærliggende å tenke at musikken innehar trekk relatert til hiphopsjangeren – der dette er også to sjangermarkører. Formen til sangen og musikkvideoen er som følger:

	Intro	Vers1	Mellomspill	Vers2	Mellomspill	Vers3	Mellomspill	Vers4	Outro
Tid:	09:07- 09:16	09:16- 09:31	09:31- 09:36	09:36- 09:51	09:51- 09:56	09:56- 10:10	10:10- 10:34	10:34- 10:49	10:49- 10:57

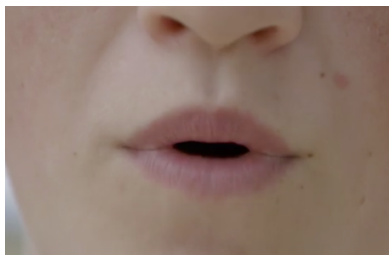
Tidstabell 2: basert på tidsangivelser i episoden *Tre små tamburer* (3:2)

Det spesifikke jeg vil gå inn på i denne analysen er presentert i introen og første mellomspill. Vi blir fra start (intro) dratt inn i en hypervirkelig situasjon som Vernallis (2004) ville kunne beskrevet som 'moment of punctuation'. Vi opplever her at skjermen ganske plutselig blir fylt av et nærbilde av en munn som beveger seg i takt med lyden vi hører, bestående av det rytmiske motivet «bom bommeli bom, bom, bommeli bom, a bom bommeli bom a bommeli bom bom». Skruer en av lyden, vil en kunne oppleve at bildet gir mindre mening, noe som understreker at dette er en audiovisuell illusjon og at musikken beriker bildet med 'added value'. Illusjonen som er plassert så nærme tilskueren som ser på skjermen, kan gjøre at oppmerksomheten dens blir fanget i det rytmiske motivet. Den audiovisuelle bevegelsen der klang og tekstur jobber sammen for å dra det videre og gi flyt, skaper en form for virkelighet

som gjør at tilskueren kan få en opplevelse som for eksempel oppmuntrer til kroppslige reaksjoner som forskjellig dans i takt med rytmen.

Etter hvert blir bildet zoomet ut, og vi både hører og ser at de som tilsynelatende synger «bom bommeli bom» er to ungdomsgutter. I første mellomspill kommer det også frem to jenter i ungdomsgjengen, og det blir lagt to «damestemmer» inn i «bom bommeli bom»-koret. Disse nye stemmene i «bom bommeli bom» koret, skal tilsynelatende tilhøre de to jentene som dukker opp, men hva er det som indikerer at disse jentene er jenter? Judith Butler sin teori rundt kroppsteateret forteller hvordan vår forståelse av kjønn blant annet reguleres av faktorer slik som ganglag, bruk av klær, kroppsspråk og gester (Butler, 1991, s. 317). Kroppsspråket til disse jentene er høy grad likt som guttene, og det samme gjelder klærne. Det eneste som indikerer at disse to er jenter er det lange håret deres, samt auditive komponenter der vi hører at stemmeleiet er i et «kvinneleie». Det er dermed lite ved representasjonen av disse jentene som følger det Butler ville presentert som kjønnsnormer.

Kroppsteateret til Butler er også interessant å nevne i forbindelse med kroppsspråket til hovedpersongutten i filmen. Selv om kjønnsrollene i sangen er ganske typiske, (en tamburgutt skal fri til sin prinsesse), så er verken gutten sitt kroppsspråk eller vokale, performative uttrykk å kalle 'hypermaskult'. I det gutten er på vei for å fri til sin prinsesse (Vers 3), hopper han bortover veien i tradisjonelt kalte «jentehopp» på en tullete og leken måte. Selv om hoppene til gutten ikke er synkrone med bassen vi hører, så har begge elementene en slags hoppende karakter. Dette gjør noe med flyten, klangen og teksturen i det audiovisuelle uttrykket – en får følelsen av at lyd og bilde henger sammen. Dette vil muligens kunne gjøre noe med hvordan barn som er tilskuere blir engasjert i det de opplever, og de vil kunne bli dratt inn i situasjonen på en kroppsliggjort måte.



14



15



16

¹⁴ Audiovisuell illusjon: «Bom bommeli bom»

¹⁵ «Bom bommeli bom»- koret

¹⁶ Tamburgutten hopper nedover veien sammen med lyden av en hoppende bass for å fri til sin prinsesse

Figur 5: Skjermbilder fra episoden *Tre små tamburer* (3:2)

Videoen befinner seg som nevnt i et slags hip-hop-landskap, og som jeg tidligere har vært inne på representerer dette for mange tradisjonelt sett en arena med hypermaskuline mannsideal og objektivisering av kvinner (Rose 2008; Oware 2009; Hansen, 2018). I stedet for å gjøre dette lager *Sangfoni* en video med lekent innhold som ikke følger særlige kjønnslige normer, men likevel har mange andre like stilistiske markører som innen hip-hop. De visker vekk de hypermaskuline kjønnsidealene og objektiviseringen av kvinner, og gjør heller kjønnsuttrykkene relativt nøytrale. Dette viser et kjønnslig representasjonsmangfold, som kan være med på å forme barns forståelse av sin egen kjønnsidentitet som noe mer eller annet enn hva normative representasjoner bidrar til. Det kan også føre til at flere jenter føler at de kan identifisere seg med hip-hop som sjanger, og dermed muligens kunne finne sosial tilhørighet til hip-hop kultur. Jeg vil fortsette å utforske hvordan *Sangfoni* utfordrer normer knyttet til sjanger i den neste videoen jeg foretar meg, nemlig *Nei, nei gutt*.

4.3.3 *Nei, nei gutt* - sosial tilhørighet og ‘empowerment’ via sjanger og iscenesettelse

Nei, nei gutt er en musikkvideo som i høy grad er preget av ekspressivitet, lekenhet og ‘empowerment’. Sjangermessig vil den kunne plassere seg i et landskap relatert til hardrock eller metal, og det musikalske lydbildet er fylt av hylende gitarer, cymbaler og doble kickpedalslag. Vokalen er også av hylende og intens karakter; med lange fraseringer og lag av flere stemmer, tidvis «barnestemmer» og tidvis «mannsstemmer». Handlingen i videoen passer godt med teksten til låta: «Nei, nei gutt. Dette må bli slutt! Ikke storme inn i stua før du har tatt av deg lua. Glemte du det rent? Det var ikke pent!». Det som skjer i videoen, er at en gutt blir ropt inn til bestemoren sin etter å ha vært ute i hagen. Når han går inn i det herskkelige huset til bestemoren, så hører han at rocka musikk fra stua. Idet han åpner døra til stua med lua si på, starter hele bandet inne i stua med å spille *Nei, nei gutt*. Noe av det jeg skal argumentere for her, er at selv om handlingen til musikkvideoen stemmer overens med teksten, så er det lite ved den som følger originalens strenge budskap – tvert imot. Videoen uttrykker på forskjellige måter hvordan det audiovisuelle spiller sammen for å skape et lekent, ‘empowering’ og inkluderende uttrykk, som møter barna på deres premisser. Formen er slik:

	Intro	Vers 1A	Vers 1B	Vers 2A	Vers 2B	Outro
Tid	09:40 – 10:02	10:02 – 10:32	10:32 – 10:48	10:48 – 11:03	11:03 – 11:14	11:14 – 11:34

Tidstabell 3: basert tidsangivelser i episoden *Nei, nei gutt* (4:2)

Det første jeg vil gå inn på er omgivelsene og iscenesettelsen i denne videoen. Vi befinner oss tilsynelatende i et slags te-selskap inni et herskabelig hus. Herskapeligheten signaliseres gjennom ting slik som små statuer innendørs, fint te-servise og at det er høyt under taket. Det henter til en slags øvrig middelklasse. Dette er interessant med tanke på sjangeren til musikken i videoen, (eller i alle fall som kan relateres til videoen). Som jeg har vært inne på er at heavy-metal videoer i følge Vernallis ofte situert i gamle industritomter med rør og rusk på gulvet, og at dette passer med sjangerens fremstilling av en ‘outsider’ og sjangerens soniske egenskaper. Videre forklarer hun at slike generiske iscenesettelser sammen med tekst kan formidle komplekse sosiale betydninger (Vernallis, 2004, s. 79). Det denne videoen gjør, er det motsatte av hva Vernallis beskriver som typisk for iscenesettelsen i metal-sjangeren: I stedet for at vi befinner oss i et øde industriområde, befinner vi oss inne hos en bestemor et i trygt og koselig, men herskabelig hus.

Hva kan sjangerens estetiske uttrykk ha å si for det barnet som er tilskuer? Hvis vi baserer oss på Vernallis sin beskrivelse, er vi vitne til at *Sangfoni* bryter med normativ sjangerestetikk. Videoen er preget av estetiske virkemidler slik som en tekanne som brukes som røykmaskin og en støvsuger som brukes som vindmaskin som blåser lua av gutten. Dette fører magien inn i videoens realistiske atmosfære på magisk og tullete vis. Voksene og barn spiller og leker sammen i bandet, og de gjør seg til og danser i takt med musikken samtidig som de ler. At barna er med på å skape musikken og sammen med de voksne «klarer» å spille så heftig musikk, gjør at ‘empowerment’-aspektet styrkes. En kan oppleve at barna klarer hva som helst - til og med å være kule rockestjerner. Sjangre er sterke symboler for sosiale grupper, og ved å samle seg rundt bestemte sjangre kan en føle en slags tilhørighet. Det som portretteres på skjermen, er at hardrock/metal er en sjangre som er åpen for alle, noe en kan hevde at fører til at sjangrene blir mer tilgjengelig for barnet som er tilskuer.



Figur 6: Skjermbilder fra episoden *Nei, nei gutt* (4:2)

I analysen av *Nei, nei gutt* har jeg vært inne på hvordan videoen på forskjellige måter representerer og utfordrer aspekter som handler om sjanger og rom. Videoen viser hvordan barna leker med de voksne og gjør den strenge sangen om til en energifull og fengende sang som både fremstår som sjarmerende, leken og ‘empowering’. Musikkvideoen er et godt eksempel på hvordan *Sangfoni* kan appellere til barns identitet ved å møte dem på deres premisser, samt hvordan en kan re-kontekstualisere musikk inn i nye rammer, som kan bære med seg andre kulturelle assosiasjoner som muligens kan oppleves mer inkluderende. Den neste musikkvideoen jeg skal ta for meg tar også i bruk magiske elementer for å skape en atmosfære der barn blir dratt inn i bildet, men har likevel et ganske annet uttrykk. Jeg skal gå videre med å analysere godnattsangen, *Fola, fola Blakken*.

4.3.4 *Fola, fola Blakken* – drømmende magisk realisme og affordanser

Videoen til *Fola, fola Blakken* tar for seg en for mange kjent godnattsang og setter den inn i en magisk og suggererende kontekst. Vi dratt inn i en situasjon der vi følger en liten jente som ligger alene i et telt i skogen/hagen sammen med den store kosebamshesten sin. Hun skal legge seg for å sove, og synger for kosebamsen. Instrumenteringen er blant annet bestående av piano, perkusjon og forskjellige lag av synthesizers av forskjellige klanglige karakter. Noen av synthesizersene er runde i klangen og høres ut som forskjellige ‘synth pads’ (atmosfæriske lange toner eller akkorder). Dette kan vi for eksempel kan høre i første mellomspill. Andre har karakter som forskjellige strykeinstrumenter, dette kan vi mer eller mindre høre gjennom hele andre halvdel av sangen. Teksten i sangen handler om hesten Blakken som har vært ute og jobbet hele dagen. Hesten er «god og trett», og endelig skal den bli «god og mett» og sove. Handlingen passer bra med det døsige lydbildet og de perkusive elementene vi hører gjennom hele som kan minne om hestehover som spaserer bortover i et

¹⁷ Gutten kommer inn i gangen lytter til introen til *Nei, nei gutt*

¹⁸ Salongen, metal-band, røykmaskin av tekanne og vindmaskiner av støvsuger

¹⁹ Bestemoren gir gutten en ‘high-five’ – dette viser en leken atmosfære

rolig tempo. Det er nærliggende å hevde at det musikalske landskapet til sangen er en form for moderne ballade, men jeg vil senere argumentere for at sjangeraspektet i denne videoen ikke er like viktig som i de andre. Formen på videoen er som følger:

	Intro	Vers 1	Mellomspill	Vers 2	Mellomspill	Vers 3	Outro
Tid	09:40 – 09:53	09:53- 10:12	10:12- 10:20	10:20 – 10:39	10:39 – 10:51	10:51 – 11:11	11:11 – 11:25

Tidstabell 4: basert på tidsangivelser fra episoden *Fola, fola Blakken* (10:2)

Dette er en drømmende video, mye på grunn av de magiske elementene som fremstår.

Filmatisk skifter bildet mellom å vise jenta og bamsen inni teltet og skogen utenfor teltet. Vi som tilskuere blir helt fra introen presentert for de magiske elementene: Kameraet filmer en trestamme i sakte film, og plutselig kommer det frem blinkende stjerner på den som følger rytmen til 'hestehov-perkusjonen' i musikken. Disse bevegelsene kan oppleves å ha en suggererende effekt, og det er det første av flere lignende eksempler av filmatisk bevegelse sammen med lyd som en kan se i videoen. Disse typene sekvenser kan gi en illusjon av at bildet og musikken er «flettet sammen». Sakte-film-effekten som gjøres når det zoomes inn på trestammen kan i følge Vernallis bidra til å øke opplevelsen av at tiden er subjektiv. I denne sammenhengen der blinkende, rytmiske elementer kombineres med sakte film, kan det føles som om at en blir dratt inn i en slags tilstand av stillstand der tilskueren kan oppleve et 'hyperfokus' på stjernene som blinker. I det første mellomspillet dukker stjernene opp igjen – denne gangen på teltduken. Vi får se at jenta ligger og ser opp på teltduken; en stjernehimmel! Sammen med den høyfrekvente, myke synthpaden vi hører lyden av, så kan det audiovisuelle oppfattes å invitere til en tilstand av ro: Verden utenfor den magiske skogen er langt borte, og tilskueren befinner seg i en subjektiv virkelighetsoppfatning som kan være trygg og drømmende.

At dette er en godnattsang understrekes av de estetiske elementene nevnt over, men også av handlingsforløpet vi blir satt inn i. Jenta i videoen skal legge seg for å sove, noe som er en situasjon de fleste barn kan kjenne seg igjen i. Situasjonen er allmenn og ritualpreget, noe som gjør at barn sannsynligvis vil kunne relatere scenarioet på skjermen til eget liv.

Samspeillet mellom det audiovisuelle og barnet som tilskuer vil i denne sammenhengen kunne skape en situasjonsbetinget assosiasjon - en affordanse. Ved å oppleve hvilken situasjon barnet på skjermen befinner seg i kan gjøre det enklere for barnet å appropriere *Fola fola*

Blakken sangen som en godnattsang og forbinde den med leggetid. En slik affordanse kan for eksempel tilby barnet en følelse av tretthet og ro, og oppstår ifølge Vestad (2013) ikke i tilknytning til sjangre, men i tilknytning til situasjon.



Figur 7: Skjermbilder fra episoden *Fola, fola Blakken* (10:2)

For å oppsummere kan en si at den drømmende musikkvideoen *Fola, fola Blakken* innehar mange magiske audiovisuelle elementer og illusjoner som kan gjøre at barna som ser på kan føle ro, trygghet og søvnighet. Affordansen vi ser at situasjonen kan legge opp til, kan knyttes til barns forståelse av sin egen identitet, og det kan forklares gjennom Ruud forståelse om inndeling av identitet i flere rom. Det personlige rommet vil kunne være spesielt relevant for *Fola, fola Blakken* fordi denne siden av identiteten kan knyttes til barndomsopplevelser, slik jeg forklarte tidligere. En vil kunne hevde at alle videoene jeg har analysert kan knyttes til barndomsopplevelser, men slik jeg har argumentert for så er det nærliggende å tenke at affordansen denne situasjonen legger opp til har en viss allmenn overføringsverdi til barn.

²⁰ Stjerner i på trestammen, blinkende i takt med musikken

²¹ Jenta ligger og synger til bamsen i teltet

²² Skogen/hagen har mange drømmende elementer som beveger seg synkront med musikken

4.4 Oppsummering av analysene fra *Sangfoni*

Jeg har nå analysert noen av videoene fra *Sangfoni*, som alle på forskjellige måter legger opp til identitetsforskning i magisk-realistiske audiovisuelle barneunivers. En kan konkludere med at *Sangfoni* uttrykker en høy grad av magisk realisme, lekenhet, 'empowerment', frihet og drømmende scenarioer.

Bæ, bæ lille lam trekker frem følelsen av 'empowerment' og lekenhet, og kan blant annet via ordmalerier legge opp til at barn kan utvide sin forståelse av kjønnsidentitet. *Tre små tamburer* fortsetter å utfordre kjønnsroller, og viser relativt kjønnsnøytrale representasjoner av jentene i 'bom-bommeli-bom'-koret. Dermed utfordrer videoen også sjangernormer, noe som kan føre til at alle kjønn kan føle tilhørighet til hip-hop-kultur, og dermed appellere til barns forståelse av sin sosiale identitet. Musikkvideoen til *Nei, nei gutt* tydeliggjør hvordan serien *Sangfoni* kan treffe barn på barnas premisser. Den viser lekenhet og 'empowerment' som skapes via at barna mestrer å spille kul hardrock/metalmusikk sammen med de voksne. Den siste musikkvideoen jeg analyserte, *Fola, fola Blakken* tar barna gjennom en rekke audiovisuelle illusjoner, slik som stjerner som blinker i takt med lyden av hestehover. Barna blir dratt inn i et drømmende univers som kan legge opp til en affordanse mellom barnet og musikkvideoen.

Karakterene i *Sangfoni* uttrykker ingen særlige dype og komplekse personligheter, men opererer heller med relativt enkle karakterer, som ofte er formidlet på en kroppsliggjort måte. Dette gjør det nærliggende å tenke at serien spesielt kan appellere til barn som ikke allerede har et særlig utviklet fortolkningsrepertoar, og muligens er i en alder som kan kategoriseres som yngre (mellom 3-6 år). Dette fordi det vil kunne være enkelt å forstå det som foregår på skjermen, dermed mulig for barna å engasjere seg i innholdet, samt utvikle seg via innholdet.

Jeg vil nå gå videre til min andre case-studie, som omhandler disneymusikalen *Encanto*. Vi vil se at *Encanto* bringer opp lignende tematikker vi ser i *Sangfoni*, slik som for eksempel ikke-normativ fremstilling av kjønnsidentitet. Den innehar også kvaliteter som skiller den fra *Sangfoni*, deriblant kvaliteter som muligens kan appellere til ungdommers identitetsformasjon i høyere grad enn yngre barn.

5. *ENCANTO*

5.1 Om disneyfilmen *Encanto*

Encanto er en disneymusikal som handler den magiske familien Madrigal som bor i en fjellandsby i Colombia. Det er en animasjonsfilm som kan falle innenfor sjangeren magisk realisme, og noe som kommer tydelig frem via dens magiske elementer som er innlemmet i handlingen. Filmen handler om familiekjærlighet og magi, og den tar opp momenter som kan få en til å tenke på hva som er verdien i mennesker, uavhengig ekstraordinære egenskaper og talenter. Den er regissert av Byron Howard og Jared Bush (Imdb, u.d.) og den ble lansert i Norge 24. november i 2021. Våren 2022 vant den Oscar for beste animerte spillefilm (Oscars, 2022).

Soundtracket til filmen består både av musikalnumre og partier med musikk som er brukt som underscoring; ikke-diegetisk²³ musikk som har som funksjon å være stemningssetter, å oppnå kontinuitet og å forsterke emosjoner. Dette er i tråd med tradisjonen filmen tilhører, nemlig Hollywood. Med hensyn til disponering av oppgaven velger jeg å ikke forklare Hollywoodtradisjonen her, men refererer til videre lesing om dette fotnote²⁴. Underscoringen i filmen er komponert av Germaine Franco, som også er den første kvinnelige komponisten til noen gang å komponere musikk til en animert disneyfilm. Musikallåtene er skrevet og delvis produsert av Lin-Manuel Miranda, som også tidligere har laget musikk til disneyfilmen *Moana* (Imdb, u.d.).

Det jeg senere i dette kapittelet vil trekke frem og analysere er at av musikalnumrene i filmen – et musikalsk parti der en av karakterene bryter ut i en sang basert på handlingen i filmen som skjer der og da. Sangen videoen jeg tar for meg er musikkvideoen til *Surface Pressure*. Dette er fordi jeg i analysen min av *Encanto* er spesielt interessert i å undersøke hvordan de personlige og egenartige trekkene ved identiteten til karakteren Luisa blir presentert og formidlet audiovisuelt gjennom denne sekvensen. Jeg vil anvende noen av de samme metodene jeg gjorde da jeg analyserte *Sangfoni*, og til en viss grad behandle det audiovisuelle musikalnummeret som musikkvideoer. Jeg vil betrakte det som en slags næranalyse, som

²³ 'Ikke-diegetisk' musikk er lyd som åpenbart ikke kommer fra en lydkilde i filmuniverset, også kalt underscoring. Det motsatte av ikke-diegetisk musikk er 'diegetisk' musikk, som tilsynelatende kommer fra en lydkilde i filmuniverset (Gorbman, 1987, s. 22)

²⁴ For å lese om filmer som følger konvensjoner innen Hollywood, se Gorbman (1987) eller Cooke (2008).

igjen deles opp i flere næranalyser. Årsaken til at jeg gjør dette er fordi jeg opplever metodene, tematikkene og verktøyene Vernallis bruker for musikkvideoanalyse som anvendbare og passende for det jeg ønsker å hente ut fra analysene mine. Likevel vil jeg alltid ha i bakhodet at videoene er en del av en større kontekst, selve filmen *Encanto* og dens historie og univers - som jeg nå skal presentere litt mer inngående.

5.2 Handling

I *Encanto* følger vi jenta Mirabel som er en del av den magiske familien Madrigal. Familien Madrigal er unike og har magiske krefter som ble gitt til bestemoren i familien etter at hun mistet sin ektefelle – bestefaren til Mirabel – og ble etterlatt som ung mor for tre barn. Madrigalfamilien bor i et magisk hus som responderer på deres humør, krefter og ønsker. Familiemedlemmene har forskjellige magiske krefter; eksempelvis moren Julieta, som kan lindre sår med maten hun lager, den ene søsteren Isabela får det til å vokse vakre planter overalt, og den andre søsteren Luisa kan løfte alt hun kommer over uansett hvor tungt det er. Alle i familien har en kraft unntatt Mirabel, noe som kan sies at legger grunnlaget for handlingen i filmen. Mirabel går rundt og føler seg mindre verdt enn de andre, og har problemer med å føle seg som en ordentlig del av den magiske familien Madrigal.

Mirabel oppdager en dag at det har dukket opp noen sprekker i grunnmuren til det store familiehuset. Hun prøver å si ifra til familien sin, men ingen vil ta henne seriøst og avfeier det som noe som den eksentriske onkelen Bruno, som forsvant for lenge siden, kunne sagt. Senere finner Mirabel en hemmelig port som fører henne til onkel Bruno. Bruno kan se inn i fremtiden, og det blir klart at den eneste måten huset kan bli reddet fra å sprekke helt opp er ved at Mirabel sier unnskyld til søsteren sin, som hun tidligere kranglet med. På denne måten kan hun forene og redde både familien og hjemmet deres. Hun gjør dette, men blir i midten av forsoningen med søsteren avbrutt av bestemoren som er sint på Mirabel fordi hun ikke har krefter slik som de andre, og ødelegger familien. Dette fører til en krangel som igjen fører til at familiens hus blir fullstendig ødelagt. Mirabel rømmer bort fra familien sin, og blir funnet av bestemoren noen timer senere. Bestemoren forteller om hvordan hun fikk kreftene sine, og hvordan hun innser at det er hun som har skadet familien – ikke Mirabel. De forsones, og det med at de blir enige om at Mirabel sin kraft er å bringe familien sammen.

Moralen og budskapet i historien til slutt kan tolkes som at en er god nok som en er, og at en ikke trenger å være noen andre enn nettopp seg selv. Handlingen til filmen er kun en av flere aspekter ved filmen som er med på å formidle dette budskapet, noe jeg skal vise gjennom dette kapitlet. Jeg vil i neste seksjon forklare hvordan *Encanto* formidler filmens budskap gjennom representasjonsmangfold, og senere i analyse av musikkvideoen *Surface Pressure* hvordan karakteren Luisa viser at det er mulig både å være sårbar og 'empowering'. Dette er et viktig aspekt ved oppgaven min, som ønsker å understreke hvordan *Encanto* via en mangfoldig fremstilling av forskjellige karakterer og identiteter kan appellere til det barnet/ungdommen som ser, og hvordan dette kan ha innvirkning på deres identitetsformasjon.

5.3 Mangfoldig representasjon

Ordet «encanto» betyr på norsk «fortryllet», og mange mener musikalen lever opp til navnet sitt. Dette er ikke bare på grunn av dens fargesprakende og morsomme visuelle estetikk, men den har også blitt anerkjent som en film som viser både kjønns- og etnisk mangfold på en måte som er etterlengtet og betydningsfull for mange. Filmen har mottatt ros for å portrettere Colombiansk kultur på en representativ måte; matkultur, familieverdier, nyanser i utseende og mote er noe av det som blir trukket frem (Castillo, 2021).

Filmen har vist seg å treffe barn i småbarnsalder. Bilder av barn som er overlykkelige av å «se seg selv» på skjermen, dette fordi de har lignende utseende som noen av karakterene i filmene har spredd seg på sosiale medier (ABC News 2022; Young, 2022). Se fotnote for eksemplene Kenzo og Manu, som «ser seg selv» på skjermen gjennom karakterene Antonio og Mirabel, og reagerer med entusiasme og glede²⁵. Dette kan indikere hvor viktig filmen er for mange, og hvor viktig det generelt er med representasjon i populærkulturen og media. Filmen er unik i form av et representasjonsmangfold som en ikke har sett på samme måte før innen Disney. Dette for eksempel i form av at disneyprinsesse og hovedkarakter Mirabel har briller, og at den lille disneyprinsen Antonio har relativt mørk hudtone og krusete hår.

²⁵ Eksempel 1: Den lille gutten Kenzo og familien hans forklarer i et intervju mellom ABC nyter hvordan han møtte seg selv i filmkarakteren Antonio: <https://www.youtube.com/watch?v=YM7t6Pa5KOc..> Eksempel 2: En to år gammel jente så seg selv på skjermen gjennom Mirabel da hun så filmen *Encanto* <https://mymodernmet.com/disney-encanto-mirabel-representation-matters/>

En viktig del av denne disneymusikalen er musikken, og den har blitt hedret for sin bruk av autentiske colombianske og latinamerikanske elementer: Både rytmer, dansestiler og instrumenter som brukes i store deler av soundtracket stammer fra colombianske stiler (Lopez, 2022). For å trekke frem noen eksempler på dette, er den oscarnominerte sangen *Dos Oruguitas* (tidsangivelse i *Encanto* ca 01:18:20) av akustisk, folkemusisk karakter, og den fremføres på spansk av den colombianske sangeren Sebastián Yatra. Lin-Manuel Miranda var i dialog med sangeren for å sikre at instrumentasjonen var representativ for folkemusikken den presenterte. Et annet eksempel er *We Don't Talk About Bruno* (00:46:08), som innlemmer flere latinamerikanske danse- og musikkstiler med popmusikk, og inneholder elementer fra stilarter som 'cha-cha-cha', 'son montuno' og 'guajira', som alle stammer fra Latin-Amerika (Lopez, 2022). Vi skal senere se at også mitt analyseeksempel *Surface Pressure* stammer fra latinamerikanske musikk- og dansetradisjoner.

Det er ikke bare i forbindelse med etnisitet og geografisk kultur at representasjonsperspektivet i filmen er diskutert. Allison Hope (2021) skriver om *Encanto* og filmens kvinnelige karakterer i sin kronikk publisert på nettsidene til nyhetskanalen CNN:

«Til alle jentene som foretrekker baseballdiamanter fremfor ringer, som anser seg selv som både sterke og vakre – og til alle barn og deres foreldre som burde lære at dette alternativet eksisterer – Disneys «Encanto» tilbyr en motgift og et nytt paradigme i kvinnelig representasjon» (Hope, 2021). (Sitat oversatt fra engelsk til norsk.)

Både andelen kvinner og spekteret av kvinner er mer til stede enn i de fleste disneyfilmer. Slik Hope fortsetter med å skrive i sin kronikk så skiller *Encanto* sine kvinnelige karakterer seg fra Disney sin lange historie av å presentere kvinner som seksualiserte og med barbie-dukkelignende utseender (Hope, 2021). I *Encanto* er de kvinnelige karakterene representert som nyanserte, og ulike hverandre. Eksempler på dette er hovedkarakteren Mirabel, som er flatbrystet, har fregnede nese og tykke øyenbryn, noe som er ulikt andre disneyprinsesser vi tidligere har sett. Bestemoren til Mirabel, Abuela, er en sterk og stoisk kvinne. Hun er familiens overhode og filmens mest autoritære person – en sterk kvinnelig leder (Hope, 2021). Eksempelene mine over viser hvordan disneyfilmen *Encanto* mottar positiv omtale i forbindelse med at representasjonsmangfold i form av etnisitet og kvinnerepresentasjon. Men hvordan kan representasjonen som blir presentert i musikalen være med på å utvide barns forståelse av identitet?

Det er nærliggende å trekke referanser til Ruud i forbindelse med at barn ser seg selv representert på skjermen. I det sosiale rommet skriver Ruud at å være en del av en sosial gruppe i form av for eksempel sosial klasse, en subkultur, en spesifikk etnisk gruppe eller kjønn, kan føre til at en person «finner» deler av seg selv ved å speile seg i andre den identifiserer seg med i samme gruppe. Dette kan konkret relateres til *Encanto* sin mangfoldige representasjon, både i form at etniske aspekter og kjønnslige aspekter (Ruud, 2013, s.139). Om et barn opplever at det ser seg selv på TV, vil det kunne utvikle sin identitet ved å speile seg i det det en ser: Barnet får en rollemodell å projisere sitt eget framtidsprosjekt inn i, noe som også kan gi en følelse av ‘agency’ som er viktig for følelsen av mestring og ‘empowerment’. Ruud snakker om dette i forbindelse med artisters identitetskonstruksjon, men i forbindelse med denne oppgaven hevder jeg at det vil kunne være relevant å tilegne karakterene i *Encanto* status som artister for barn. Barns fortolkningsrepertoar utvikler seg i takt med deres omgivelser og hverdagsinntrykk, som i denne sammenhengen er filmen *Encanto*, og dens audiovisuelle univers. Det vil være nærliggende å kunne tenke at barn tillegger artist og rollemodellstatus som til *Encanto*-universet og deres karakterer.

Jeg vil nå gå videre til å analysere forskjellige deler av musikkvideoen *Surface Pressure*, som i filmen representerer karakteren Luisa og nyanser ved hennes identitet. Det jeg er interessert i å utforske er hvordan audiovisualitet og magisk realisme kan understreke og formidle karakteren og dens budskap i sangen. Hvordan kan barna som tilskuere bli dratt inn i verdenen på skjermen og relatere til det som presenteres? Hvilket mangfold er det som presenteres via de seksjonene i videoen jeg trekker frem, og hvordan møter filmen barna på deres premisser? For å analysere vil jeg benytte meg av de analytiske metodene hentet fra Vernallis (2004), som presentert i metodekapitlet.

5.4 Analyse: *Surface Pressure*

Surface Pressure blir sunget av den amerikanske sangeren og skuespilleren Jessica Darrow som karakteren Luisa. Den er innenfor sjangeren reggaeton (Lopez, 2022), en populærmusikksjanger som hadde sin oppblomstring på 1990-tallet i Latin-Amerika. Sjangeren kan beskrives som fusjon av elementer fra andre sjangre som hip-hop, reggae og latinamerikansk folkemusikk (Arüna, Tortajada og Figueras-Maz (2019). En kan høre at denne sangen faller innenfor reggaeton-sjangeren spesielt ved å lytte til de synkoperte

basstrommeslagene i versene, som utgjør ‘beaten’ i mesteparten av sangen. Handlingen før denne musikkvideoen, er at Mirabel løper etter Luisa og vil prate med henne fordi hun har en mistanke om at Luisa har noe informasjon om hva som skjer med sprekke i huset. Vi blir dratt inn i en situasjon der vi får oppleve rollen som Luisa har i fjellandsbyen ved at vi følger henne gjennom byen samtidig som hun løfter ting, fikser ting og jobber for de andre med musklene sine. Mirabel konfronterer henne med at hun virker nervøs, og da Luisa bryter ut i sang. Sangen heter «surface pressure» som kan oversettes til «trykk på overflaten» på norsk, og det er nettopp det sangen handler om: Luisa føler at hun får press fra alle kanter, og at fasaden hennes kan sprekke når som helst. Formen til sangen kan inndeles slik:

	Intro	Vers 1	Ref 1	Vers 2	Bridge	Ref 2A	Ref 2B
Tid	0:09 – 0:35	0:35 – 0:57	0:57 – 1:40	1:40 – 2:01	2:01 – 2:33	2:33 – 2:56	2:56 – 3:21

Tabell 5: tidsreferanser hentet fra selve musikkvideoen *Surface Pressure* på youtube²⁶ (musikkvideoen er opprinnelig fra filmen *Encanto*).

For å sette lys på Luisa sin nyanserte identitet, har jeg valgt å foreta forskjellige næranalyser av deler av musikkvideoen. Seksjonene ‘bridge’, ‘ref 2A’ og ‘ref 2B’ presenterer forskjellige deler av identiteten til Luisa. De utgjør til sammen kontraster til hverandre, noe som fører til at nyansene ytterligere tydeliggjøres. Jeg vil argumentere for at bridgen uttrykker Luisa sin mykere side – en slags del av den personlige identiteten som ikke alle får se, og som tør å drømme seg bort til en mindre pliktfylt og stressende hverdag. ‘Ref 2A’ står i kontrast til bridgen, og jeg vil argumentere for at den portretterer en del av Luisas sosiale identitet som noe «tøff», men også mer sårbar. I ‘ref 2B’ blir vi konfrontert med forskjellige sider av Luisa sin kjønnsidentitet, noe jeg vil argumentere for at er nyansert og kan utfordre kjønnslige stereotypier.

5.4.1 Bridge – en «myk» og drømmende Luisa

I denne delen kan vi se at Luisa sammen med Mirabel svever opp i en magisk, rosa himmel sammen med smilende og drømmende esler imens hun synger teksten:

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=tQwVKr8rCYw>

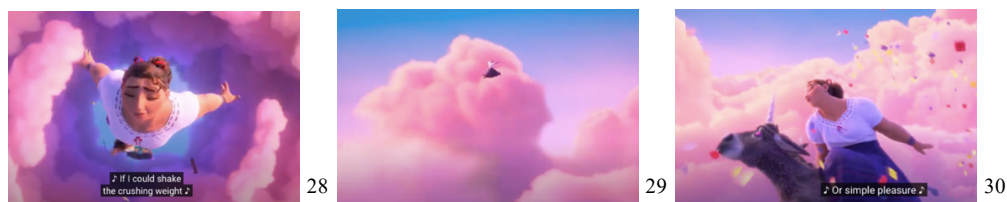
«But wait, if I could shake the crushing weight of expectations, would that free some room up for joy or relaxation, or simple pleasure? Instead, we measure this growing pressure. Keeps growing, keep going, ‘cause all we know is» (Miranda, Elizondo, & Disney, 2021)²⁷

Som teksten forklarer, så er Luisa i en situasjon der hun ønsker å få vekk press fra skuldrene sine, for å klare å slappe av. Det som skjer i denne seksjonen av musikkvideoen er at hun drømmer seg bort til en tilværelse der hun klarer nettopp dette.

Denne delen i musikkvideo er rik på audiovisuelle uttrykk hva angår teatraliske og performative dimensjoner. Luisa sine ansiktsuttrykk er med på å understreke hva hun synger om: Hun har hele tiden et drømmende blick eller lukkede øyne, og hun lar seg selv sveve sammen med de store og teatraliske kroppslige bevegelsene sine. Bevegelsene som også er grasiøse passer til teksten som beskriver en tilstand av drømmende håp. Det samme gjelder eslene, de følger Luisa sine grasiøse bevegelser – noe som ellers er ganske fjernt fra et esels natur. Det oppstår dermed en slags magisk realisme der motsetningene også kan fremstå som et komisk element, og dette kan engasjere den som interagerer med det audiovisuelle.

Konturene vi ser og hører i bridgen følger hverandre: De musikalske linjene følger etter bildet, og omvendt. Luisa flyr opp i luften, og det samme gjør melodilinjen. Det er også et tydelig skifte i karakter på stemmen – den blir mer luftig enn tidligere, noe som billedlig passer med at Luisa svever rundt. Hun skifter også register i stemmen til et lysere leie, et stemmeleie som kjønnsstereotypisk kan symbolisere mer femininitet enn mørkt stemmeleie. Luisa svever oppover i luften, noe som Vernallis (2004) forklarer kan symbolisere mot og håp, og det forsterkes av musikken og det tekstuelle. Den magiske realismen er tydelig, selv om det ikke er realistisk at Luisa flyr oppover sammen med esler, er den filmatiske bevegelsen i bildet sammen med den auditive bevegelsen i musikken på et fenomenologisk plan med på å kunne skape en illusjon om at dette er magisk og virkelig.

²⁷ <https://genius.com/Jessica-darrow-surface-pressure-lyrics>



Figur 8: Skjermbilder fra musikkvideoen *Surface Pressure* i filmen *Encanto*.

Via de audiovisuelle, magisk realistiske uttrykkene som jeg har nevnt, blir Luisa portrettert som en myk og drømmende. Dette understrekes av de grasiøse bevegelsene og den luftige stemmen hennes er med på å uttrykke sårbarhet og dra den som er tilskuer inn i en tilstand der de kjenner flyt, mot og håp. Eslene bringer med seg elementer av humor og lekenhet, og sammen med de synkroniserte konturene i uttrykket kan det være med på å dra den som er tilskuer inn i bildet.

5.4.2 Ref 2A – en «tøff» men sårbar Luisa

I den neste delen av sangen, som jeg kaller 'ref 2A' blir Luisa bokstavelig talt slengt ned på jorda igjen av store steinblokker som faller ned fra himmelen. Hun tar de etter hvert mange steinene imot fra himmelen med sine sterke armer, bærer de over hodet og synger:

«Pressure like a drip, drip, drip that'll never stop, whoa. Pressure that'll tip, tip, tip 'til you just go pop, whoa-oh-oh-oh. Give it to your sister it doesn't hurt and see if she can handle every family burden. Watch as she buckles and bends but never breaks» (Miranda, Elizondo, & Disney, 2021)³¹

Teksten beskriver her at Luisa har et press på seg og at familien ikke forstår nettopp hvilket press de legger henne under. Denne delen av musikkvideoen står i kontrast til den forrige. Vi går fra lyse bilder av svevende, rosa skyer i luften og til mørke bilder i dyp rødfarge, og et stort mørkt sted som ligner en stor grotte eller hule. Det samme gjelder musikken som går fra lyse instrumenter og lite tydelige perkusive elementer, til distinkte trommer og dyp bass. Det skapes et slags trykkende og intensivt audiovisuelt uttrykk på grunn av dette. Uttrykket forsterkes ytterligere av synkroniseringen mellom spesifikke auditive elementer og visuelle elementer: Klangene og teksturene audiovisuelt jobber sammen blant annet ved at trommene

²⁸ Luisa flyr opp til himmelen sammen med en stigende melodilinje.

²⁹ Hun svever på skyer, og skaper en drømmende tilværelse sammen med luftig stemmeuttrykk.

³⁰ Luisa og eslene uttrykker samme følelse, og eslene skaper et komisk element i bildet.

³¹ <https://genius.com/Jessica-darrow-surface-pressure-lyrics>

og de store steinblokkene følger hverandre. Når de store steinene faller ned på Luisa sine skuldre, hører vi synkront lyden av skarpe og dype slagverkinstrumenter og trommemaskiner. Disse synkroniserte, rytmiske figurene fører til at det audiovisuelle uttrykket forsterkes, noe som kan dra tilskueren fysisk og psykisk inn i det Luisa opplever.

Det er ikke bare perkusive elementer i instrumentasjonen som skaper slike synkrone, rytmiske figurer, også vokalen har gjentakende rytmiske elementer slik som «drip, drip, drip», «tip, tip, tip» og «whoa- oh-oh-oh». Disse gjentakende lydene blir i både denne seksjonen og i 'ref 2B' synkronisert med bevegelser som vi ser på skjermen: Når Luisa synger «tip, tip, tip» så tipper steinblokkene synkront til venstre sammen med lyden, som både er en måte å flette sammen bildet og musikken på og direkte ordmale bildet med teksten. Det audiovisuelle innbyr til en slags 'shared agency', ved at det er så fengende og kroppslig: bevegelsene vi ser og ordene vi hører er fengende, og gjør det enkelt både for yngre og eldre barn og voksne å bli dratt inn i sangen. Partiet kan invitere til dans, og er enkelt for små barn å lære seg utenat og syngende med på noe som kan gi opplevelse av 'empowerment' hos barna som interagerer med det audiovisuelle. Frasene gjør at låta får et lekent uttrykk selv om den (spesielt i denne delen) er relativt alvorlig og trykkende i tematikken og den audiovisuelle presentasjonen.



Figur 9: Skjermbilder fra musikkvideoen *Surface Pressure* i filmen *Encanto*

Vi har sett via analysen at Luisa i denne delen av sangen presenteres som sårbar og under press, likevel er det også en viss «tøffhet» som vises. Dette skinner både gjennom via vokal og det visuelle en kan se mot slutten av denne delen av videoen. Der «tar hun seg sammen» og viser hvordan hun uttrykker sin sosiale identitet; slik hun vil fremstå for familien og landsbyen, nemlig sterk og ikke sårbar. Denne seksjonen uttrykker at hun føler på en slags identitetskrise, og en ambivalens når det gjelder egen identitet. Dette er nok noe flere eldre barn og ungdommer kan kjenne seg igjen i: Saarikallio (2019) skriver at det i ungdomstiden

³² Luisa som løfter store steinblokker over hodet sitt med et bekymret uttrykk.

³³ «Tip-tip-tip» blir sunget samtidig som steinblokkene synkront tipper til siden, et fengende men alvorlig uttrykk.

³⁴ Luisa bærer mange tunge steinblokker på sine skuldre, i mørkerøde grotteomgivelser.

vil kunne være en vanskelig oppgave å synkronisere interne og eksterne krav og ressurser, noe som er essensielt for identitetsformasjon. Å se og oppleve presset Luisa er under kan appellere til en følelse av «å bli sett» via at de gjenspeiler følelsene sine i Luisa. For ungdommer eller eldre barn kan det være en måte å se seg selv på skjermen, noe som gjør at også ungdommer vil kunne trekkes mot og identifisere seg med *Encanto* både på et personlig og sosialt plan.

5.4.3 Ref 2B – Luisa sin nyanserte kjønnsidentitet

Den andre delen av siste refreng presenterer Luisa som sterk og ‘empowered’. Om en ser delen i sammenheng med helheten av musikkvideoen, er det likevel en slags bismak ved uttrykket: Det kan virke som Luisa ikke har landet i sin identitet som sårbar, men at hun fortsatt har en overbevisning om at hun må fremstå som sterk - både fysisk og psykisk. Disse nyansene kom tydelig frem i de forrige analysene, så det er ikke dette jeg vil sette søkelys på i denne delen. Det jeg vil trekke frem i denne næranalysen er hvordan Luisa sin kjønnsidentitet blir presentert gjennom de forskjellige bildene vi ser sammen med musikken.

Slik jeg har vært inne på før så kan sjangre bære med seg både politiske, kulturelle og sosiale verdier. Hiphop har for mange vært en sjanger som for mange representerer hypermaskuline idealer og objektivisering av kvinner (Rose 2008; Oware 209; Hansen 2018). Det samme gjelder for sjangeren reggaeton denne musikkvideoen beveger seg inn i: Arüna, Tortajada og Figueras-Maz (2019) skriver at «Reggaeton er vanligvis ansett (både i populærkultur og innen academia) som en sexistisk musikkstil, iboende mannsdominert på måten sangene og dens ‘perreo’-dansetil er opptrådd, og også i gleden som gis til publikum.» (s. 1) (Sitat oversatt fra engelsk til norsk).

At sjangeren reggaeton i utgangspunktet kan bære med seg og uttrykke kvinnekriminerende holdninger, gjør det interessant å dykke inn i hvordan Luisa sin kjønnsidentitet er presentert i denne musikkvideoen. Judith Butler skriver at ideen om kjønn reguleres av repeterte og normaliserte handlinger og gester (1991, s. 137), noe som henger sammen med hvordan normer som gjelder kjønn skapes og eventuelt opprettholdes eller brytes. Det er mye ved Luisa sitt kjønnsuttrykk som verken følger tidligere disneytradisjoner eller kjønnsnormer. Luisa har mange faktorer som peker i retning typisk representasjon av maskulinitet: fysikken hennes er kraftig, kroppsspråket hennes er ofte mer «brått» enn mykt og grasiøst, og stemmeleiet er relativt mørkt til en ungdoms jentestemme å være. Den

magiske kraften hennes er ekstrem styrke, som også er noe en kan forbinde med muskler og maskulinitet. Luisa danser en form for ‘perreo’ i deler av dette videoutsnittet, som vanligvis er en dansetil som forbindes med en seksualisering av kvinner (Arüna, Tortajada og Figueras-Maz 2019). Når Luisa danser, fremstår det derimot ikke vulgært eller seksualisert. Selv om hun uttrykker en form for stereotypisk femininitet ved å svinge på hoftene og ha på seg kjole, så er det noe lekent, frigjørende og ‘empowering’ i måten hun gjør det på. Dette er noe en også kan se tydelig eksempel på i ‘introen’ av musikkvideoen, når hun flytter på store steinblokker ved å svinge på hoftene.

Humor er et nøkkelord både i forbindelse med hvordan Luisa klarer å skape et frigjort uttrykk i dansen, men også for hvordan barn kan bli dratt inn og fanget av det de ser. I likhet med tidligere i musikkvideoen, så dukker eslene opp og blir med Luisa på dansen. At eslene står rundt Luisa og danser i rytme med musikken er både med på å skape en kontinuitet i musikkvideoen, i form av at de er et gjentakende element, men det skaper også et humoristisk uttrykk.



Figur 10: Skjermbilder fra musikkvideoen *Surface Pressure* i filmen *Encanto*

Denne seksjonen av musikkvideoen viser Luisa sin kjønnsidentitet på måte som tydeliggjør at identiteten hennes er mer kompleks enn å inneha kun feminine eller kun maskuline trekk. At Luisa ikke opptrer i tråd med kjønnsnormene betyr ikke at hun er ikke-binær, men en kan hevde at *Encanto* med karakteren Luisa kan bidra i en kjønnsdebatt. Dette blant annet ved at hun er en karakter som vil kunne være et forbilde barn kan speile seg i, ved at hun portretterer en som opptrer utenfor klassiske kjønnsnormer. En kan også hevde at Luisa *ikke* presenterer ‘perreo’-dansen som kvinneundertrykkende, men at dansesekvensen i videoen heller uttrykker humor, magi, lekenhet og ‘empowerment’. Dette ikke bare frigjør videoen fra det

³⁵ Luisa danser med eslene rundt seg, myke men ekspressive dansebevegelser i en humoristisk kontekst

³⁶ Luisa viser en nyansert kjønnsidentitet, med muskuløs overkropp og feminin bekleddning

³⁷ Blikket til Luisa kommuniserer ‘empowerment’ med blikket mens hun danser en leken ‘perreo’

fra det for mange seksualiserte ‘perreo’- uttrykket og stereotypiske kjønnsnormer, men kan også i en større kontekst være med på å redefinere sjangeren reggaeton og sjangerens politiske, sosiale og kulturelle verdier til å bli mer feministiske.

5.5 Oppsummering av analysene fra *Surface Pressure*

Jeg har nå analysert tre utdrag fra musikkvideoen *Surface Pressure*, og kan oppsummere med at den viser forskjellige sider av Luisas identitet. Jeg vil hevde at den uttrykker mangfoldig representasjon av kjønnsidentitet, og at det audiovisuelle på forskjellige måter via magisk realisme uttrykker ‘empowerment’ og humor.

I delen jeg kaller ‘bridge’ blir Luisa portrettert drømmende og myk. Dette gjøres blant annet via teatraliske, grasiøse bevegelser, og konturer skapt av det visuelle og auditive. Luisa uttrykker en viss femininitet via disse bevegelsene, samt via stemmeleiet sitt, som er lysere enn vi har hørt tidligere. Den magiske realismen uttrykkes både gjennom humor og lekenhet, uttrykt gjennom eslene som svever med Luisa. I ‘ref 2A’ ser vi Luisa som sårbar og under press, men likevel med et uttrykk som viser at hun vil opprettholde en fasade som «sterk» foran familien og folk rundt. Ambivalensen Luisa uttrykker er muligens noe ungdom eller ‘unge’ vil kunne kjenne seg igjen i, og det kan føre til at de kan oppleve at de «blir sett». Denne delen innbyr også til dans, lekenhet og ‘empowerment’ og ‘shared agency’, dette via synkroniserte, audiovisuelle bevegelser. Det kan både appellere til yngre og eldre barn. I analysen av ‘ref 2B’ trekker jeg spesifikt frem hvordan vi blir presentert for Luisas nyanserte kjønnsidentitet, samt hvordan dette kan være med på å vise sjangeren ‘perreo’ på en måte som re-kontekstualiserer den ved å fremstille Luisa på en måte som kan oppleves ‘empowering’. Denne delen viser hvordan Luisas fremtoning på forskjellige måter kan oppleve å bryte med normative fremstillinger av kjønn.

Det neste kapittelet mitt er det avsluttende kapitlet i denne oppgaven. I dette kapitlet vil jeg ytterligere utdype oppsummeringene mine av både *Sangfoni* og *Encanto*, og dette ved å svare på problemstillingen min som jeg presenterte i innledningskapitlet.

6. Oppsummering og konklusjon

Jeg har gjennom begge case-studiene mine presentert funn og diskutert funnene sammen med mine teoretiske forankringer. I følgende kapittel skal jeg komme med konkluderende oppsummeringer og gjentar dermed problemstillingen min som er følgende: «*Hvordan kan barn og unge utvide sin forståelse av egen identitet via audiovisuelitet og magisk realisme i barne-tv-serien Sangfoni og disneyfilmen Encanto?*» For å besvare problemstillingen min har jeg gjennom denne oppgaven satt et spesielt søkelys på tematikkene 'empowerment' og mangfoldig representasjon både i *Sangfoni* og *Encanto*.

Jeg kan konkludere med at barn og unge kan utvide sin forståelse av identitet via at det audiovisuelle sammen med magisk realisme uttrykker 'empowerment' både *Sangfoni* og *Encanto*, samt at begge viser mangfoldig representasjon via audiovisuelitet og magisk realisme. I de neste avsnittene skal jeg komme med noen konkluderende oppsummeringer om hvordan dette skjer.

I *Sangfoni* er magisk realisme sammen med det audiovisuelle med på å skape mange situasjoner som kan uttrykke 'empowerment'. Dette skjer blant annet via å legge opp til å engasjere yngre barn og deres fortolkningsrepertoar via enkel kommunikasjon og kroppsliggjort formidling, samt å vise mestring i forskjellige situasjoner på skjermen. *Sangfoni* består av en rekke lekne scenarioer, der den magiske realismen sammen med humor og audiovisuelle illusjoner gjør at barn kan dras inn i et univers der «alt er mulig». I *Encanto* blir vi i tillegg til lignende scenarioer som i *Sangfoni*, møtt med en litt mer kompleks kommunikasjon av 'empowerment'. Dette skjer blant annet via at karakteren Luisa uttrykker 'empowerment' når hun danser 'perreo'. Luisas måte å danse på kan vise at hun både er trygg i seg selv og sin kropp, som er med på å utfordre en kjønnsnorm. Det portretterer 'empowerment' som muligens kan appellere til ungdom og unge som ser, via at de kan se Luisa som et forbilde å speile seg i. (Det kan også appellere til yngre barn, blant annet via magisk, realistiske humoristiske elementer slik som dansende esler).

Følelsen av 'empowerment' er viktig for identitetsformasjonen til barn, dette fordi det handler om å tro på seg selv, samt oppleve at en klarer å oppfylle målene en setter for seg selv. 'Empowerment' kan komme av 'agency' (Ibrahim og Alkire, 2007, s.8), som i musikalsk sammenheng kan knyttes til å ha et slags mål om en tilstand som oppnås av

selvregulering via musikk (Saarikallio, 2019). Barns selvregulering via musikk kan opptre i form av affordanser, og affordanser kan skapes via assosiasjoner musikken fører med seg for den enkelte (DeNora, 2000). Ved at barn kan føle på 'empowerment' når de engasjerer seg i *Sangfoni* og *Encanto*, vil de ikke bare kunne føle på en mestring i øyeblikket, men de vil også muligens senere i livet, via musikken fra barne-tv-serien og filmen, kunne se tilbake på positive barndomsopplevelser og tenke at det var formende deres identitetsutvikling.

Jeg har også gjennom case-studiene mine tatt opp hvordan *Sangfoni* og *Encanto* via audiovisualitet og magisk realisme kan innby til følelser av trygghet og dermed kunne utvide forståelsen om egen identitet via mangfoldig representasjon. I både *Sangfoni* og *Encanto* vil jeg oppsummere hvordan de utfordrer både sjangernormer i forbindelse med kjønn og normer knyttet til representasjon kjønn generelt. Jeg vil også i forbindelse med *Encanto* komme med noen konkluderende oppsummeringer angående hvordan konflikt mellom personlig og sosial identitet representeres og hvordan etnisitet representeres.

I serien *Sangfoni* blir mangfoldig kjønnsrepresentasjon subtilt vist gjennom elementer slik som bruk av klær, ganglag og kroppsspråk som utfordrer det som kan kalles kjønnsnormativt. Dette er pakket inn i lekne og magisk-realistiske omgivelser, som gjør det enkelt yngre barn å engasjere seg i det audiovisuelle de ser på skjermen. Ved at musikkvideoene bryter normative fremstillinger, kan serien bidra til en utvikling der kjønnsrollene er mindre normative (Butler, 1991; Hansen, 2018). Dette vil kunne skje blant annet via at serien vil kunne være med på å forme barna som engasjerer seg med serien sitt fortolkningsrepertoar om hva som er «normalt» i fremstilling av kjønn (Potter og Wetherell, 1992; Vestad, 2015). Ved å representere flere fremstillinger av kjønn, vil serien også kunne appellere til barn som identifiserer seg og føler seg sett via det de ser på skjermen. Det vil kunne skape en følelse av trygghet i seg selv hos barna, og en følelse av å være hjemme i sin egen kropp og identitet (Ruud, 1997; Ruud, 2013).

Når det gjelder *Encanto*, viser Luisa kompleksitet i en identitet. Dette er blant annet i form av en nyansert fremstilling som både viser normativt «feminine» og normativt «maskuline» sider ved Luisa. Hun viser at en kan uttrykke normative feminine uttrykk ved bekledding, grasiøs dans og tidvis stemmebruk i lyst toneleie. Samtidig så utfordrer kroppen hennes de normative kvinnelige «idealene» som tidligere har vært sett i disneyfilmer. Dette ved at hun har en enorm fysisk styrke, vanligvis en relativt dyp stemme (som normativt kan forbindes

med maskulinitet), og et kroppsspråk som kan oppleves mer «brått» enn grasiøst til tider. At barn med lite utviklet fortolkningsrepertoar blir presentert for rollemodeller som Luisa i en ikke-kjønntypisk og ikke-kvinnediskriminerende reggaeton-kontekst, kan være med på å føre til en utvikling som bryter med stereotyper. Det kan igjen være med på at barn som ser *Encanto* i sin hverdag er med på å utvikle et fortolkningsrepertoar som har en bred forståelse og aksept for at mennesker er forskjellige (Potter og Wetherell, 1992; Vestad, 2015). De kan kanskje også føle seg mer akseptert og trygg i egen identitet ved at de føler seg sett (Ruud, 1997; Ruud, 2013). Portretteringen av Luisa viser også en representasjon av et individ med en viss konflikt mellom personlig og sosial identitet, en tematikk som muligens har en bredere appell til litt eldre barn enn yngre barn (Saarikallio, 2019). Dette er via audiovisuelle virkemidler slik som synkronisering av bilde og lyd, ordmalerier, konturer og kontraster, og disse virkemidlene er også med på å skape et humoristisk og magisk-realistisk univers som kan dra tilskueren inn – både store og små. Luisas karakter uttrykker ikke en *uvanlig* kompleks person, men hun representerer en balanse av trekk som flere kan kjenne seg i – noe som kan underbygges av Hope (2021) sin kronikk om at slike representasjoner er etterlengtet.

Både *Sangfoni* og *Encanto* er med på å bidra til mangfoldig representasjon når det gjelder aspekter knyttet til etnisitet, men i mine case-studier har jeg satt spesielt søkelys på dette i forbindelse med *Encanto*. Holt (2007) skriver at barndomsopplevelser legger grunnlag for forståelse av musikk som ulike sjangre, og at typer musikk tilhører forskjellige typer sjangre. Dette er noe som i *Encanto* kan være viktig for barn som ser filmen på den måten at de kan lære om latinamerikansk musikk, og om de er fra latinamerikanske land mulig føle en nasjonal tilhørighet som kan være styrkende for egen identitet, både på et personlig og et sosialt plan. Dette gjelder også den visuelle representasjonen av yngre barn, som «ser seg selv» på skjermen, og kan oppleve at de «finner» deler av seg selv ved at de får en rollemodell å projisere sitt eget framtidprosjekt inn i (Ruud, 2013).

En kan til slutt spørre seg hvorfor barne-tv-serien og filmen gjør alle disse grepene, og hvorfor det kommer akkurat når det gjør? Slik som Hawkins (2001) er inne på i forbindelse med artisters identitetsdannelse, så er denne ofte tilpasset for å passe sosiale behov: Samfunnsstrømninger er med på å forme hvordan identiteten til artister blir presentert. Det vi ser når vi ser på mottagelsen av *Encanto* og *Sangfoni*, i form av internettartikler og Oscar-nominasjoner, spellemannsnominasjoner og gullrutenominasjoner er indikatorer på at både kjønnsrollene, den etniske representasjonen og musikalske og kulturelle representasjonene er

noe som har vært etterlengtet fra slike barne-tv-serier og filmer. Dette vil gjøre det relevant å hevde at *Sangfoni* og *Disney* ikke bare er fengende og morsomme for barn og unge, men at de også kan være med på å fylle sosiale behov. Ved å vise mangfoldig representasjon og uttrykke 'empowerment' legger både *Sangfoni* og *Encanto* til rette for at barn og unge kan utvide deres forståelse av sin egen identitet.

REFERANSER

Litteratur

- Alsop, R., Bertelsen, M., & Holland, J. (2006). *Empowerment in Practice: From Analysis to Implementation*. Washington, DC: World Bank.
<http://hdl.handle.net/10986/6980>
- Araüna, N., Iolanda, T., & Figueras-Maz, M. (2019, 28 (1)). Feminist Reggaeton in Spain: Young Women Subverting Machismo Througj 'Perreo'. *YOUNG*, 32-49. Doi: <https://doi.org/10.1177/1103308819831473>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The Exercise if Control*. New York: W.H. Freeman.
- Bazin, A. (1960). The Ontology of the Photographic Image. *What is Cinema*, 9-16.
Doi: [10.2307/1210183](https://doi.org/10.2307/1210183)
- Bessières, V. (2011). *Antiquité at postmodernité: Les intertextes gréco-latins dans les arts à récit depuis les années soixante (fiction, théâtre, cinéma, série télévisée, bande dessinée)*. Toulouse: Université Toulouse de Mirail.
<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00663436>
- Bickford, T. (2011). *Children's Music, Mp3 Players, and Expressive Practices at a Vermont Elementary School: Media Consumption as Social Organization Among Schoolchildren*. Doi: [10.7916/D800081S](https://doi.org/10.7916/D800081S)
- Bickford, T. (2013). Children's music. In C. H. Garrett, *The Grove Dictionary of American Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) Realism*. London: Routledge.
- Butler, J. (1991). Imitation and Gender Insubordination. In M. A. Barale, H. Abelove, & D. M. Halperin, *The Lesbian and Gay Studies Reader* (pp. 307-20). New York og London: Routledge.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision - Sound On Screen*. New York: Coloumbia University Press.
- Cooke, M. (2008). *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dahl, R. E. (2004). Adolescent brain development: A period of vunderabilities and opportunities. Keynote address. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1021 (1), 1-22. Doi: [10.1196/annals.1308.001](https://doi.org/10.1196/annals.1308.001)
- Denora, T. (2000). *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Edwards, P. (2021). Ideology, Performance, and Ironic Distance in Musical Slapstick. In E.

- Malakaj, & A. E. Lyons, *Slapstick: An Interdisciplinary Companion*. Berlin/Munich/Boston: De Gruyter. Doi: <https://doi.org/10.1515/9783110571981-004>
- Fishburn, E. (2005). Humour and Magical Realism in El reino de este mundo. I S. M. Hart & Wen-chin Ouyang (Eds.), *A Companion to Magical Realism*, 155-167. Boydell & Brewer. <http://www.jstor.org/stable/10.7722/j.ctt9qdpbr.19>
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Indiana: Indiana University Press.
- Gunning, T. (2010). Moving away from the Index. Cinema and the Impression of Reality. *The Film Theory Reader. Debates and Arguments*, 255-269. Doi: [10.1215/10407391-2006-022](https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022)
- Hansen, K. A. (2018). Sangfoni: Magisk realisme, leken læring og identitetsutforskning i barns audiovisuelle musikkultur. *Studia Musicologica Norvegica*, 102-117. Doi: [10.18261/issn.1504-2960-2018-01-07](https://doi.org/10.18261/issn.1504-2960-2018-01-07)
- Hawkins, S. (2002). *Settling the Pop Score: Pop texts and identity politics*. Aldershot: Ashgate.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. London: Methuen.
- Holt, F. (2007). *Genra in Popular Music*. Chicago: University of Chicago.
- Ibrahim, S., & Alkire, S. (2007). Agency & Empowerment: A proposal for internationally comparable indicators. *Oxford development studies, Vol 35 (4)*, 379-403. Doi: <https://doi.org/10.1080/13600810701701897>
- Jeannerod, M. (2003). The mechanism of self-recognition in human. *Behavioral Brain Research*, 1-15. Doi: [10.1016/S0166-4328\(02\)00384-4](https://doi.org/10.1016/S0166-4328(02)00384-4)
- Johannessen, A., Tufte, P. A., & Christoffersen, L. (2010). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode 4. utgave*. Oslo: Abstrakt forlag.
- Justdal, H. (2011). Fra søte små til svarte får: Musikk for barn i alle aldre. I M. Lorentzen, *Sangen om Norge: Norsk populærmusikk gjennom 75 år* (s. 257-269). Bergen: Bodoni.
- Karpatschhof, L. (1984). Den fænomenororienterede casemetode. *Tidskrift för Nordisk Förening för Pedagogisk Forskning 4 (3/4)*, 14-25.

- Kruuse, E. (1999). *Kvalitative forskningsmetoder i psykologi og beslægtede fag*. København: Dansk psykologisk Forlag.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervjuet*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Metz, C. (1974). On the Impression of Reality in the Cinema. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*, 3-15.
- Owens, M. (2009). A Man's Woman? Contradictory Messages in the Songs of Female Rappers, 1992-2000. *Journal of Black Studies* 39 (5), 786-802. Doi: <https://doi.org/10.1177/0021934707302454>
- Rose, T. (2008). *The Hip Hop Wars: What We Talk About When We Talk About Hip Hop*. New York: Basic Books.
- Ruud, E. (1983). *Musikken- vart nye rusmiddel?: Om oppdragese til og gjennom musikk i dagens samfunn*. Oslo: Norsk Musikforlag.
- Ruud, E. (1997). Music and Identity. *Nordisk tidsskrift for musikkterapi*, 3-13. Doi: <https://doi.org/10.1080/08098139709477889>
- Ruud, E. (2005). Philosophy and Theory of Science. In B. L. (Red.), *Music Therapy Research*. Hilsum, NH: Barcelona Publishers.
- Ruud, E. (2013). *Musikk og identitet, 2. utgave*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Ruud, E. (2016). *Musikkvitenskap*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Saarikallio, S. (2019). Music as a resource for agency and empowerment in identity construction. In K. McFerran, S. Saarikallio, & P. Derrington, *Handbook of Music, Adolescents, and Wellbeing*. Oxford Scholarship Online. <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/oso/9780198808992.001.0001/oso-9780198808992-chapter-8>
- Thagaard, T. (2009). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode. 3. utgave*. Bergen: Bokforlaget.
- Thompson, K. (1999). Storytelling in the New Hollywood. *Modern Classicism*, 1-49. Harvard: Harvard University Press.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2019). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw Hill Education.
- Trondalen, G. (2004). *Klingende relasjoner. En musikkterapistudie av "signifikante øyeblikk" i musikalsk samspill med unge mennesker med anoreksi*. PhD avhandling. Oslo: Norges Musikkhøgskole. <http://hdl.handle.net/11250/172430>

- Vernallis, C. (2004). *Music Video: Aesthetics and cultural context*. New York: Columbia University Press.
- Vestad, I. L. (2015). Barnemusikk som et transdisiplinært emne: Om selvforståelse, musikkbegrep og affordanse som overskridende forskningsverktøy. *Barn 33 (3-4)*, 49-63. Doi: [10.5324/barn.v33i3.3458](https://doi.org/10.5324/barn.v33i3.3458)
- Vestad, I. L. (2013). *Barns bruk av fonogrammer. Om konstituering av musikalsk mening i barnekulturelt perspektiv*. PhD avhandling: Universitetet i Oslo.
<http://urn.nb.no/URN:NBN:no-59038>
- Wetherell, M., & Potter, J. (1992). *Mapping the Language of Racism: Discourse and the Legitimation of Exploitation*. New York: Columbia University Press.
- Widding, Ø. (2005). *Case som metode. Hovedutfordringer knyttet til ulike forskningsdesign når hensikten er å generalisere*. Handelshøgskolen i Bodø.
Doi:[10.13140/RG.2.1.3078.8722](https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3078.8722)
- Young, S. (2009a). Towards Constructions of Musical Childhoods: Diversity and Digital Technologies. *Early Child Development and Care 179 (6)*, 695-705. Doi: <https://doi.org/10.1080/03004430902944908>
- Young, S. (2009b). *Music 3-5*. London: Routledge.
- Zamora, L. P., & Faris, W. B. (1995). Introduction: Daiquiri Birds and Flaubertian Parrot(ie)s. In L. P. Zamora, & W. B. Faris, *Magical Realism: Theory, History, Community* (pp. 1-11). London og Durham: Duke University Press.

Internettkilder:

- Aarvig, E. (2017, 02.05). *Magisk musikkrealisme i Sangfoni*. Hentet fra Rushprint:
<https://rushprint.no/2017/05/magisk-musikkrealisme-i-sangfoni/> [Lest sist 01.05.22]
- Castillo, M. (2021, 24.11). *Encanto*. Hentet fra Roger Ebert:
<https://www.rogerebert.com/reviews/encanto-movie-review-2021> [Lest sist 01.05.22]
- Cambridge Dictionary. (u.d). Audiovisual. I *Cambridge Dictionary*. [Lest sist 01.05.22]
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/audiovisual>
- Disney.(2021). *Jessica Darrow - Surface Pressure (From "Encanto")*. Hentet fra Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=tQwVKr8rCYw> [Lest sist 01.05.22]

- Hope, A. (2021, 28.12). *'Encanto' shifts the female paradigm*. Hentet fra CNN:
<https://edition.cnn.com/2021/12/27/opinions/disney-encanto-female-representation-hope/index.html> [Lest sist 01.05.22]
- Imdb. (n.d.). *Encanto (2021) - Full Cast & Crew*. Hentet fra Imdb:
https://www.imdb.com/title/tt2953050/fullcredits/?ref_=tt_cl_sm [Lest sist 01.05.22]
- Johansson, K. (2016). Mellom hermeneutikk og fenomenologi - et essay i vitenskapsteori. *Musikkterapi 2*. Hentet fra: <https://www.musikkterapi.no/2-2016/2017/1/19/mellom-hermeneutikk-og-fenomenologi-et-essay-i-vitenskapsteori> [Lest sist 01.05.22]
- Lopez, J. (2022, 18.02). *The music of 'Encanto' Is a Huge Success- Its Creators Walked a Cultural Tightrope to Get There*. Hentet fra Rolling Stone:
<https://www.rollingstone.com/music/music-latin/encanto-music-creative-process-1301928/> [Lest sist 01.05.22]
- News, A. (2022, 05.01). *The power of representation*. Hentet fra Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=YM7t6Pa5KOc> [Lest sist 01.05.22]
- Oscars. (2022, 27.03). *Oscars Ceremonies 2022*. Hentet fra Oscars:
<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2022> [Lest sist 01.05.22]
- Ridderstrøm, H. (2021, 28.04). *Magisk realisme*. Hentet fra Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier: [Lest 01.05.22]
https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/magisk_realisme.pdf [Lest sist 01.05.22]
- Young, A. (2022, 20.01). *2-Year-Old Who Looks Exactly Like Mirabel From 'Encanto' Excitedly Thinks She's in the Movie*. Hentet fra My Modern Met:
<https://mymodernmet.com/disney-encanto-mirabel-representation-matters/> [Lest sist 01.05.22]

Filmografi og episoder:

Sangfoni:

- Tvedte, I. S & Wedøe, S. (Manus/Regi) & Vinge, J (Musikk) (2017, 28.01) Tre små Tamburer [Episode i TV-serie] Haugen, V. F. (Ansvarlig redaktør) *Sangfoni*. NRK.
<https://tv.nrk.no/serie/sangfoni/sesong/2/episode/3/avspiller>
- Tvedte, I. S & Wedøe, S. (Manus/Regi) & Vinge, J (Musikk) (2017, 04.02) Nei, nei gutt [Episode i TV-serie] Haugen, V. F. (Ansvarlig redaktør) *Sangfoni*. NRK.

<https://tv.nrk.no/serie/sangfoni/sesong/2/episode/4/avspiller>

Tvedte, I. S & Wedøe, S. (Manus/Regi) & Vinge, J (Musikk) (2017, 18.02) Bæ, bæ lille lam
[Episode i TV-serie] Haugen, V. F. (Ansvarlig redaktør) *Sangfoni*. NRK.

<https://tv.nrk.no/serie/sangfoni/sesong/2/episode/8/avspiller>

Tvedte, I. S & Wedøe, S. (Manus/Regi) & Vinge, J (Musikk) (2017, 18.02) Fola, fola
Blakken [Episode i TV-serie] Haugen, V. F. (Ansvarlig redaktør) *Sangfoni*. NRK.

<https://tv.nrk.no/serie/sangfoni/sesong/2/episode/10/avspiller>

Encanto:

Bush, J., Howard, B., & Smith, C. C. (Regissører). (2021). *Encanto* [Motion Picture].

Sangtekst:

Miranda, L., Elizondo, M., & Disney. (2021, 11 19). *Surface Pressure*. (J. Darrow,
Performer) <https://genius.com/Jessica-darrow-surface-pressure-lyrics>