

Forord

Er ein student i Trondheim, skal det bra gjerast å ikkje dukke innom ei teaterframsyning i alle fall éin gong. Kjem ein *inn* i studentteatermiljøet, blir ein kjent med ei folkegruppe med så mykje driv og engasjement at det ikkje skulle vere til å tru. Denne oppgåva hadde ikkje vorte skriven, hadde det ikkje vore for Studentersamfundets Interne Teater, Barneteateret, UKErevyen og alle dei flotte menneska som har vore med der.

Takk til rettleiar Magnar Breivik som har vore tålmodig med ein travel skippertaksstudent. Takk til gjengen som jobba på *Er det Virkelig Virkelig?* som faktisk la grunnlaget for heile oppgåva. Takk til Sofie som har fått meg opp om morgonen og som har vore den beste medspelaren ein kunne tenkt seg. Takk til familien min som har vore rådgjevarar og heiagjeng, Oda Frigg som har lest og retta på både struktur og nynorsk, til alle på Musikkvitskap og i Elvegata som har gjort studietida til ein fryd. Også takk til Hanna som tok meg med inn i Trondheims studentteatermiljø.

- Eirik Fagerslett
Trondheim, 16.05.18

Innhaldsoversyn

Introduksjon	5
Del 1 Teatermusikalske perspektiv	11
1.1.1 - Kva er teatermusikk?.....	13
1.1.2 - Å finne formålet med musikk i teateret.....	17
1.1.3 - Teknikkar og omgrep	21
1.1.4 - Lydfenomenet.....	27
Assosiasjon, kropp og musikk.....	33
1.2.1 - Kroppen og sinnet i møte med musikk.....	33
1.2.2 - Minner, emosjon og assosiasjon.....	37
1.2.3 - Musikk, bevissthet og stillhet.....	42
1.2.4 - Tale som ein del av lydbiletet	45
1.2.5 - Eit utvida scenerom.....	47
Del 2 Er det Virkelig Virkelig.....	49
2.1.1 - Bakgrunn og kontekst for teateroppsettinga.....	51
2.1.2 - Devisedprosessen	55
2.1.3 - Tekniske løysingar og lyddesign	57
2.1.4 - Produktet av prosessen	61
Stykket i eit teatermusikalsk perspektiv.....	69
2.2.1 - Narrative funksjonar	69
2.2.2 - Stykkets akustikk.....	75
2.2.3 - Psykologiske effektar i stykket	77
2.2.4 - Assosiative strategiar	83
2.2.5 - Eit bevisst publikum	85
2.2.6 - Verkelege og uverkelege stemmer.....	87
Oppsummering.....	89

Introduksjon

...Jeg kan si jeg er komponist for teater, TV, film. Der har jeg arbeidet veldig mye som komponist. Men det er det jeg kaller sekundærmusikk. [Der,] så må man akseptere at det jeg gjør som komponist, det er alltid sekundært i forhold til totalen

-Egil Monn-Iversen, 1992¹

Dette utsegnet kom frå Egil Monn-Iversen i eit intervju der han blei 'konfrontert' med at han kunne kalle seg komponist. Siste halvdel av 1900-talet sto Monn-Iversen for ein stor del av musikken som blei produsert til norsk teater, TV og film. Når ein høyrer uttrykket "sekundærmusikk", kan det vere lett å tenkje at Monn-Iversen seier at filmmusikk eller teatermusikk er sekundært i forhold til det visuelle eller litterære mediet musikken spelar saman med. På ein meir diplomatisk måte, kan ein sei at han trekk fram eit sentralt omgrep som er gjennomgåande for alle multimediale kunstformer.

Multimedialitet er ei medieform som heng saman med studiar av intermedialitet og *mixed media*. I alle desse medialitetstypene er det ei føresetnad at fleire kunstformer eller uttrykksformer spelar saman om å lage eit felles produkt. Ei av forutsetningane for å sette opp eit teaterstykke er at det er fleire kunstformer som jobbar saman. Avhengig av typen teater og instruktørens personlege smak, vil eit teater gjerne innehalde eit litterært verk (manus), skodespelarkunst, lydkunst (musikk), lyskunst, visuell kunst (scenografi) og meir. Litteraturvitaren Claus Clüver har skrevet mykje om forholdet mellom ulike hybridformar innan kunst.² Han skriv at forskjellen på intermediale, multimediale og mixed media er i kva grad dei ulike elementa er avhengige av kvarandre. I eit multimedialt verk, vil kvart element kunne vurderast separat. I ein opera, kan musikk, libretto, kostymer osv. kunne takast ut av kontekst og vurderast som eit sjølvstendig verk. I mixed media kan ein observere at mediet er satt saman av ulike element, men dei vil ikkje gje meining utan kvarandre. Ein teikneserie t.d. består av tekst og bilete. Utan teksten gjer ikkje bileta meining og omvendt. I eit intermedialt verk, vil det ikkje vere råd å vurdere eller observere eit enkelt element utan dei andre. Eit eksempel på dette, er *Ichty*, symbolet av ein fisk som representerar Jesus. *Ichty* er eit

¹ NRK Kultur, "Musikalsk mellomspill med Egil Monn-Iversen," i *Musikalsk mellomspill* (1992).

² Claus Clüver, "Intermediality and Interarts Studies," i *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*, Red. Jens Arvidson, et al. (Lund: Intermedia Studies Press, 2007), 15-16.

akronym for den greske oversettinga av "Jesus Kristus, Son av Gud, Frelsaren". Ichtys er også det greske ordet for fisk. Akronymet, symbolet og ordet er altså alle elementære for å kunne vurdere verket. Det alle gradane av medialitet har til felles, er at dei ulike elementa er ein del av noko større enn seg sjølv. Ser ein på teateret og film i denne konteksten, kan ein seie at alle element i mediene vil bli *sekundært i forhold til totalen*, slik Monn-Iversen sa. Det at film- og teatermusikk ikkje blir tileigna den same 'kunstneriske integriteten' som kunstmusikk, kjem vi attende til seinare.

Problemstillinga i denne oppgåva er å kartlegge teknikkar for å styre eit teaterpublikums oppleving av romskjensle og emosjon gjennom musikk. Særleg ligg fokuset på samanhengen mellom det opplevde rommet og publikummets emosjonelle investering i framsyninga. Oppgåva er basert på to hovuddelar. Del éin tar for seg ulike teoriar og teknikkar som kan påverke arbeidet med å skape musikk til ei teaterforestilling. Det blir først presentert teknikkar og omgrep knytta til dei dramaturgiske og praktiske funksjonane til teatermusikk. Deretter vil det bli presentert ulike psykologiske og fysiske faktorar som spelar inn på korleis publikum oppfattar musikken. Del 2 tar for seg oppsettinga av teaterstykket *Er det Virkelig Virkelig?* Som blei satt opp i desember 2017. Stykket var eit resultat av mastergradsarbeidet til Christina Søhol og Trine Elise Gjermstad som studerer Drama og Teater ved Institutt for Kunst og Medievitenskap på NTNU. Underteikna var lyddesignar, tekniskar og komponist for framsyninga (og etterkvart også skodespelar). Det vil først vere ein presentasjon og ei utgreiing av prosjektet og framsyninga, før stykket blir satt opp mot teoriane presentert i Del 1.

Grunnlaget for teoriane i første del er litteratur om musikk som eit narrativt verkemiddel, lyd som ei fysisk hending, ulike fiksjonslag i film og teater, psykologiske og fysiologiske effektar lyd og musikk kan ha på mennesket og samspelet mellom ulike teatrale element. Hovedvekta av litteraturen er henta frå diskursen kring filmmusikk, performance-teori og musikkpsykologi. Det er eit noko avgrensa omfang av litteratur om musikkens funksjon i teater. Gjerne er denne litteraturen fokusert på prosessen med å lage *teater* og rolla musikk kan ha for ein regissør eller dramaturg. Den musikkviteskaplege litteraturen kring filmmusikk er mykje sterkare etablert og gjev eit godt grunnlag for arbeid med å musikklegge eit teaterstykke. Sidan dette også er ei

multimedial uttrykksform med narrasjon i sentrum, kan fleire av teoriane meir eller mindre direkte implementerast i teateret. Komponist og teatervitaren Christine Anne Frezza skriv også at teoriar om filmmusikk kan skape eit godt utgangspunkt for modellar for teatermusikk. Det er kanskje ikkje så rart, sidan kinotradisjonen starta på scener og institusjonar som var assosiert med musikk og teater.³ Eg vil også ta for meg nokre element som ikkje kan overførast like godt. Det er skrevet ein del om lyd i teateret, men då gjerne frå eit teatervitenskapeleg standpunkt. Eg vil særleg trekke fram Lynne Kendrick og David Roesner sitt arbeid (med utgangspunkt i boka *Theatre Noise* (2011)) som har vore viktig for feltet dei siste åra.

Grunnlaget for arbeidet med lydbileta i *Er det Virkelig Virkelig* er omgrepet *sonifisering*. Sonifisering er basert på det engelske omgrepet *sonification* (sonifikasjon), som er ein teknikk basert på omforming av tidsbasert data til lyd. Det klassiske eksempelet på sonifikasjon er korleis ein geigermålar endrar lyden sin etter mengda radioaktiv stråling i lufta. Ofte blir sonifikasjon gjennomført ved å bruke informasjon frå vitskapelege eksperiment for å styre variablar i ein synthesizer, slik ein har gjort ved t.d. CERN i Sveits.⁴ I den musikkteknologiske feltet (som har mest litteratur om temaet) vil ein sonifikasjonsprosess også omfatte eit større kreativt virke for å få lydane til å 'passere' som musikk. Det er ein diskusjon kring kor breitt feltet 'sonification' skal fatte. Musikkteknologane Florian Grond og Thomas Hermann meiner at sonifikasjon begynner der den mimetiske tradisjonen i programmusikk sluttar. Sonifikasjon er ifølge dei ikkje ein kreativ representasjon, men ei direkte tolking mellom medier.⁵ Den kreative utforminga av lydbiletet vil som oftast vere ein sentral del av sonifikasjonsprosessen, men grunnlaget vil alltid vere empiriske, målbare data. Målet med dette er at sonifikasjonen også skal kunne opplevast som lydkunst i seg sjølv, utan at ein nødvendigvis må kjenne til informasjonen som ligg bak. Brown lar *sonification* fatte så vidt som at feltet omhandlar heile det auditive forholdet mellom mennesket og teknologiske objekt. Dette tek altså med all informasjon ein kan få frå eit objekt gjennom

³ Christine Anne Frezza, "Music as an integral design element of theatrical production" (C.A. Frezza, 1981), 94.

⁴ Lily Asquith, "Listening to data from the Large Hadron Collider | Lily Asquith | TEDxZurich," lastet ned 28.02. <https://www.youtube.com/watch?v=iQiPytKHEwY&t=624s>.

⁵ Florian Grond og Thomas Hermann, "Aesthetic strategies in sonification," *Journal of Knowledge, Culture and Communication* 27, nr. 2 (2012).

lyd, om det er ein geigermålar som åtvarar mot stråling eller ei klokke som kling når ein opnar døra inn til frisøren.

I dette ligg også informasjon ein få gjennom variasjonar i *lydens liv*. Dette livet refererer til dei forskjellige stega av informasjon ein kan tolke ut av ein lyd. Den første informasjonsstrømmen får ein gjennom utgangspunktet til lydens danning, den reine informasjonen en er opplærd til at lyden skal bety. Dette kan vere så enkelt som at ein høyrer ein telefon ringe og skjønner at om ein tar opp røret, kan ein få snakke med ein annan person. Den andre delen av lydens liv kjem gjennom lydobjektets forhold til omgjevnadar, særleg gjennom romklang og endringar i klangfarge. Har lyden ein romklang som høyrer til meir enn eitt enkelt rom samtidig som dei lysaste frekvensane er dempa, kan ein konkludere med at telefonen er i eit anna rom enn *du* er i. Ein lyd kan også aktivere eit psykoakustisk, assosiasjonsstyrt rom, noko som har blitt diskutert i forhold til både lyd i film og performancestudier. I ein teatral samanheng vil ein også kunne nytte seg av overføring av informasjon til lyd. Ein vil at ulike endringar i det dramaturgiske løpet skal komme fram i musikken, eit musikalsk tema kan representere ein karakter eller eit objekt og lyden skal i tillegg formidle det emosjonelle spekteret i scena. Alt dette er narrativ informasjon komponisten vil abstrahere og formidle på nytt gjennom auditive virkemiddel. Derfor, kan ein sei at teatermusikk fell innanfor *sonification*. Likevel, om ein skal la omgrepet fatte så vidt, vil veldig mykje av den vestlege musikkhistoria falle i same kategori. Om ein derimot peiker ut den abstraherte, teatrale teknikken som *sonifisering* heller enn *sonifikasjon*, kan ein unngå denne problemstillinga utan å blande omgrepa.

I den praktiske gjennomføringa av prosjektet, vil musikken ta utgangspunkt i elektronisk, digital produksjon og innspelt musikk. Eg har vald å nytte nemninga *elektroakustisk musikk*. Tradisjonelt blir denne nemninga brukt om musikk som er behandla av analoge synthar, bandopptakarar, platespelarar og likande. Om musikk skapt av digitale verkemiddel er det gjerne nytta omgrepet *datamusikk* (computer music). *Datamusikk* opplever eg som veldig upresist og har ein nærast negativ undertone. Nemninga *elektronisk musikk* kan også nyttast, men er gjerne kopla til dansesjangerar som *electronica*, *electro-house* osv. Musikken i oppsettinga var av ein klangbasert karakter og fell utanfor det eg opplever som *elektronisk musikk*.

Elektroakustisk musikk dekker også forholdet elektronikk/akustikk og syntetisk romkjensle som er sentral i arbeidet med ei teateroppsetting. Å nytte elektronikk og digitale verkemiddel for å framstille teatermusikk har blitt veldig vanleg dei siste åra, av både kreative og økonomiske grunnar. Det er naturlegvis billegare å ha éin person til å skrive, produsere og framføre musikken enn eit apparat på 10-20 personar. I eit elektronisk prosessert lydbilete har ein også ein god moglegheit til å få fram eit stort spekter av uttrykk gjennom eit lite sett av musikalsk råmateriale. Dette er ein eigenskap i lyden som kan bli nytta om ein tar t.d. tar utgangspunkt i Pierre Schaeffers teoriar om *objet sonore* (lydobjekt). Han meinte at gjennom sin *musique concrete* kunne ein fjerne alle assosiasjonar til ein lyds opphav og kunne vurdere lyden som eit fenomenologisk objekt. Med denne innfallsvinkelen kan ein i teorien ta utgangspunkt i kva som helst slags auditivt råmateriale og behandle det som musikalske verkemiddel. Schaeffer omtalte denne måten å tenke på lydar som verktøy med omdefinert bruksområde som *bricolage*: det å nytte det ein har tilgjengelig for å oppnå eit nytt formål.⁶ Med dette får ein musikkprodusent eit stort spekter av musikalske innfallsvinklar med tanke på kreative og symbolske verkemiddel i eit teaterstykke. I ein teatral samanheng vil det å bryte med Schaeffers filosofiar kunne nyttast som eit verkemiddel. Om ein kan ta lydar frå verda utanom teateret og nytte det til å styre det emosjonelle inntrykket til publikum gjennom assosiasjonar, vil ein kunne utvikle eit vidt og sterkt lydbilete.

I teatermusikalsk samanheng er det også naturleg å nemne Kurt Weill. På same måte som at Bertolt Brecht (som Weill jobba mykje saman med) har prega mykje av teaterverda det siste århundret, har Weill påverka teatermusikken. Dette kan vere fordi han er ein av dei få moderne komponistane som har skrevet musikk for teater som også har skrevet *om* musikk for teater. Når ein snakkar om Weill, er det gjerne nemnt korleis han endra stilart og uttrykk alt etter kva slags prosjekt han jobba med og kvar i verda han budde.⁷ I dei forskjellige teaterstykker, musikalar og operaer Weill jobba med kan ein også merke endringar i stilarter og uttrykk etter kva situasjonen ber om. Dette omtala både Brecht og Weill som *gestus*.⁸ Ein *karacters gestus* er dei rørsle og det

⁶ Tim Hodgkinson, "An Interview with Pierre Schaeffer," i *The Book of Music and Nature: An Anthology of Sounds, Words, Thoughts*, Red. Marta Ulveus og David Rothenberg (Middletown: Wesleyan University Press, 2013).

⁷ Stephen Hinton, *Weill's musical theater : stages of reform* (Berkeley, Calif: University of California Press, 2012), 25-29.

⁸Ibid., 33.

kroppsspråket som utstråler karakterens motivasjon og bakgrunn. Ein skal forstå karakterens tankar og midlar ut frå kroppsspråket. Ein valdsam og aggressiv karakter vil gjerne ha store, raske og uføreseielege rørsler til dømes. På same måte vil eit musikkstykket bære den same uttrykksforma. Denne musikalske gestus kan også sjåast på som eit slags estetisk eller stilbestemt ledemotiv som kan følge karakterar, objekt, stader eller stemningar gjennom stykket. Denne måten å bruke musikalske sjangertrekk for å kommentere på karakterane i stykket var derimot ikkje noko Weill fant opp, sidan ein kan finne det same i t.d. Mozarts *Tryllefløyten*. Weill sa sjølv at Mozart aldri forlét den gestiske naturen i musikken.⁹ Musikkens gestus dekkjer også korleis musikken kan formidle assosiasjonar til fysiske rørsler. På same måte som ein karakter kan vere ustø til beins, kan musikken vere ustødig. Gestus er summen av musikkens rørsler og uttrykk.

I ei oppgåve som tar for seg musikkens rolle i teater, kan det også vere lurt å klargjer omgrepet *fiksjonskontrakt*. Ei fiksjonskontrakt er forståelsen mellom utøvar og publikum at det som blir vist er fiktivt. Om ein til dømes etablerer at ein del av scenerommet er på toppen av eit fjell, er det ein del av fiksjonskontrakta. Ein kan seie at for utøvaren er dette det kreative spelerommet ein har for å utvide røynda. I ordet *kontrakt* ligg det også ei gjensidig forståing om at så lenge utøvaren ikkje bryt kontrakta, vil publikum kjøpe det som er vist. Dette er særleg viktig om ein tenkjer å dra publikum inn i spelets verd og gløyme teatersituasjonen dei er i.

Det er viktig å trekke fram at hovudfokuset på denne oppgåva ikkje ligg på musikal, musikkspel eller opera. Når eg snakkar om eit teaterstykket, er det snakk om teateroppsettingar der det litterære verket er utgangspunktet. Dette er fordi det er på dette feltet musikken oftast blir satt til side og vurdert som 'sekundær'. Det er også i det dialogbaserte teater det er eit minst musikkvitskapeleg litteratur. Det er gjort mykje godt arbeid kring analysar av musikalske funksjonar og kompositoriske teknikkar i både musikal og opera. Den estetiske forskjellen mellom musikal/opera og dialogbasert teater er også så stor at det er naturleg å avgrense bruken av desse teoriane om kvarandre. Forskjellane kjem først og fremst når ein ser på prosessane bak stykket og kva rolle musikk har i det ferdige verket.

⁹Ibid., 34.

Del 1
Teatermusikalske perspektiv

1.1.1 - Kva er teatermusikk?

Even Ruud skriv at utgangspunktet for moderne musikkvitenskap er spørsmålet «kva er musikk?». ¹⁰ Dette spørsmålet i seg sjølv er veldig generelt og kan ikkje gje eit svar som er dekkande. Pierre Scaeffe sa for eksempel at om du klarar å finne det eksakte augneblinken noko blir musikk, ville du blitt stempla som ein profet.¹¹ Ut frå spørsmålet kan ein trekke fram *andre* viktige problemstillingar som definerer moderne musikkvitenskap. Dette kan vere kva rolle musikk har i samfunnet, kva musikk uttrykker og korleis musikk er strukturert for å gje mennesket ei oppleving. Ein kan også endre litt på spørsmålet og spørje seg “kva er teatermusikk” eller “kva er musikk i teateret?”. Med desse spørsmåla trekk ein fram problemstillingar som tek for seg musikkens rolle i teater. Teatermusikk er til dømes direkte knyta til det visuelle og det litterære. Sidan teateret er ei multimedial kunstform, kan stykke og songar skrevet til teater og musikkspel stå som autonome kunstverk, men det er ikkje det som er *formålet* med ei teateroppsetting. Ein komponist eller lyddesigner i eit teater må kontinuerleg vurdere korleis lyd, tekst og bilete heng saman og eventuelt argumentere for endringar av den eine eller andre parten; Passar ikkje musikken med det narrative, må musikken endrast. Om ein replikk øydelegg eit sterkt, musikalsk parti, kan ein prøve å sette inn denne replikken på eit anna tidspunkt. Musikk i teater er også eit kunstfelt som har ei lang historie. Om ikkje alt er skrevet ned og vurdert akademisk, er det mange tradisjonar og normer knyta til samanhengen mellom teater og musikk. Ofte er det forventningar til korleis skodespel og lyd skal henge saman, og det er gjort mykje arbeid i korleis ein kan bryte desse forventningane. I denne tradisjonen kan ein også trekke parallellar til filmmusikk, soundscaping, radioteater og opera. Ein må også vurdere lydlandskapet i eit teater som ein del av eit *levande* kunstverk. I tillegg til dei kompositoriske grep og effektar ein bruker, vil det vere element som scenelyd, romklang og publikumslid som spelar inn. I eit teater kan det skje mange endringar i løpet av ei framsyning om ein har fleire aktørar som gjer noko *litt* forskjellig kvar gong. Samtidig må andre aktørar vere trygg på at musikken gjer jobben sin. Ofte kan auditive cues (signal om ei endring eller ei handling) vere redninga for ein skodespelar som er usikker. Teatermusikk må vere både dynamisk og føreseieleg.

¹⁰Even Ruud, *Musikkvitenskap* (Oslo: Universitetsforl., 2016), 31.

¹¹Hodgkinson, 32.

I arbeidet med å skape musikk til eit teaterstykk, vil ein gjerne begynne med å vurdere kva slags musikk som er *passande*. I samtalar med ein regissør eller instruktør, kan ein finne ut kva formålet med musikken skal vere og kva slags musikalsk profil stykket skal ha. Christine Frezza har lagt fram ein tabell¹² ho meiner reflekterer kva slags element i ei scene som påverkar valet av musikk. Dette er ein modell som tvinger både regissør og den musikalsk ansvarlege til å reflektere over musikkens formål og utforming. Særleg viktig er forholdet mellom musikk og dialog, dramaturgiske effektar og musikalsk sjanger. Eit anna viktig element Frezza trekk fram, er musikkens lydkjelde. Om musikarane synest på scena, vil det automatisk trekke fram musikken i publikums bevissthet. Bandet vil vere eit fysisk og visuelt nærvær som gjev ein kropp til musikken. Når ein spelar eit instrument, vil det også vere ein del bevegelse som kan trekke merksemda til publikum. Eit band på scena vil også ha mykje å seie for publikums *persipererte rom*.¹³

<p><u>Function of the Music</u> Provide continuity Enhance dramatic action Enhance character Establish environment</p>	<p><u>World of the Play (production aspects)</u> Genre of the play Set Costumes Lighting</p>
<p><u>Scene Dynamics</u> Type of dialogue Rhythm of dialogue Tempo of scene Volume of dialogue</p>	<p><u>Placement of the Music</u> External to the scene Within scene</p>
	<p><u>Musical Dynamics</u> Speed Loudness Rhythm Length and countinuity Melody, Rhythm, Texture Emphasis High or low music Types of instruments</p>

Fig. 1 – Christine Frezza sin oversikt over faktorar som påverkar valet av musikk i teater

¹²Frezza, 120.

¹³ Se kap. 2.4

For å kunne jobbe konstruktivt med ikkje-musikarar med å definere musikkens karakteristikk, meiner Frezza det er naturleg å starte med kategorisering av sjangrar og (til ein viss grad) humør.¹⁴ Problemet med å klassifisere musikk etter humør, er subjektiviteten i opplevinga av musikken. Ein kan i dei fleste tilfelle klassifisere i generelle kategoriar som “glad” eller “trist”, men ofte vil ein meir nøyaktig presisering føre til forvirring. Om ein sorterer musikk etter periode, vil ein ha eit betre utgangspunkt for å kommunisere klart. Ein tar da utgangspunkt i påstandar basert på fakta eller i alle fall ein delt oppfatning av musikken. Om ein seier “barokkmusikk”, vil dei fleste frå den vestlege kultursfære assosiere det med Bach. I populærmusikk kan ein også nytte seg av sjangernemningar som blir brukt i daglegtale og av musikkjournalistar, hitlister, plateselskap o.l. Det er ikkje uvanleg å høyre frasar som “litt meir rocka” eller “sånn 20-tals swingjazz” om ein jobbar med teater. Når ein kan etablere eit slikt felles språk mellom komponist/musikalsk ansvarleg og regissør, vil ein kunne skape ein konstruktiv samtale for å velje kva slags musikk ein vil nytte, enten for å bruke eksisterande musikk i stykket eller for å basere nye komposisjonar på periodiske normer og sjangertrekk.

Eit godt utgangspunkt for denne typen kategorisering finn ein i film- og kinohistorien. Før lydfilmen kom, var det vanleg at den musikalsk ansvarlege på ein kino hadde ansvar for å sette musikk til filmen. Det var enda ikkje vanleg at det blei komponert musikk spesifikt mynta til kvar film. Framsyninga blei naturlegvis særst ulik etter kva for ein kino tilskodaren var på. I starten begynte filmselskapa å sende ut *cue sheets* som markerte kva slags emosjonar som skulle formidlast i dei forskjellige scenene. Larsen skriv at til filmen *Frankenstein* frå 1910 blei det også sendt med konkrete stykke og melodiar som forslag.¹⁵ Etterkvart blei det også laga ulike antologiar med nykomponerte musikkstykker som skulle fungere i dei vanligaste settingane ein fant i filmuniversa. I 1913 blei det gitt ut ei amerikansk samling kalla *Sam Fox Moving Picture Music* med musikkstykker for klaver, komponert av John Stepan Zamecnik. I denne samlinga kunne ein finne stykker som “Sjømannsmusikk”, “Sørgemarsj” eller “Melankolsk musikk”. Den italienske komponisten Guiseppa Becce gav ut ein serie på ti bind, *Kinobibliothek*, som

¹⁴Frezza, 137.

¹⁵Peter Larsen, *Filmmusikk : historie, analyse, teori* (Oslo: Universitetsforlaget, 2005), 31.

kom ut i perioden 1919-29 og var mynta på eit europeisk publikum.¹⁶ Dette arbeidet er eit godt eksempel på korleis ein kan formidle ein musikalsk intensjon gjennom enkle, generelle kategoriar. Kva for stil og uttrykk musikken skal ha, heng tett saman med dei narrative funksjonane i musikken. Ein må da også kartlegge når musikken skal vere der, og kvifor.

¹⁶Ibid., 32-33.

1.1.2 - Å finne formålet med musikk i teateret

Den store forskjellen mellom det å komponere for teater kontra det å komponere for film, ligg i hovudsak kring skapinga og framføringspraksisen i ei teateroppsetting. Ein komponist som skriv for teater må vere til stades på prøver og kan endre store deler av musikken heilt fram til premiera (og kanskje også etter). Ein komponist for film har gjerne ei større revideringsrunde etter at filmen er ferdig klippa. Filmen vil da stå ferdig som eit samla produkt, bevart i ei form som ikkje blir endra i etterkant. Dette påverkar også litteraturen om emna. I filmvitenskap vil litteraturen ofte dreie seg om dei konkrete musikalske verkemidla og korleis det påverkar det ferdige produktet. Når ein skal analysere filmmusikk, vil ein kunne jobbe med eit satt kildemateriale som kan spolast fram og attende og referere til nøyaktige tidssignaturar og klipp. Det vil da bli lettare å skape ein diskurs kring detaljar, på tvers av tid og geografiske skilje. For teateret sin del, er kvart stykke satt inn eit lite tidsrom. Ein har gjerne ei produksjonsperiode som kan variere mellom eit år eller nokre veker og framsyninga blir vist kanskje berre éin gong eller over nokre månadar. Etter dette er oppsettinga historie. I litteratur om teatermusikk og -lyd, er det gjerne forholdet komponist/teknikar og regissør eller skodespelarar som er i sentrum. Som ein konsekvens av dette, vil analyser av musikkens funksjonar falle i bakkant. Frezza sett dette i kontrast til t.d. operalitteraturen da ein gjerne analyserar ei heil oppsetting ned i kvar minste musikalske detalj for å sjå korleis ei enkelt note kan skape spenning eller avspenning.¹⁷

Det nære samarbeidet mellom komponist og regissør ligg veldig mykje i vurdering av musikkens formål i stykket. Saman skal ein vurdere korleis eit musikkstykkje kan forsterke uttrykket i ei spesiell scene. Dette arbeidet er ikkje berre avgrensa til kvar enkelt scene, men også stykkjet som heilhet. Arbeidet med å finne fram til musikkens narrative funksjon kallar teatervitaren Anders Johansen for å skape ein *lydfabel*.¹⁸ Johansen sitt arbeid med lydfablar baserar seg på Brecht/Penka-metoden for å analysere eit manus. Dette er ein teknikk som blei utarbeidd av Bertolt Brecht og skodespelaren/regissøren Rudolf Penka for å strukturere arbeidet med å dramatisere eit manus. Utgangspunktet for Brecht/Penka-metoden er at ein i første omgang skal få

¹⁷Frezza, 106-07.

¹⁸Anders A. Johansen, *Lyd og teater : en innføring* (Oslo: Gyldendal akademisk, 2003), 66.

ein intellektuell distanse til både originalmaterialet og dine egne tankar. Det får ein gjennom å finne fram til dei handlingar og endringar som ligg eksplisitt i teksten. Ein skal så implementere sin eigen *lesemåte*, der ein vurderer kva budskapet i di eiga tolking er. Til slutt kjem arbeidet med korleis ein kan behandle stykket for å forsterke denne lesemåten. For å få til dette, skal ein metodisk skilje stykket inn i rubrikkar der ein finn viktige vendepunkt i fabelen, scener og for dei enkelte karakterar. Lydfabelen er basert på det same arbeidet, kun med lyd i fokus. Ein kan da seie at ein skal vurdere lyden som ein eigen karakter med sine egne vendepunkt og endringar. Musikken blir da behandla som ein overordna, observerande karakter som reagerer og handlar på lik linje med karakterane på scena. Når ein får ein slik intellektuell avstand til musikkens funksjonar blir det lettare å skape eit oversiktlig musikalsk løp der musikken ikkje berre blir lagt til, men har eit formål. Johansen brukar eit eksempel frå Peer Gynt, der Peer kjem til Mor Åse etter å ha vore på fjellet. Om lesemåten vår er med Peer i fokus, vil musikken følge Peer sine fantastiske historier om korleis han reid på ein bukk som hoppa over fjellskrenten og ned i vatnet. Den musikalske endringa vil da komme når Åse avslørar at forteljinga berre er løgn. I dette vendepunktet er det ikkje lenger Peer som har makta i scena og musikken vil reflektere Peer sine kjensler etter å ha blitt skulda for å vere ein løgnar.

Som ein del av kartlegginga av det dramatiske forløpet, vil ein også kunne kartlegge korleis musikken kan utvide dei uttrykka regissøren vil få fram i sin lesemåte. Musikk og skodespel skal jobbe saman for å uttrykke og utvide publikums oppfatting av karakterane og stadane dei befinn seg. Det er her arbeidet med musikkens gestus kjem klarast fram. Særleg det å kartlegge ein karakters bakgrunn gjennom musikalske uttrykk er ein vanleg teknikk. Medieviterane Gunnar Iversen og Asbjørn Tiller¹⁹ trekk fram eit godt eksempel frå filmen *Die Hard* (John McTiernan, 1988). Her brukast Bach og Beethoven som ein markør på at enkelte av karakterane er frå ei høgare samfunnsklasse enn helten, John McClane. McClane sjølv er gjerne akkompagnert av gitarspel eller populærmusikk frå den amerikanske austkysten for å markere at han er ein jordnær politimann. Desse musikalske markørane er ikkje berre der for å sette ei bakgrunnshistorie til karakterane, men også for å vise kontrastane mellom dei og

¹⁹Gunnar Iversen og Asbjørn Tiller, *Lydbilder : mediene og det akustiske* (Oslo: Universitetsforl., 2014), 76.

tydeleggjere konfliktane i filmen. Dette er éin måte å nytte seg av musikalsk gestus som narrativt verkemiddel. Musikken jobbar også saman med forskjellar i kroppsspråk og talemåte. På denne måten kan ein seie at musikken, skodespelet og manuset til saman får ein *meirverdi* (added value) som blir større og meir symboltung enn kvar enkelt del individuelt.

Utover det reint narrative, vil musikken også ha ein praktisk funksjon både i teater og film. Ein bruk som blir trekt fram, er det å 'bygge bru' mellom scener. På teater vil ein gjerne kalle dette for skiftmusikk. Behovet for skiftmusikk er tett knyta til *sutur*-teorien som har utgangspunkt i filmmusikkens teknikkar.²⁰ Suttur-teorien går ut på at ein film er satt saman av mange forskjellige klipp som må syast saman for å skape ein hypnotisk effekt. *Sutur* nyttast også i medisin om å sy saman sår. Formålet med å 'hypnotisere' publikum vil vere å rette merksemda vekk frå filmens mekaniske natur og erstatte den med ei emosjonell investering frå publikum si side. Musikken si rolle vil då vere å vere ein emosjonell moderator som kamuflerer dei mekaniske kutt i bildet. Film består av mange små kutt og klipp som kan oppfattast som unaturleg om ein ser det utan lyd. I teateret vil behovet for musikk som sytråd vere annleis, men fortsatt viktig. I eit scenskift på teateret vil det vere skodespelarar som går inn og ut av scenerommet, gjerne ilag med kulissar som kan skape støy medan dei blir flytta på. Musikken si oppgåve er da å maskere desse lydane for å unngå å bryte fiksjonskontrakta ein har skapt med publikum. Det er lengre mellom sår, men dei er til gjengjeld større og meir høglydt. Larsen trekk fram eit problem med denne teorien knyta til film. I dei tidlegaste lydfilmene var det ikkje vanleg med musikk, sidan det var store tekniske vanskar med å spele inn musikk og tale oppå kvarandre. Ifølge Larsen blei dei første filmene med gjennomgåande filmmusikk opplevd som unaturlege.²¹ Dette er ei problemstilling som kjem veldig klart fram også i teateret. Det er ikkje uvanleg å sette opp teaterstykker som ikkje har musikk av noko slag. Særleg innan naturalistisk teater er dette ein vanleg praksis. Om sutur-teknikkar er essensielle, vil publikum vere bevisst på framsyningssituasjonen dei er i, noko som ikkje er tilfelle. Naturalistisk teater baserar seg på at talemønster og kroppsspråk er tilnærma lik den verkelege verda. Likevel, er ein sentral del av det naturalistiske teater nettopp det å skape ein fiksjonskontrakt der

²⁰Larsen, 196-97.

²¹Ibid., 87.

scenografi og skodespelarar opplevast som noko anna enn det ein fysisk ser. For å oppnå dette, må ein spele på det som er akseptert som sjangermessige normer. Teatervitaren Christopher Innes skriv at om ein sett inn ei replikkutveksling basert på Shakespeare si verseform i eit naturalistisk teater, vil det plutselig oppstå eit brot der publikum vil ta avstand frå fiksjonskontrakta.²² Det må seiast at 'naturalistisk teater' er ein veldig brei sjanger med mange ulike normer i forhold til bruk av musikk. Ein kontrast til det naturalistiske teateret kan ein finne i t.d. Bertolt Brecht sitt episke teater. I eit Brecht-episk teater vil brot på fiksjonskontrakta bli brukt aktivt for å politisere opplevinga og skape den berømte *verfremdungseffekten*. Særleg musikalske innslag vil bli brukt i ei Brecht-oppsetting nettopp for å bryte med forventningane og skape avstand mellom publikum og stykket. Eit slikt brot på normer vil altså seie at ein bryt med det publikum forventar av oppsettinga. Å bruke musikk for å hypnotisere publikum kan då altså vere eit effektivt verkemiddel men vil miste effekten om ein utelet musikk der det er forventa. Det same gjeld om ein sett inn musikk der det normalt *ikkje* skal vere det.

Alt dette er eksempel på framgangsmåtar for å finne ut kvar ein skal ha musikk og kva musikkens formål er. For å konstruktivt kunne jobbe vidare med slike teknikkar, vil det vere nødvendig med ulike omgrep for å kategorisere musikkens bruk og plassering i forhold til eit fiktivt univers. Det er på dette stadiet det vil vere særleg fruktbart å nytte seg av omgrep frå både film, teater og opera.

²² Christopher Innes, *A Sourcebook on naturalist theatre*, (London ;,New York: Routledge, 2000). 15-16.

1.1.3 - Teknikkar og omgrep

Iversen og Tiller meiner all lyd i audiovisuelle media kan kategoriserast inn i fire kategoriar: dialog, musikk, reallyd og effektlyd.²³ Medan musikk og dialog er sjølvforklarande, krev effektlyd og reallyd ei forklaring. Kort sagt kan ein seie at reallydar er det som høyrer heime i fiksjonens univers medan effektydar blir lagt på utanfor. Dette skiljet mellom fiksjonsuniverset og det som blir tillagt utanfor, blir ofte omtala som *diegetisk-* og *ikkje-diegetisk lyd*. Diegesen er den verda fiksjonen føregår i. All diegetisk lyd er lyd som føregår i karakterane si verd og kan oppfattast av dei. Når ein går utanom diegismen, vil det fortsatt vere lyd som publikum kan oppfatte, men ikkje karakterane. Reallydar er altså diegetisk medan effektlydar er ikkje-diegetisk. Når ein snakkar om diegetisk musikk kjem skiljet veldig klart fram. Om det er ein radio eller eit orkester som spelar musikk i scena, er det diegetisk musikk. Om musikken ligg utanfor handlinga (som i dømet med Peer Gynt), vil den vere ikkje-diegetisk.

Spørsmålet om diegese kan overførast til teater, men fører også med seg ein del problemstillingar. Særleg kjem spørsmålet om eit live-orkester opp. Om ein har eit orkester på scena, den same scena som skodespelarane spelar ut sitt eige univers, blir dei automatisk ein del av diegesen med mindre ein gjer grep for å skilje dei. Særleg i musikalar og musikkspel kan det vere vanskeleg å skilje mellom diegese og ikkje-diegese når karakterane sjølv kan bryte ut i song i kva augneblink som helst. Peter Larsen skriv at i dei tidlege musikalfilmene blei denne problemstillinga løyst med at all musikk kunne forsvarast som diegetisk. Det var særleg vanleg med såkalla 'bakstage musicals' som handla om artistar og musikarar som skulle sette opp ei frmsyning. Songnummera var da eit nummer som blei framført på scena, slik seg hør og bør.²⁴ I teaterets verden, har det blitt gjort mange eksperiment der ein utforskar desse skilja. Det urealistiske skiljet mellom eit dramatisk skodespel og ein musikalaktig song var eit verkemiddel som blei brukt i Brechts episke teater. Når ein, som tidlegare nemnt, bryt med forventningane til publikum og bryt inn og ut av diegesen, kan ein seie at det blir eit brot på fiksjonskontrakta. I Brecht sitt teater vil brotet på diegesen vere eit viktig verkemiddel for å skape skiljet mellom publikum og scene. Ein kjem altså attende til sjangernormer

²³ Iversen og Tiller, 48.

²⁴ Larsen, 86.

og publikums forventningar til framsyninga. Brotet på diegesen kjem først når ein vekslar mellom fiksjonslag utan ei forklaring. Om ein behandlar orkesteret som ei kulisse (t.d. om det er ei scene i ein dansehalla) som kjem inn og ut av diegesen etter behov, vil ein kunne skape naturlege overgangar. Eit brot kan komme om orkesteret plutsleg dukkar opp når handlinga er satt i villmarka, slik Count Basie og orkesteret sitt gjer i Mel Brooks sin film *Blazing Saddles* frå 1974.²⁵

Nokre andre omgrep som tar for seg nokon av dei same problemstillingane, er *objektiv* og *subjektiv* lyd. Desse lydane tar for seg forholdet mellom lydane og karakterane si bevissthet. Objektive lydar er ei direkte spegling av lydane slik dei opplevast i diegesen (ekstern lyd). Dei subjektive lydane er lydar som opplevast av karakterane (intern lyd). Eit enkelt eksempel på subjektiv lyd vil vere i starten av *Finding Private Ryan* (Stephen Spielberg, 1998). I denne scena går soldatane i land på stranda i Normandie under D-dagen. Når ei bombe går av i nærleiken av ein karakter, blir krigens kaos og støy erstatta med den pipande lyden av tinnitus. Dette er ein lyd som berre opplevast av ein enkelt karakter i det augneblikket, men dominerer likevel heile lydbiletet i scena. Eit anna eksempel kan vere t.d. om ein karakter blir truga med eit sverd og lydbiletet er dominert av ein klar, metallisk lyd. Sidan eit sverd ikkje lagar denne lyden, vil den vere ein subjektiv og *psykologisk betinga* lyd. Lyden reflekterer korleis karakteren opplever objektet. Dette omgrepet blir også omtalt som *metadiegetisk lyd*. Guido Heldt har tatt for seg fleire av desse omgrepa i boka *Music and Levels of Narration*.²⁶ Her legg han fram til eksempel nokon som minnest ein melodi. Om melodien kan høyrast av publikum og blir skapt i minnet til karakteren, kan den omtalast som metadiegetisk. Han legg også fram eit eksempel frå *Singing in the Rain* (Stanley Donen, 1952). I denne filmen er det ei scene der ein karakter fortel om ei hending som har skjedd tidlegare og hendinga blir vist på skjermen. Hadde scena vore reint diegetisk, ville det berre vore eit bilete av karakteren som fortel historia, så den visuelle framstillinga blir eit nytt lag som fortsatt høyrer heime i karakterens minne, men ikkje i den diegetiske verda.²⁷

²⁵ Iversen/Tiller (2014) s. 56-57 Iversen og Tiller, 56-57.

²⁶ Guido Heldt, *Music and levels of narration in film steps across the border* (S.I.]: S.I. : NBN International, 2013).

²⁷ Ibid., 119-20.

Ein viktig eigenskap i subjektive lydar er at dei skil seg frå resten av lydbiletet. Om ein høyrer ein intern monolog i ein film, vil lyden av stemma vere fyldig og upåverka av rommet scena utspelar seg i. I åpningssena av *Apocalypse Now* (Francis Coppola, 1979) blir lyden av helikopter framstilt av ein synthesizer for å markere at dette ikkje er helikopter som eksisterer i den fysiske verda, men heller i tankane til hovudkarakteren. Bruken av subjektiv lyd er altså ein teknikk som er knyta til elektronisk eller digital behandling av lyd. I teateret kan det vere ei utfordring å gjere slike grep med mindre ein nyttar høgtalarar og kan skilje den subjektive lyden frå lyden på scena. På grunn av menneskets evne til å orientere seg etter lyd, kan dette skiljet mellom lydkjelder opplevast som rart, og ein står i fare for å bryte fiksjonskontrakta.

Ein annan teknikk som kan nyttast i arbeidet med å lydleggje eit teaterstykke, er ifølge Johansen *koherens* og motparten, *inkoherens*.²⁸ Koherens mellom lyd og bilete er kort og godt at det er samsvar mellom det ein ser og det ein høyrer. Skal ein skape ein illusjon og hypnotisere publikum, vil det vere nødvendig med eit audiovisuelt samsvar. Eit koherent lydbilete vil styrke opp under dei emosjonane og handlingane som skjer på scena. Her nyttar ein seg av musikkens hypnotiserande effekt og skapar ei emosjonell kopling til karakterane. Dette kan gjerast t.d. om ein har ei dødsscene og spelar trist musikk under. Musikken blir ei direkte utviding av det visuelle. *Inkoherens* er altså det motsette av denne effekten. Dette er når det ikkje er samsvar mellom lyd og bilete. Graden av inkoherens kan også variere. Ein enorm forskjell i lyd og bilete kan skape komisk effekt, medan meir subtile variasjonar kan aktivere publikums intellektuelle investering. Birger Langkjær skriv om Sigfried Kracauer og hans teoriar om *parafraserande*, *polariserande* og *kontrapunktisk* bruk av musikk i film.²⁹ Parafraserande bruk av musikk vil sei det same som koherens mellom musikk og bilete. Ved kontrapunktisk bruk av musikken, vil musikken skape eit lydbilete som ikkje samsvarar med biletet, liknande eit inkoherent lydbilete. Når ein omtalar det som *kontrapunktisk* i staden for inkoherent, opnar ein derimot for at det ikkje nødvendigvis er mangel på samsvar mellom biletet og lyden. Dei jobbar heller saman for å skape eit nytt uttrykk. Dette vil altså vere ei vidareføring av meirverdiomgrepet. Om ein har eit bilete av ei

²⁸Johansen, 47-48.

²⁹Birger Langkjær, *Den lyttende tilskuer : perception af lyd og musik i film*, vol. b. 9, Teori & æstetik (København: Museum Tusulanums Forlag, 2000), 47-48.

brutal kampscene medan musikken er roleg og vakker, vil ein tileigne publikum ei observerande rolle med emosjonell avstand til dei brutale handlingane på skjermen.

Nært knytta til spørsmål om koherens og kontrapunktisk bruk av musikk, kjem spørsmålet om imitasjonsgrad. Anders Johansen framstiller dette som spørsmålet om kor nærtrørslene i det visuelle skal reflekterast i lyden.³⁰ Det tydelegaste eksempelet på dette er imitasjonsgrad 1:1, også kjent som *Mickey-Mousing*.³¹ Dette omgrepet refererer til ein praksis som har vore vanleg i teiknefilm heilt sidan 30-talet. I teiknefilm er det vanleg at musikken følger rørlene til det som skjer på skjermen heilt nøyaktig. Om Donald Duck rammar ned ei trapp, vil musikken følge nøye med og markere kvar gang han treff eit trappetrinn og ikkje minst crescendere inn i eit stort smell når han kjem til golvet. I mykje av filmmusikken vil det vere snakk om ein imitasjonsgrad utan at det nødvendigvis skjærer over i mickey-mousing. Max Steiner skreiv at mickey-mousing var den beste musikalske teknikken ein kunne nytte i ein film, sidan det passa filmen «som hand i hanske».³² Eit eksempel han kom med, var til dømes under ein overgang frå ei kjærleiksscene til ei scene på ein båt. Musikken skulle då først reflektere kjærleiken før den modulerte over i eit 'vasstema' som understreka endringa i både tid og rom. I dag vil ein heller tenkje på mickey-mousing som ein direkte korrelasjon mellom rørsle og lyd. Steiner sitt eksempel kan heller kategoriserast som eit koherent skifte i musikken.

For å få til slike skifter var det nødvendig at filmen og lyden kunne synkroniserast, noko som ikkje var sjølvsgatt i filmens ungdom. Om ein skal ta desse teknikkane til teaterscena, kan synkronisering vere utfordrande, men ikkje umogleg. Johansen meiner at den enklaste framgangsmetoden for å gjere dette på scena, vil vere å synkronisere rørsler til ferdig musikk. Dette blir tilnærma som ein dans der ein kan øve på ei føresett markering. Dette er føresett at musikken har ulike cues som gjer at skodespelaren kan forberede seg på handlinga, med mindre dei har ein veldig god rytmekjensle og kan føresjå markeringa. Ein annan innfallsvinkel vil vere å komponere musikk til dei rørlene som er ønska. I dette tilfellet, vil det vere nødvendig med ein måte å spele av musikken på riktig tidspunkt for kvar framsyning. Med eit live-band kan dette løysast

³⁰ Johansen, 47-48.

³¹ Larsen, 92.

³² op.sit.

med at kapellmeisteren har visuell kontakt med skodespelaren og kan slå inn orkesteret på riktig tidspunkt. Om ein tar utgangspunkt i at framsyninga blir køyrd med elektronisk eller innspelt musikk, må ein ha ei løysing som gjer at lydteknikaren kan spele av lydar på eit gitt tidspunkt. John Collins, lydteknikar og -designar for teater, har skrevet om korleis han kunne få til denne effekten med samplerar og bandspelarar. Han var vitne til den amerikanske teatergruppa The Wooster Group si oppsetting av *Brace Up!* frå 1990.³³ I denne oppsettinga var det ein karakter som song ein song og avslutta kvart vers med å mime at ho kasta vodkaglaset sitt i golvet. Kvar gang ho 'kasta' glaset kom det ein lyd av glas som knuste, til tross for at ho fortsatt haldt glaset i handa si. Nesten som ein leik mellom skodespelar og lydteknikaren, kunne ho kaste glaset sitt så mange gonger ho ville og kvar gang skape illusjonen av destruksjon. For å få til dette, er det nødvendig for teknikaren å ha eit apparat som kan spele av den same lyden gang på gang raskt nok til å henge med på eventuell improvisasjon frå skodespelaren si side. Slike teknikkar har blitt mykje lettare i den digitale tidsalder med samplerar, MIDI og digitale lydredigeringsprogram. Når ein kan skape eit digitalt instrument med mange ulike lydar, klare til ein kvar tid, har teknikaren moglegheit til å henge med på alle plutslege reaksjonar og improvisasjonar som kan dukke opp.

Ein siste komposisjonsteknikk som må nemnast er bruken av *ledemotiv*. Denne teknikken har vore i bruk i opera, teater og film i lang tid. I Opera har dette vore ein etablert teknikk som ofte er gjennomgåande i det musikalske arbeidet. Særleg Richard Wagner har vore kjend for sin utprega bruk av ledemotiv. Grunnfilosofien er at dei sentrale karakterane, stadane og ideane i historia skal få sitt eigen melodi som kan behandlast og settast inn i kontekst alt etter kva retning handlinga tar. Eit kroneksempel frå filmens historie er John Williams sin bruk av ledemotiv i Star Wars-serien. Til tross for å vere ein storslått science fiction-film, er musikken godt planta i dei seinromantiske stilartane som prega filmverda frå tretti- til sekstitalet. Gjennom dei tre filmene som utgjer den originale Star Wars-trilogien er det enkelte tema som er går att. Kanskje det mest ikoniske er temaet til Darth Vader, *Imperial March*. Den faste, dissonnerande marsjen kjem kvar gang karakteren er i biletet eller blir omtala. Temaet blir også nytta i filmene som kom seinare. I *Episode I - The Phantom Menace* (George Lucas, 1999), blir

³³John Collins, "Performing Sound/Sounding Space," i *Theatre Noise*, Red. Lynne Kendrick og David Roesner (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011), 24-25.

temaet brukt for å markere Anakin Skywalker som seinare blir Darth Vader. I denne filmen blir temaet derimot brukt i ein mildare variasjon for å symbolisere det mørke *potensialet* som ligg i karakteren. Temaet blir også brukt i *Episode VII - The Force Awakens* (J. J. Abrams, 2015) som er satt etter Darth Vaders død. I denne filmen blir temaet brukt som ei referanse til makta og ideala til den no avdøde karakteren. Dette er eit klart eksempel på korleis ein kan nytte eit ledemotiv på ulike tidspunkt i ei historie som ein referanse til ein spesifikk karakter eller idé. Med denne teknikken nyttar ein musikk nærast som eit rettleiing for tilskodarane. Johansen³⁴ skriv at for å kunne nytte desse teknikkane, må ein bruke temaet aktivt i eksposisjonen av karakterane. Publikum må få moglegheit til å assosiere melodien med karakteren før ein nyttar den på meir kreative måtar. Ledemotivet skal også reflektere bakgrunnen og motivasjonane til det den representerer. Her kjem ein igjen inn på Brecht og Weill sine tankar om gestus. Det at Darth Vader er markert med ein marsj, refererar til den militære disiplinen og målretta energien som ligg i karakteren. Melodien er også harmonisert med mollakkordar utan spesielle forbindingar. Harmoniseringa gjer at marsjen opplevast som kvass, dissonnerande og uforutsigbar, i god stil med den sinte og uforutsigbare skurken. Temaet opplevast også som massivt og intenst grunna dei fysiske eigenskapane som ligg i lydendinga. Korleis lydens bølger og fysikk påverkar mennesket kan ha mykje å seie for opplevinga av eit audiovisuelt verk.

³⁴ Johansen, 50-51.

1.1.4 - Lydfenomenet

I innleiinga nemnar eg korleis ein kan nytte *sonifisering* til å formidle eigenskapane til eit objekt gjennom lyd. Ein vesentlig del av denne teknikken er kva slags akustiske kvalitetar lyden bærer med seg og er omgitt av. I eksempelet med telefonen som sto i eit anna rom, får ein informasjon frå rommets klang og kva slags frekvensar som er utelatt frå lydbiletet. For å kunne nytte slike funksjonar i eit iscenesatt, dramatisk løp, må ein kunne bryte ned kva slags element lydbiletet er bygd opp av. Asbjørn Tiller skriv at det er tre hovudnemningar som identifiserer kvalitetane i ein lyd; *lydstyrke, tonehøgde og klangfarge*. Når ein snakkar om dei målbare, fysiske eigenskapane til lyden, bruker ein gjerne omgrepa *signalnivå, frekvens og spektrum* om dei same kvalitetane.³⁵

Lydstyrke er det ein omtalar i kvardagen som *volum*, som viser til kor høg eller sterk lyden er. Omgrepet *volum* kan derimot vere misvisande, sidan det også kan vise til den opplevde *størrelsen* av lyden. Dette er ein faktor som er avhengig av frekvensar og romklang og kan vere ein større psykologisk effekt enn ein reint fysisk. For å omtale den fysiske hendinga, er det meir hensiktsmessig å snakke om *lydtrykksnivå* eller berre 'nivå', som da viser til mengda energi som blir overført gjennom lydbølgene. *Nivå* er det omgrepet som er mest brukt i lydteknikk, sidan det er direkte knyta til å styre lydnivå på ein mixar.

Frekvens viser til det som blir kalla tonehøgde. Ein høgfrekvent lyd er ein lys tone medan ein lavfrekvent er mørk. Frekvensar blir målt i hertz (hz) som viser til antall tonesvingningar iløpet av eit sekund. Det gjennomsnittelege menneske kan høyre frekvensar mellom ca 20hz og 20.000hz. På grunn av resonans og overtonar, er det derimot ikkje vanleg at ein lyd kun inneheld ein enkelt frekvens.

Spektrum omhandlar det samansatte bildet av fleire frekvensar som utgjør ein lyd. I dette biletet vurderar ein også lydtrykksnivået på dei ulike frekvensane mellom 20 og 20 000hz. Effekten av dette er det ein gjerne kallar for *klangfarge* (timbre) eller berre

³⁵Asbjørn Tiller og medievitenskap Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet Institutt for kunst- og, "Opplevelse av rom : kunstens lydeksperimenter og audiovisuelle uttrykk" (Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Det humanistiske fakultet, Institutt for kunst- og medievitenskap, 2011), 34.

'klang'. Ein god måte å illustrere dette på, er om ein ser for seg ei fløyte og ein fiolin som spelar den samme tonen. Kroppen i instrumenta vil resonnere eller dempe ulike frekvensar, noko som resulterer i ulik klang. En seier gjerne at klangen også har ein grunntone som er utgangspunktet for dei resonnerande frekvensane. Det er vanleg å framstille eit lydspektrum som ein graf der x-aksen er antalet Hz og y-aksen er signalnivå.

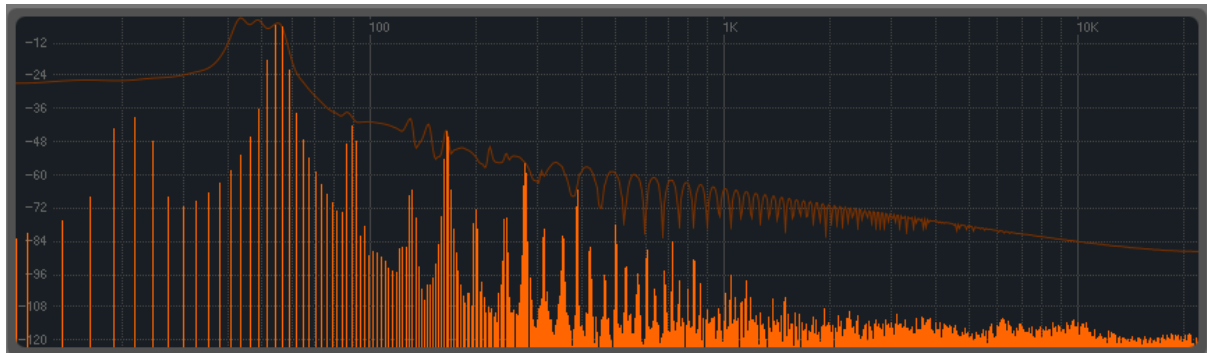


Fig. 2 - Eksempel på ei grafisk framstilling av eit lydspektrum. I dette eksempelet er lyden ein djup basstone, der grunntonen ligg kring 50Hz. Ein kan tydeleg sjå auka i nivå på overtonane. Målinga av desibel på y-aksen refererar til dempinga av signalet i forhold til programvarens maksimale 'smerterskel'.

Desse tre punkta er eit godt skjelett for å vurdere ei lydending reint fysisk. For å effektivt kunne kontrollere lydendinga i lyddesignet må ein også skilje ut korleis lydnivå, frekvensar og lydspekteret spelar saman over tid. Om målet er å kunne designe eit lydbilete med ulike romkjensler, må ein mellom anna vurdere lydens *romklang*. Romklang er også kjend som reverberasjon (reverb) og blir populært kalla etterklang. Denne effekten oppstår når lydbølger produserast ut i eit rom og reflekterast på overflater. Kvar gang ei lydbølge treff t.d. ein vegg vil den miste litt av energien, men må reflekterast fleire gonger før den dør heilt ut. Ei vanleg lydkjelde vil ikkje produsere ei enkelt lydbølge rett til lyttaren, men sende bølger ut til alle kantar. På vegen frå lydkjelda til lyttaren, vil altså mykje av lyden gå via veggar og tak før den kjem fram. På grunn av dei ulike avstandane dei ulike lydbølgene må reise, vil dei komme fram på ulike tidspunkt og opplevast som ein lang straum av lyd. Det er denne forsinka effekten som omtalast som *reverberasjon*. Tiller skriv at ut ifrå blandingsforholdet direkte lyd/reflektert lyd og når dei treff kva for øyre, kan vi orientere oss i eit rom basert på lyd. Lydens frekvens vil også ha ei påverking på øyrets orienteringsevne. Størrelsen på

hovudet vil vere ei stor hindring for lyse frekvensar, altså det blir lettare å skilje kva for øyre som høyrer lyden først. Hovudet blir ei mindre hindring for djupe frekvensar, så å orientere seg etter dei blir vanskelegare.³⁶ I musikkproduksjon finst det fleire digitale og analoge løysingar for å simulere romklang. Om ein nyttar seg av slike virkemiddel i ein teatral samanheng, vil ein kunne komponere lydlanskap for å skape ein illusjon av ulike rom.

Ei problemstilling ein får når ein skal jobbe med å lage slike illusjonar av rom, er forholdet mellom det *komponerte* lydbiletet og dei akustiske eigenskapane i rommet framsyninga skjer i. Komponisten og musikkteknologen Frank Ekeberg Henriksen beskriv dette som forholdet mellom det *komponerte rom* (composed space), *lytterrommet* (listening space) og *det persiperte rom* (percieved space).³⁷ Det komponerte rom er det rommet som blir skapt gjennom den kreative prosessen. Som lyddesignar har ein størst moglegheit til å gjere endringar med dette rommet. Det komponerte rom er i utgangspunktet eit imaginert rom som ikkje vil kunne tolkast før det blir realisert som ei fysisk lydending. Rommet er altså uavhengig av kva slags medium det blir spelt av gjennom. *Lytterrommet* er det fysiske rommet publikum sitt i og lydendinga blir realisert i. Lytterrommet kan vere alt frå ein gymsal, stue eller ein hage til ein kinosal, teatersal eller eit konsertrom. Kvart rom vil ha sine akustiske kvalitetar og føresetningar som må takast høgde for når ein skal sette opp ei framsyning. Særleg elektroakustisk musikk er var for ulike typar rom. Eit live-akustisk orkester kan variere i tempo og kompensere for ulike romklanger medan elektroakustisk musikk ikkje vil kunne endrast i same forstand. I elektroakustisk musikk vil ein også vere avhengig av høgtalarar, som er ein del av lytterrommet og dei akustiske føresetningane. Eit godt lytterrom er nødvendigvis relativt etter kva formålet med musikken er, men kan berre skapast gjennom eit godt samspel mellom høgtalarar og rommets akustiske eigenskapar. Ein veldig spennande faktor som spelar inn på lytterrommet er menneska som oppheld seg i det. Ei publikumsmasse som ser på ei framsyning vil alltid ha eit nærvær som kan spele inn på den enkelte publikummarar sin oppleving. Det komponerte rom og lytterrommet blir til saman det som kallast det *persiperte rom*. Dette er dette rommet ein skal vurdere som

³⁶Ibid., 41-42.

³⁷F.E. Henriksen, "Space in electroacoustic music: composition, performance and perception of musical space" (City University, 2002), 51,71,111.

det ferdige resultatet av arbeidet med lyddesign. I samspelet mellom dei to lytteromma er det mange faktorar som kan spele inn. Særleg er lyden og nærværet av publikum kritisk. Å vere ein del av ein publikumsmasse kan både svekke og forsterke ulike musikalske og dramatiske idear. Ross Brown skriv at ingenting er så foruroligande stille som lyden av ei folkemasse som ikkje snakkar saman.³⁸ Samtidig vil latter, lyden av ein godtepose eller ei sterk parfyme påverke korleis den enkelte publikummar opplever det som blir vist eller spelt. Spesielt interessant for teateret er det at skodespelarane vil bli ein del av både det komponerte rom og lytterrommet. Framføringa på scena vil bli påverka av det same persiperte rommet som publikum opplever. Dette kan vere ei utfordring for ein lyddesignar med tanke på ulike lydkjelder og kvar det komponerte rommet skal 'komme frå'. Det er til dømes vanleg å plassere høgtalarar bak scena eller i scenerommet for å sørge for at lyden av *kontentum* opplevast som ein del av det diegetiske rommet.

Kontentum er ein av dei fire typar lyd Anders Johansen identifiserer som ulike lag i ei teaterframsyning.³⁹ Utanom *kontentum* har ein også *stillhet*, *tale* og *musikk*. Med *kontentum* meinast det ofte dei lydane som blir spelt av over høgtalarar som ikkje har eit akustisk opphav i lytterrommet. Gjerne er dette lydeffektar som blir spelt av frå miksebordet. Lydkulissar går også under *kontentum*. Den samlande effekten av lydeffektar og lydkulisser er at dei er med på definere det rommet skodespelet skal illustrere. *Musikk* blir vurdert av Johansen som eit lydlag utanfor *kontentum*, sjølv om musikk ofte blir spelt av gjennom høgtalarane. Dette er fordi musikken får ein funksjon utanom dei diegetiske rollene lydkulisser og -effektar har. Som nemnt tidlegare, skal musikken skape eit lag på tvers av dei ulike verkemidla ein kan få ut av lydbiletet. *Tale* er gjerne det auditive verkemiddelet som oftast blir plassert fremst i eit teatralt lydbilete. Det er gjerne også talen som først mistar sin effekt i eit uryddig lydbilete. Stemma til ein vaksen mann er vanlegvis ein stad mellom 70-200 Hz og stemma til ei kvinne ligg gjerne mellom 140-400 Hz. Om ein ser dette i samheng med spekteret på 20-20 000 Hz øyret kan oppfatte, baserar språk og tale seg på veldig små nyansar. Desse nyansane kan fort drukne i eit lydbilete som er metta med instrument og lydkulisser.

³⁸Ross Brown, "Towards Theatre Noise," i *Theatre Noise*, Red. Lynne Kendrick og David Roesner (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011), 9.

³⁹Johansen, 42-58.

Motparten til alle desse laga er naturlegvis *stillhet*. Med stillhet meiner ein gjerne fråvær av lyd. Som nemnt tidlegare, vil derimot ein teatersal aldri vere heilt stille. Det å nytte stillhet som eit virkemiddel i ei framsyning vil da altså sikte til mangelen på lyd i det *komponerte* lydrommet.

Mangel på lyd er derimot ikkje nok til å oppleve stillhet. Stillheten må ha eit referansepunkt for å kunne opplevast. For å oppleve eit *fråvær* av lyd må ein først *oppleve* lyd. Denne effekten er avhengig av *dynamikk* og *kontrastar*. Omgrepet dynamikk kan referere til mange bruksområder. Om ein snakkar om eit *dynamisk lydbilete* viser ein gjerne til den opplevde variasjonen i lydbiletets størrelse og intensitet. Dette kan vere eit samspel mellom lydnivå, frekvensar, romklang, lydens anslag m.m. Ein nyttar gjerne også dynamikk om det dramatiske forløpet i eit teaterstykk. Der er da snakk om endringar i hastighet og spenning i narrasjonen. Motstykket til dei dynamisk lydbilete er eit statisk lydbilete. Faren med eit statisk lydbilete er at det kan over tid virke slitsomt å høyre på og vil miste effekten sin. Ein kan derimot nytte det statiske som eit virkemiddel. Eit statisk lydbilete med høg intensitet vil over eit kortare strekk skape spenning. Variasjon i lydbiletet er likevel nødvendig om ein vil oppretthalde spenninga. Iversen/Tiller skriv om korleis David Lynch nytta statiske lydar i filmen *Eraserhead* (1977).⁴⁰ Høyrrer ein eit statisk lydbilete over lang tid, vil øyret bli bedøvd og lyden vil opplevast som monoton. Etterkvart vil øyret også bli trøyt og lyden blir slitsam å høyre på. Øyret vil altså oppfatte den intense lyden som *normal* og filtrere den ut. I eit statisk lydbilete vil også små endringar skilje seg sterkt ut. Om ein har eit langt strekk med stillhet, vil ein venne seg til fråværet av lyd. Ein liten, skarp lyd vil da kunne opplevast som eit enormt dynamisk sprang.⁴¹ Dette er eksempel på auditive kvalitetar som påverkar korleis ein opplever den enkelte lydhendinga. Om ein greier å behandle desse verkemidla på ein god måte, vil ein kunne forme lydbiletet til å utvide det narrative løpet.

⁴⁰ Iversen og Tiller, 64.

⁴¹ op.sit s. 66

Assosiasjon, kropp og musikk

1.2.1 - Kroppen og sinnet i møte med musikk

Sosiologane Emilie Gomart og Antoine Hennion har skrevet ein artikkel⁴² der dei samanliknar det å lytte til musikk med å nytte seg av narkotiske stoff. Dei trekk linjer mellom det å overgi seg til musikken med det å la eit kjemikalie påverke sansane og ein kan 'drive vekk'. Som ein del av dette ligg ein fråskrivning av kontroll. Ein skal la ei ekstern kraft ta over kroppen og aktivere fysiske reaksjonar. Som ein del av prosessen, er også ein seremoni med førebuingar. Som ei førebuing til prosessen med å bli rusa, vil ein rusbrukar gjere klar omgjevnadane, finne fram mediet han vil nytte for å få stoffet inn i kroppen og forberede kroppen sin. På same måte, vil ein musikkelskar finne fram plata/avspelingsmediet og gjere kroppen fysisk forberedt på å bli påverka av musikk. Dette kan også samanliknast med prosessen som skjer når ein publikummar sett seg i ein sal for å vitne ei teaterframsyning. I teateret snakkar ein gjerne om stykkets *anslag*. Anslaget er det første som skjer i framsyninga. Etter at lyset er slukt og publikum har summa seg, er anslaget startskotet som skal sette i gang reaksjonar. Prosessen med å sløkkje lyset og roe ned publikum blir da dei seremonielle førebuingane medan anslaget er sjølv skotet som gjer publikum høg. Ein kan seie at målet med eit teaterstykke er å skape ein reaksjon i publikum. Dette kan vere om ein til dømes vil sette i gang politiske tankar (som med Brecht), provosere eller berre gje ei sanseoppleving utan motivasjon utanfor framsyninga. For å få til dette, kan ein sjå på ulike psykologiske og fysiologiske effektar musikk og lyd kan ha på menneskekroppen.

Først og fremst vil eg trekke fram lyden som ei fysisk hending som kan påverke kroppen. I ei lydending kan det vere store mengder energi som er i bevegelse og i nokre tilfelle kan det merkast på kroppen. Bruken av sub-frekvensar (60-20 Hz) har blitt veldig vanleg i musikkproduksjon og produksjonsteknikk. For å få fram desse frekvensane, har ein gjerne eigne høgtalarar som kallast *sub-woofers*. Dette er frekvensar som er heilt i det nedre sjiktet av menneskets hørbare spekter. Ved så djupe frekvensar kan lydbølgane resonnerer med og bevege forholdsvis store objekt. Ein kan for eksempel sjå

⁴²Emilie Gomart og Antoine Hennion, "A Sociology of Attachment: Music Amateurs, Drug Users," *Sociological Review* 46, nr. 5 (1998).

for seg ein rånar som køyrer bortover gata med teknomusikk som dunderar. Ofte kan ein også høyre korleis sub-frekvensane sett lause metalldelar i bevegelse og skapar ein perkussiv, metallisk lyd som ikkje høyrer til musikken. Dette fenomenet er også vanleg i ein scenesituasjon, der det gjerne er lyskastarar som begynner å vibrere og påverkar lydbiletet. Menneskekroppen kan også reagere på desse svingingane. Ofte kan ein snakke om *fysisk* lyd i teateret, altså sub-frekvensar som resonnerer med menneskekroppen.

Det er forska mykje på korleis musikk påverkar kroppen, mellom anna på kva det er som gjer at vi vel å lytte til musikk, sett frå eit psykologisk standpunkt. Musikkvitaren og -psykologen David Huron meiner at potensiale og forventningar er det som gjer musikk tilfredsstillande å høyre på.⁴³ Når ein høyrer eit musikkstykke, vil ein kontinuerlig prøve å føresjå kva den neste delen er. Om desse forventningane blir innfridd, vil ein oppleve glede over å ha gjetta riktig. Ein kan samanlikne opplevinga med mange små skot av meistringskjensle. Om ein ser på korleis musikkens harmonifunksjonar er bygd opp gjev dette meining. I tradisjonell harmonilære blir musikken drevet framover av spenningar og avspenningar. For kvar dominant eller kvartforholdning som blir løyst opp i tonika, vil lyttaren oppleve ei lita meistringskjensle, sidan spenninga skapte ei forventning som dei kunne tolke i riktig retning. Dette er likevel ei fin balanse, sidan eit *for* forutsigbart musikkstykke kan skape ein negativ reaksjon. Huron samanliknar smaken for kjend og forutsigbar musikk med smaken for kjend og forutsigbar mat. Mennesket vil helst velje ein matrett dei kan føresjå korleis smakar. Ein kan kanskje også samanlikne eit veldig forutsigbart musikkstykke med å ete den same middagen kvar dag. Etter kvart vil det forutsigbare gå over i forakt.

For å unngå overdriven forutsigbarheit, legg Huron fram tre måtar musikk kan *overraske* lyttaren. I hovudsak meiner han det er tre spontane reaksjonar på ei musikalsk overrasking; latter, gisp (awe) og frysningar (frisson). Latter er ein reaksjon knytta til farer som blir avverga. Om kroppen forbereder seg på ein farleg situasjon som så viser seg å vere falsk alarm, utløyser det den vokale reaksjonen "ha-ha-ha".

Reaksjonen er også sterkt knytta til den sosiale situasjonen. Huron nemnar studiar som

⁴³David Huron, *Sweet anticipation : music and the psychology of expectation* (Cambridge, Mass: MIT Press, 2006), 131,34,40-41.

viser at det er tretti prosent større sjanse for at eit menneske flirar når det er med nokon andre. Han skriv at dette kan henge saman med at ein skal vise individa rundt seg at ein ikkje vurderer situasjonen som farleg. Musikk bring sjeldan med seg ei reell fare, men kan komme med uventa endringar. Det er heller ikkje uvanleg at musikk blir framført i ein sosial situasjon. *Gisp* (awe) viser til ein reaksjon som oppstår om oppstår om overraskinga fører til ei vedvarande fare. Eit eksempel kan vere at ein går ein tur der ein ikkje ser noko anna enn skog. Om ein da blir overraska av ein plutselig fjellskrent med suveren utsikt, vil ein oppleve å trekke inn luft med eit auditivt «gisp!».

Fjellskrenten er ein potensiell fare, men ein er fortsatt positivt overraska over utsikta. Den fysiske reaksjonen kan forklarast med at ein vil vere så roleg som mogleg fram til risikoen er vurdert. I musikalsk samanheng kan ein tenke seg at denne reaksjonen kan framkallast ved å byggje på spenning for så å gjere ei plutselig endring. Det nye lydbiletet treng ikkje oppheve spenninga, men heller byggje mot ei ny potensiell oppløysing. *Frysningar* er ein reaksjon som heng saman med kroppens *kamp/flukt-respons*. Om kroppen blir overraska, særleg av høge lydar, vil den gjere seg klar til enten å slåss eller springe. Ein av reaksjonane som blir satt i gang, er prosessen med å 'heve pelsen' slik at ein ser større ut. Dette kan sjåast t.d. hos kattar som skyt rygg. Hos menneske er det ikkje så mykje pels, men ein får likevel gåsehud. Igjen heng dette saman med kroppen sin eigenskap til å sette i gang reaksjonar før faren er vurdert. Eit høgt lydnivå representerer også ei større fare (ein flokk med elefantar, eit steinras o.l.) og har større potensiale for å aktivere frysningar enn lydhendingar med lavt nivå.

Sjølv om opphavet til alle desse tre reaksjonane er rota i negative reaksjonar, er dei i hovudsak assosiert med ei positiv oppleving (i alle fall i musikken). Grunnen til dette er at hjernen reagerer raskare på fare enn positive reaksjonar.⁴⁴ Den positive reaksjonen blir da også forsterka av ei lette over at det ikkje var nokon reell fare likevel. Desse reaksjonane er knyta til spontane refleksar som har sitt opphav i hjernestammen, ifølge Juslin, Harmat og Eerola (2014). Dei har lagt fram åtte forskjellige prosessar hjernen reagerer med i møte med musikk;

⁴⁴ Ibid., 19-20.

- (1) Reaksjonar frå hjernestammen. Spontane refleksar som aktiverast av plutslege endringar i nivå eller puls.
- (2) *Rhythmic Entrainment* (Rytmissk tilpassing). Ei tilpassing av ein intern puls (hjerteslag t.d.) som gradvis synkroniserast med ekstern stimuli.
- (3) *Evaluative Conditioning* (Evaluerande samsvar). Ei evaluering av det musikalske inntrykket saman med andre (positive eller negative) eksterne faktorar som resulterer i eit assosiativt samsvar.
- (4) *Contagion* (Smitte). Ei intern etterlikning av den emosjonelle, stemmeliknande kommunikasjonen i musikkens uttrykk.
- (5) *Visual Imagery* (Visuell assosiasjon) Å skape eit internt bilete av musikkens emosjonar, struktur og inntrykk basert på tidlegare assosiasjonar.
- (6) *Episodic memory* (Episodisk minne). Ei bevisst framkalling av tidlegare minner og assosiasjonar utløyst av musikalske uttrykk.
- (7) *Musical Expectancy* (Musikalske forventningar) Å skape forventningar om det vidare musikalske forløpet basert på tidlegare erfaring med liknande musikk.
- (8) *Aesthetic Evaluation* (Estetisk vurdering) Ei subjektiv vurdering av musikken ut frå personleg smak.⁴⁵

Desse reaksjonane er i hovudsak basert på prosessar hjernen treng tid på å behandle. Dei er også basert på subjektive minner og assosiasjonar. Ifølgje Even Ruud⁴⁶ er det tre 'nivå' i hjernen som behandlar eit musikalsk inntrykk: hjernestammen, thalamus og auditiv korteks. Hjernestammen er den første skansen som sett i gang spontane reaksjonar. Thalamus som sorterer og vurderer ein mengde ulike signal. I auditiv korteks skjer arbeidet med å tolke og presisere opplevinga av lyden. Her har nokon nervebaner som oppgåve å tolke tonehøgde o.l. medan andre koplar lyden med assosiasjonar og minner. Det er riktig nok ei mengde delar av hjernen som er med på å tolke ulike delar av lydendinga. Om ein skal kunne tolke dette i samanheng med teatrale virkemiddel og assosiativ bruk av lyd og musikk, kan det vere smart å sjå korleis hjernen behandlar minner og erfaringar i møte med auditive inntrykk.

⁴⁵Patrik N. Juslin, László Harmat, og Tuomas Eerola, "What makes music emotionally significant? Exploring the underlying mechanisms," *Psychology of Music* 42, nr. 4 (2014): 601.

⁴⁶Ruud, 45.

1.2.2 - Minner, emosjon og assosiasjon

I programmusikk skal musikken symbolisere t.d. eit objekt, ein person, ein plass eller ein idé. Når ein har eit ledemotiv, skal musikken fungere som ein aural representasjon av karakterar og stader. For at musikken skal kunne skildre noko anna, vil ein gjerne tileigne musikken motoriske eller biletlege kvalitetar. Ein brukar gjerne dette biletlege språket når ein skal forklare korleis musikk opplevast. Melodiar kan gå opp eller ned, gitaren kan spele hardt og crescendoen kan vere majestetisk. Musikalske rørsler kan også vere omtala som *musikalske gestar*. Tidlegare i oppgåva har eg nemnt korleis Bertolt Brecht og Kurt Weill brukte *gestus* for å skildre utstrålinga eller rørslemønstra til musikkstykker og karakterar. Korleis denne assosiasjonsprosessen utspelar seg kan forklarast med måten hjernen koplar saman auditive og visuelle minner. Filosofen og estetikkforskarer Jerrold Levinson seier at musikalske gestar er nødvendig, for dei bærer med seg ein *agency* (tendens, intensjon).⁴⁷ Om ein spelar lyse trillar i t.d. fløyte eller fiolin, blir musikken oppfatta som lykkelig. Trillane kan minne om latter eller fuglekvitter med dei lette, leikande tonane. Instrumentane spelar eit rørslemønster som er assosiert med positive kjensler. Den musikalske gesten bærer altså med seg ei innstilling som publikum tolkar på eit bestemt vis. Levinson trekk også fram eit nivå med biletlege assosiasjonar som ikkje treng å ha ei fysisk bevegelse knyta til seg. Desse kallar han for *non-expressive aesthetic qualities*. Dette kan vere uttrykk som ynde, mysterium, humor osv. Desse kvalitetane ligg på eit 'høgare nivå' utanfor den fysiske verda. I både korte og lange musikalske former, kan ein likevel uttrykke desse opplevingane på lik linje med dei som har fysiske kvalitetar. Innanfor denne kategorien med fysiske assosiasjonar kan ein også finne lydar som kan relaterast til lydane ein finn i menneskekroppen. Særleg lydar som kan minne om stemmer har ein sterk emosjonell effekt. Det er påpeikt korleis vokale lydar av dyr og menneske alltid er kommuniserande.⁴⁸ Øyret vil da fokusere og prøve å tolke dei lydane spesielt godt.

Eit eksempel på korleis musikk kan nyttast som emosjonsstyrande, er om ein nyttar musikk for å komme inn i ei spesiell sinnstemning. Om ein skal gjere eit arbeid, sett ein

⁴⁷ Jerrold Levinson, "The Aesthetic Appreciation of Music," *British Journal of Aesthetics* 49, nr. 4 (2009): 420.

⁴⁸ Iversen og Tiller, 92.

gjerne på ein spesiell type musikk som ein meiner er riktig og motiverande for arbeidssituasjonen. Ein assosierer da denne typen musikk med konsentrasjon og motivasjon. At vi kan kople saman musikk med minner på denne måten er takka vere det episodiske minnet.⁴⁹ Funksjonen til det episodiske minnet er å kople eitt inntrykk med eit anna for å betre kunne tolke ein føreståande situasjon. Høyrer hjernen arbeidsmusikk, forbereder den seg på å jobbe. Å kunne styre assosiasjonar på denne måten er viktig om ein skal formidle ei bestemt kjensle i eit musikk- eller teaterstykke. Christine Frezza omtalar bruk av episodisk minne for å framkalle kjensler som *konnotativ* bruk av musikk. Ho vel å skilje konnotasjon frå *synestesi*. Synestesi er individuelle og særst subjektive koplingar mellom sanseopplevingar. Populært brukast synestesi om å kople tonar eller akkordar til fargar. Om ein komponist skal skrive ei trist passasje, vel han kanskje å skrive den for ei fløyte. Det er fordi denne komponisten koplar lyden av instrumentet med ei trist kjensle (synestesi). For å forsikre seg om at publikum tolkar musikken på samme måte som han sjølv, skriv han ein kromatisk, synkende melodi. Publikum har høyrd denne typen melodi før i triste situasjonar og oppfattar melodien som trist (konnotasjon).⁵⁰ Instrumentet har ein synestetisk assosiasjon i komponisten, men komponisten kan ikkje vite at publikum har den samme koplinga. Fløyte kan også tenkast som eit lykkeleg eller uskuldig instrument. Melodien skapar eit lydbilete saman med klangen frå instrumentet som gir ønska effekt. Det er altså summen av klang og melodi som utløyser det episodiske minnet.

Problemet med å nytte seg av konnotative verkemiddel, er at kvart individ i publikum vil ha sine egne erfaringar og minner. Film- og popmusikkforskarer Philip Tagg meiner at koplinga mellom musikk og utenommusikalske tolkingar fungerer best om avsendar og mottakar deler den same sosiokulturelle bakgrunnen.⁵¹ Dette blir også støtta av Frezza som legg fram to ulike typar lyttarar i ein teatersal: dei innvidde og dei uinnvidde. Dei innvidde er t.d. regissøren, musikalsk ansvarleg og andre som har jobba på produksjonen. Desse lyttarane har jobba med materialet og har diskutert tydinga av ulike musikalske bevegelsar. Dei innvidde vil lese uttrykket på same måte kvar gang sidan dei har fått det forklart. Dei *uinnvidde* er publikummet. Desse har ingen tidlegare innsikt i kva musikken

⁴⁹Ruud, 47.

⁵⁰Frezza, 75.

⁵¹ Philip Tagg, *Music's meanings : a modern musicology for non-musos : -"good for musos, too"* (New York: Mass Media Music Scholars' Press, 2013), 232.

skal formidle (med mindre det er forklart i programmet).⁵² Som eit døme kan ein ta ei scene der musikken skal trekke linjer mot jula. For eit gjennomsnittleg norsk publikum, vil det vere nærliggande å skape eit lydbilete som kan minne om t.d. salmar eller Odd Nordstoga og Sissel Kyrkjebøs juleplate. Det kan derimot vere nokon i salen som koplår høgtida med noko vondt og opplever da musikken som truande eller trist. Det vil ikkje vere mogleg for musikalsk ansvarleg å kunne føresjå slike tilfelle med mindre ein er bevisst på at framsyninga er mynta på ei spesiell målgruppe. Utan nokon spesifisert kontekst, kan musikken tolkast på ulikt vis av ulike lyttarar. Filmvitaren Birger Langkjær meiner dette vil endre seg når musikken blir satt i kontekst med t.d. eit visuelt medium.⁵³ Han trekk fram eit eksempel frå filmen *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960). I den berømte dusjscena er det ikkje tvil om at dei skingrande strykarane er fryktingytande, sidan dei er satt saman med biletet av kniven som hogg. Eit visuelt medium kan altså hjelpe med å føre publikum sin assosiasjon i ønska retning.

Det å nytte spesielle musikalske assosiasjonar for ei målgruppe kallar Tagg for *musemar*. Om ein samanliknar to musikkeksempel og kan peike på noko der dei minner om kvarandre, er det eit museum. Eit museum er altså små musikalske trekk som skapar ei spesiell meining. Denne meininga blir til gjennom sosial og kulturell læring og vil ikkje nødvendigvis gje meining for nokon som ikkje har eit forhold til musemet frå før. Eit musikalsk uttrykk består gjerne av fleire museum som Tagg kallar *museme stacks*.⁵⁴ Han brukar som eksempel den amerikanske nasjonalsongen *Star Spangled Banner*. Den inneheld museum som den deler med t.d. *La Marsaillaise* som trekk assosiasjonar til patriotisme og stolthet. Om songen blir framført av eit profesjonelt orkester og kor, vil lyden av ensemblet trekke fram eit bilete av fellesskap og storhet. Eit anna tilfelle er om songen blir framført av ein full turist i ein bar. Lyden av den fulle stemma omringa av prating og glas som klirrar skapar heller eit bilete av mangel på respekt og noko upassande.

Å nytte episodisk minne, konnotasjon og museum aktivt som emosjonsstyrande verkemiddel i teater er også eit effektivt verkemiddel utanfor framsyningssituasjonen.

⁵²Frezza, 74.

⁵³Langkjær, b. 9, 45-46.

⁵⁴Tagg, 233-35.

Mykje av skodespelararbeidet i den moderne Stanislavskij-tradisjonen handlar om å omstille seg psykologisk for å komme inn i karakterane sitt emosjonelle tankesett. Stanislavskij-metoden er ein standardisert skodespelarteknikk i vesten som er særleg populær i naturalistisk teater og i Hollywood. Skal ein provosere fram ei kjensle i arbeidet med utviklinga av ei scene, kan ein nytte musikalske assosiasjonar. Tar ein utgangspunkt i at ei teatergruppe har skodespelarar med den same kulturelle bakgrunnen, vil ein kunne bruke ulik innspelt musikk eller eventuelt skape ny musikk som passar med utvalde musem. Ein får da også vurdert om det er andre musem eller konnotasjonar i musikken som øydelegg den ønska effekten. Om ein nyttar innspelt musikk i det forberedande arbeidet, vil det vere nyttig om ein skal komponere musikk for stykket. Ein kan da velje ut ulike musem som kan inkorporerast i den nye musikken. Isolerte musem kan også vere eit godt utgangspunkt for å improvisere og tilpasse musikken på øving. Lyddesignaren John Collins skriv om korleis teatergruppa *The Wooster Group* nytta improvisert lydlegging i innøvinga:

Wooster Group sound designers [...] were called upon to perform their work, not design it. There were decisions made about types of sounds and choices made about music; but these decisions were made in the process of executing experiments with sound in rehearsal and there was little time spent working outside of them.⁵⁵

I dette tilfellet var altså lyddesignaren ein del av det framførande apparatet og tok ei aktiv rolle i innøvinga og utforminga av stykket. For at lyddesignarane skal kunne dette, må dei beherske det tekniske utstyret og musikken på ein effektiv måte for å kunne tilpasse og improvisere i samtid med skodespelarane. For å meistre musikkforma over lengre strekk, er det ikkje uvanleg å samanlikne musikk med språk. Musikk sosiologen Peter Martin seier at ord (nett som musemar og konnotasjonar) ikkje bærer ei tyding i seg sjølv.⁵⁶ Ein lærer kva eit ord betyr i ulike samanhengar det blir brukt. På den måten vil ein tileigne seg eit større ordforråd og kan nytte det på nye, kreative måtar. Det same kan ein altså sei om musikk: om ein lærer seg eit stort forråd av musemar og emosjonelle konnotasjonar, vil ein kunne nytte dei til å bygge nye 'setningar' effektivt.

⁵⁵Collins, 25.

⁵⁶Ruud, 198.

I musikkterapi blir også bruk av musikalske assosiasjonar, da gjerne under nemninga *imageries*. Grunntanken bak dette er at ein gjennom musikken kan oppnå ein utvida medvitsstilstand som kan gje eit nytt perspektiv på eigen sinnstilstand. *Imageries* er meir retta mot korleis lyttaren opplever musikken heller en kva budskap musikken skal bere med seg. I ein slik terapisisituasjon skal lyttaren heile tida skrive ned eller sei kva slags kroppslege inntrykk dei opplever. Det er altså ei kartlegging av kva slags subjektive inntrykk og konnotasjonar ein lyttar får av ulike musemar og storformer. Desse terapiteknikkane blir utført i ein situasjon der lyttaren opplever situasjonen som trygg, med ein terapeut i rommet. I ein slik trygg situasjon kan lyttaren slappe av og la seg rive med i den utvida medvitsstilstanden. I teateret kan ein ikkje garantere at den enkelte publikummar er avslappa. Mange element i teateret kan faktisk vere ein fare for at publikum blir bevisst på situasjonen og fell ut av fiksjonskontrakta.

1.2.3 - Musikk, bevissthet og stillhet

Det er eit gjennomgåande tema i diskursen kring audiovisuelle media om i kva grad musikken skal oppfattast. Særleg i film er det ei vanleg argument at publikum ikkje skal tenkje over at musikken er der. Skal ein nytte musikk for å sy saman klipp og scener med musikk (sutar), må musikken vere der om den oppfattast eller ikkje. Det blir likevel feil å sei at musikken ikkje skal oppfattast. Langkjær argumenterer for at det må finnast ulike persepsjonsnivå av filmmusikk, ikkje enten/eller. På same måte som ein ikkje legg merke til alle estetiske detaljar i ein film, vil ein ikkje leggje merke til alle musikalske detaljar. Ein filtrerar og plukkar fram ulike detaljar alt etter situasjonen.⁵⁷ Frezza legg fram argument for at "god bakgrunnsmusikk er som eit godt bakgrunnsbilete".⁵⁸ Publikum skal ikkje tenkje over at den er der, men den er likevel med på å forme opplevinga. Musikken kan forme kjenslene og kanskje forberede publikum på ei emosjonell endring i overgangar. Dette må ikkje forvirrast med at musikken skal vere av ein lågare kvalitet. I tråd med Max Steiner sitt argument om at *mickey-mousing* passar filmen som hand i hanske, må musikken syast og formast nøyaktig slik at alle fingrane får plass. Ein dårleg sydd hanske kan vere ubehageleg.

Det å kunne plassere musikk slik at lyttaren ikkje er bevisst på den, heng saman med ulike typar lytting. I 1975 la musikkvitaren Hermann Rauhe (med fleire) fram eit forslag på ulike *resepsjonskategoriar* av musikken.⁵⁹ Ein av desse kategoriane er *ubevisst* eller *adspredd lytting*. Dette er til dømes når ein høyrer musikk i ein butikk, men ikkje lyttar etter spesielle musikalske element. Åsa Bergman la fram ei studie av ungdommars lyttevanar. Ho meiner ungdommars lyttevanar ofte kunne omtalast som *parallelytting*.⁶⁰ I dette omgrepet blir lyttinga likestilt med ein annan paralell aktivitet. Lytteaktiviteten skjer da som ein aktivitet parallelt med å t.d. chatte med vennar eller å pynte seg. Merksemda kan hoppe inn og ut av å fokusere på musikken eller den andre aktiviteten. I teateret kan ein seie at parallelytting er det mest passande omgrepet i forhold til publikums oppfatning av musikken. Ein oppfattar musikken parallelt med at ein

⁵⁷ Langkjær, b. 9, 42-43.

⁵⁸ Frezza, 102.

⁵⁹ Ruud, 57.

⁶⁰ Åsa Bergman, "Växa upp med musik" (Göteborgs Universitet, 2009), 43.

observerer det visuelle og lyttar til orda som blir sagt. Merksemda vil da kunne bytte mellom dei ulike aktivitetane og lydbileta.

I motsetning til synet, har ikkje hørselen nokon 'mekanisk' måte å fokusere på. For at ein skal greie å fokusere på ein lyd, er ein avhengig av at hjernen kan greie å tolke og filtrere ut lyd som kan vurderast som 'uviktig'. Denne lyden som ikkje er i fokus, kan tolkast som bakgrunnslydar (eller støy). Effekten blir gjerne omtalt som *the cocktail party effect*. Det at publikum kan filtrere ut støy og lydar som ikkje opplevast som viktig, kan vere nyttig på fleire måtar i ein teatral samanheng. Ein kan til dømes nytte det i å lage musikk som skal fungere som lydkulissar heller enn ei bevisst musikalsk oppleving. Filteret fjernar også lyden av publikum. Om ein sitt i salen på ei forestilling, er ein ikkje alltid bevisst på alle lydane som kjem frå dei andre publikummarane i salen. For at lyttarane skal bli bevisst på dette, må ein fjerne all lyd frå det komponerte rom, slik at lydane i lytterrommet blir dratt fram i bevisstheten. Lydbiletet vil da opplevast som stille, noko som kan nyttast i mange ulike situasjonar.

Dynamiske skifter for å reflektere karakterars psykiske tilstand er eit av dei verkemidla ein kan nytte i både film og teater. Det å fjerne lyd vil da kunne reflektere kvar merksemda til ein karakter er retta. I filmen *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) er det eit slikt skifte medan to karakterar går gjennom jungelen på leiting etter fiendtlige soldatar. Lydbiletet er dominert av eit insekt som lagar ein intens høgfrekvent lyd i bakgrunnen, akkompagnert av nokre få fuglelydar. Lydbiletet blir reinska lag for lag, til den einaste lyden er insektet som etterkvart også forsvinn. Grunnen er at den eine karakteren har sett noko som beveger seg i buskane. Stillheten blir plutselig brote av ein tiger som hoppar fram og lydbiletet blir igjen travelt og fylt med skrik og geværskot.⁶¹ I dette eksempelet reflekterer stillheita fokuset til karakteren. Når han får auge på det ukjente objektet, oppfattar han ingenting anna enn den potensielle faren. Ein kan kalle dette ei karaktersubjektiv oppfatning av lydbiletet, sidan lyttaren blir tatt med inn i den psykiske tilstanden til den fokuserte soldaten.

⁶¹Iversen og Tiller, 69.

Som nemnt tidlegare, vil det aldri bli komplett stillhet i ein teatersal. Med komplett stillhet meinast det altså eit fråvær av akustiske bølger. I John Cage sitt berømte, aleatoriske stykke 4.33, blir det illustrert korleis det alltid vil vere ei form for lyd i eit lytterrom. Om ein fjernar all intensjonell lyd, som ein skodespelar som snakkar, beveger seg eller musikk frå høgtalarar eller instrument, kan ein gjere publikum bevisst på den vekkfiltrerte lyden av lytterrommet. Stillhet kan også vere relativt. Spelast det ein sekvens med mykje lyd og støy over ei lang periode som så kuttar til stillhet, vil den oppfattast som ei sterkare stillhet enn om ein har eit langt strekk med berre lågt nivå, ifølge John Collins.⁶² Eit relativt stille parti vil også kunne opplevast som forurolegande. Ross Brown skriv om korleis *stillheten av mange* kan vere distraherande og ubehageleg. I teateret har det blitt vanleg at publikum skal sitte stille og helst ikkje lage nokon som helst lyd, for ikkje å øydelegge den intellektuelle opplevinga ei teaterframsyning skal (kan) vere.⁶³ Ein publikummar vil føle presset av folkemengda rundt seg og heller vere i ubehag enn å begynne å prate/hoste o.l. Dette kan variere frå ulike teatertyper og publikum. Likevel, om ei folkemengde blir satt under eit 'stillhetstyranni', vil det *potensielle* lydnivået i folkemengda byggjast opp. Ein kan til dømes sjå for seg den potensielle energien i eit publikum som ikkje er heilt sikker på om dei kan begynne med applausen etter ei framsyning. Samanliknar ein dagens teater med det britiske renessanseteateret, er det heilt forskjellige verdenar med tanke på lyden av publikum. På Shakespeare si tid, ville publikum gjerne prate og rope mot scena om dei syntest framføringa var god eller dårlig. Svaret frå teatera var da gjerne å fylle lydbiletet konstant for å halde merksemda på scena og på den måten bedøve publikum, slik at folkemengda ikkje blei opplevd som like høg. Det å ha eit lydbilete som fangar merksemda gjennom heile stykket kan altså vere meir forløysande eller beroligande for publikum. Med eit moderne, stillesittande publikum vil det tette lydbiletet fjerne den ukomfortable 'stillheten av mange' og heller fremme ein bedøvande, forførande effekt.

⁶²Collins, 28-29.

⁶³Ross Brown, "Towards Theatre Noise," *ibid.*, 9-10.

1.2.4 - Tale som ein del av lydbiletet

Det er tidlegare diskutert i oppgåva korleis hjernen prioriterer vokale lydar framfor alt anna. Ei menneskeleg lyd er alltid kommuniserande og kan bære store mengder informasjon i eit særst avgrensa frekvensområde og med små dynamiske endringar (relativt til yttergrensene av menneskets persepsjon). Komponisten og forskaren Michel Chion skriv at talen er på toppen av persepsjonshierarkiet.⁶⁴ Dette kan ha ulike tydingar: Ein kan tenkje at stemma er det som blir prioritert først i den menneskelege persepsjon. Ei anna tolking er at stemma *skal* prioriterast øvst i designet av lydbiletet. Chion kallar også film for eit *vokosentrisk medium*. Om ein høyrer ei stemme, vil resten av lydbiletet orientere seg etter den. Lydane ligg da over eller under stemma t.d. Om ein overdøyver stemma, vil lydbiletet opplevast som sterkare, sidan det overdøyver referansepunktet. I stykket *Doppler*⁶⁵ som blei satt opp på Trøndelag Teater våren 2016, blei utydeleg tale nytta som eit verkemiddel. I fleire scener sto heile skodespelarensemblet (fem stykk) på scena og snakka fort i munnen på kvarandre. Det var til tider råd å plukke ut enkelte ord og fraser, men i hovudsak var opplevinga ein vegg av lyd heller enn replikkar. I eit slikt tilfelle, der tale blir overdøyvd av eller går over i støy, kan lydnivået opplevast som enda høgare, sidan det aurale elementet hjernen prioriterer druknar. I dei fleste teateroppsettingar, er det derimot vanleg at ein jobbar for å få fram talen så klart som mogleg.

I samspelet mellom musikk og tale, er det mange måtar dei ulike elementa kan spegle og spele på kvarandre. Det vanligaste er derimot at musikken reflekterer innhaldet i dialogen for å utvide dei emosjonelle dimensjonane. Å la musikken spegle rytmikken og tempoet i det talte kan vere ein god innfallsvinkel for å få fram det emosjonelle spekteret ein er ute etter (Med rytmikk i tale, viser eg til hyppigheten i trykktunge stavingar og tidsrommet mellom setningane, i tråd med Frezza sin definisjon).⁶⁶ Skodespelarar er gjerne trenna på korleis ei stemme kan formidle emosjonar ved hjelp av tempo og toneleie. Ei slik tilnærming kan sjåast på som eit parafraserande forhold mellom tale og musikk. Har ein moglegheit til å tilpasse musikken etterkvart, vil ein også kunne nytte

⁶⁴ Michel Chion, *The Voice in Cinema*, overs. Claudia Gorbman (New York: Columbia University Press, 1999), 5.

⁶⁵ Reg. Tomi Janezik, basert på boka av Erlend Loe

⁶⁶ Frezza, 130-31.

seg av kontrapunkt. Denne effekten blei nytta i forestillinga *Noras Søstre* som blei satt opp på Teaterhuset Avant Garden hausten 2016. Underteikna var komponist og lydteknikar. Stykket var produsert i samarbeid med Breaking Silence Productions og omhandla ekte historier om vald mot kvinner, samla av manusforfattar Jeanette Mauricio. Mot slutten av stykket hadde ein karakter ein monolog om sitt tidlegare forhold med ein valdeleg mann. Lydbiletet var da stemma til skodespelaren og ein skarp, vrent synth-bass. Synthen sto bak med miksebordet, så den kunne spelast på undervegs. Monologen blei da nærast som ein krangel mellom karakteren og synthen som skulle symbolisere kjærasten.

Ei stemme vil altså lett kunne inkorporerast i eit komponert lydbilete. I filmverda brukar ein også gjerne omgrepet *Voice of God* (Guds stemme).⁶⁷ Dette er ei framstilling av stemma som skil seg frå den vanlege diegetiske framstillinga ein gjerne høyrer. *Voice of God* er ein representasjon av ein intern dialog hos ein av karakterane, altså ein psykologisk ting, subjektiv lyd. Stemma skal skilje seg frå det diegetiske universet for å illustrere at det som blir sagt er private tankar. Det er altså snakk om ei *metadiegetisk* stemme. Ein teknikk som ofte er nytta, er å spele inn dialogen i eit studio for å fjerne all romklang og gje eit løft i bassfrekvensane for å simulere nærleik. Teatervitaren Alice Lagaay har diskutert korleis denne effekten kan nyttast i samanheng med soundwalks. Ho trekk linjer til filosofien og meiner teknikken kan kytast til eit fenomen som har blitt omtalt i filosofien. Sokrates skreiv om si oppleving av ei indre stemme som fungerte som ein intern autoritet.⁶⁸ Den indre stemma vil ikkje nødvendigvis oppfattast som ein del av seg sjølv, men dine eigne tankar fortalt av ein opplevd andrepert. At fenomenet er observert og diskutert, gjev eit grunnlag for å kunne nytte det som eit verkemiddel i film og teater. Å simulere ei 'indre stemme' som oppfattast som publikums eiga, vil ikkje berre fortelle beint fram kva karakteren tenkjer, men også aktivere assosiasjonar til ein tankeprosess publikum kan kjenne seg att i. Kor vidt ein kan vurdere denne opplevinga som subjektiv og i kva grad 'alle' opplever ei slik indre stemme høyrer heime i fagfelta til filosofar og psykologar. I samanheng med lyddesign og teater kan ein ta utgangspunkt i at fenomenet er observert og er ein etablert praksis i audiovisuelle medium.

⁶⁷Iversen og Tiller, 90.

⁶⁸Alice Lagaay, "Towards a (Negative) Philosophy of Voice," i *Theatre Noise*, Red. Lynne Kendrick og David Roesner (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011), 62.

1.2.5 - Eit utvida scenerom

På mange måtar kan ein seie at scenerommet er litt magisk. Ein nyttar seg av illusjonar og distraksjonar for å rette merksemda til publikum og få dei til å føle det regissøren vil at dei skal. Skjer det noko spennande på ein del av scena, kan ein gjere endringar på andre delar for å overraske og fange publikum. Når ein meistrar korleis publikum oppfattar romkjensla og korleis ein kan sende emosjonelle konnotasjonar, kan ein sette saman desse faktorane for å skape ein ny dimensjon i det sceniske universet. Ofte i lyddesign jobbar ein med *akusmatiske* lydar. Dette er lydar som ikkje har ei synleg kjelde. Akusmatiske lydar kan også vere diegetisk eller ikkje-diegetisk. Når ein ikkje kan sjå opphavet til lyden, står også lyddesignaren fritt til å leike med dei psykologiske faktorane i korleis han vil publikum skal oppleve den.

Iversen og Tiller skriv om eit eksempel frå Sergio Leones spaghettiwestern *Once Upon a Time in the West* (1968).⁶⁹ I den eine scena er det eit tog som stoppar på ein togstasjon. Lydbiletet er prega av ein kakafoni av varar som blir lassa av og på, folk som pratar og hovane til hestar som slår i bakken. I tillegg kan ein høyre lyden av eit band som spelar dixieliknande saloonmusikk i nærleiken. Ein ser ikkje orkesteret, men det opplevast som diegetisk, kanskje frå ein saloon i nærleiken. Hovedkarakteren Jill kjem gåande på perrongen og ventar på nokon. Når klokka går og ho innser at ho kanskje ikkje blir henta, filtrerast den diegetiske lyden ut (bandet også). Heile lydbiletet blir stille før det kjem eit stykke med ikkje-diegetisk orkestermusikk. Når ein kuttar ut av den emosjonelle situasjonen hennar, kjem det fulle spekteret av diegetisk lyd attende. I dette eksempelet ser ein korleis lydbiletet kan gjerast mindre for å fokusere på éin karakter. Det at all lyd i omverda blir filtrert ut kan ein også seie er ei karakter-subjetiv oppleving av lyden. Karakteren blir oppslukt i eigne tankar og lyden reflekterer karakterens psykologiske lytterom. Kjensla av rommet påverkar korleis lyttaren opplever situasjonen.

⁶⁹Iversen og Tiller, 42.

Når ein snakkar om musikk, vil ein ofte ta i bruk omgrepet *larger than life* (større enn livet). Tanken bak denne filosofien er at musikken skal kunne reflektere noko større enn det lyttaren kan oppleve i den verkelege verda. Eksempelet over viser eit lydbilete som ikkje samsvarar med røynda, men skapar heller ei tyding utover den. Verda blir forma av lyden og lyden kan endrast etter behov.

Eit anna eksempel på korleis ein kan forme rommet med lydteknikk, er med tekniske løysingar. Ein kan sjå for seg at ein har ei scene der ein karakter skal rope gjennom ei luke til eit stort rom. Ein kan da t.d. plassere ein mikrofon inne i luka og sende lyden til ein høgtalar bak på scena. Med utforming av romklngen på signalet til høgtalaren, vil ein kunne skape ein illusjon av eit ekstra rom bak luka. Ein kan til dømes kalle dette for ein akusmatisk romklang. Ein høyrer at rommet er der, men kan ikkje sjå det. John Collins (som jobba med *The Wooster Group*) jobba også med korleis ein kunne leike med publikum si oppfatting av sjølv lytterrommet med høgtalarar.⁷⁰ I stykket *Hamletmachine*, opnar framføringa med at karakteren Hamlet går hurtig over golvet mellom publikum medan han mumlar for seg sjølv, går ut av syne og slår att døra. Ein høyrer så lyden av at han begynner å rasere lobbyen bak døra i sinne. Når publikum snur seg for å sjå, kan dei sjå skodespelaren gå roleg attende til scena samtidig som hærverket skjer i bakgrunnen. Lyden av lobbyen som blir rasert blei spelt av gjennom ein høgtalar utanfor rommet. I dette tilfellet har lyddesignaren laga nærast ei bokstaveleg utviding av røynda. Sidan publikum ikkje kan sjå opphavet til lyden, vil dei anta at dei hendingane som leda opp til lyden kom var årsaken. I slike tilfelle vil altså ein framstille det komponerte rom på ein måte som gjer at publikum antar det som ein del av lytterrommet. Med slike teknikkar kan ein verkeleg kunne påverke publikum som lyttarar og utfordre sansane for å oppnå effektar og skape ein auditiv illusjon.

⁷⁰Collins, 28.

Del 2

Er det Virkelig Virkelig

2.1.1 – Bakgrunn og kontekst for teateroppsettinga

Del to av oppgåva er basert på arbeidet med teaterproduksjonen *Er det Virkelig Virkelig?* som blei satt opp på Rosenborg Ungdomsskule den 18. og 19. Desember 2017.

Prosjektet blei satt opp i samanheng med masterarbeidet til Trine Elise Gjermstad og Christina Søhol som studerer Drama- og Teater ved Institutt for Kunst- og Medievitenskap på NTNU (IKM). Mi rolle i oppsettinga var opphavelag som innleidd lyddesignar, tekniskar og komponist, men tidsperspektivet og sjangeren passa godt med løpet for mi eiga oppgåve. Søhol si rolle var som instruktør og inspisient medan Gjermstad la opp workshops saman med Søhol og var skodespelar.

Skodespelarensensemblet besto også av Thea Louise Mohagen Lekang, bachelorstudent i Drama og Teater ved IKM. Det tekniske apparatet besto av Daniel Takle Piel som lysdesignar og Herman Pedersen Lersveen som videodesignar. Takle Piel jobbar som lyskonsulent og teknisk leiar på Drama og Teater ved IKM og som lysteknikar på Trøndelag Teater. Lersveen er frilans video- og filmmakar med base i Stranda på Sunnmøre. På grunn av diverse praktiske og økonomiske grunnar blei det etterkvart også bestemt at eg skulle ta på meg rolle som skodespelar i tillegg til lyddesignet.

Utgangspunktet for masterarbeidet til Gjermstad/Søhol var *devised theatre* og å utarbeide ei forestilling i samarbeid med målgruppa. *Devising* er ein teknikk som har blitt meir og meir vanleg i ensembleteater dei siste femti åra.⁷¹ Eit ensembleteater er gjerne mindre enn ti personar. Arbeidsstundene blir også basert på eit flatt hierarki. Motsvaret til eit ensembleteater er t.d. Trøndelag Teater som er eit *institusjonsteater* med ein teatersjef og ein hierarkisk struktur innanfor i dei ulike fagfelte. *Devising* baserar seg på at ei forestilling skal utarbeidast i samarbeid med alle dei involverte aktørane. Når arbeidet startar, har ein ikkje eit manus, men heller ein idé om kva retning forestillinga skal ta og kva slags budskap ein vil formidle. Grunnlaget for arbeidet er ulike workshops og øvingar der skodespelarar, instruktør, lyd, lys og andre kreative instansar jobbar saman med eit materiale. Hensikta med workshopaktivitetane er at aktørane skal venne seg til ein kreativ og open arbeidsmetode. Ofte vil aktivitetane basere seg på improvisasjon og rollespel i grupper. *Wooster Group* som er nemnt

⁷¹ John Andreasen, "devising," Gyldendals Teaterleksikon, lastet ned 06.05.

tidlegare i oppgåva er eit godt eksempel på ei profesjonell gruppe som jobbar ut frå devising. Når John Collins skriv at lydteknikarane var ein del av øvinga og improviserte saman med skodespelarane i ensemblet,⁷² beskriv han devisande teknikkar. Dei ulike improviserte sekvensane blir etter kvart reinskrive og satt i kontekst med kvarandre. Sluttresultatet blir da ei framsyning basert på mindre tablå og scener som gir ein mosaikk av inntrykk som til saman formidlar det ønska budskapet. Prosessen startar altså veldig ope og fokuserer uttrykket etterkvart.

For at ein skal ha produktive arbeidsstunder er ein nøydd til å ha nokon som kan moderere og ta avgjersler. Sjølv om ein har flat struktur i gruppa, kan ikkje alle konflikter løysast demokratisk. Professor Davis Robinson ved Bowdoin College har skriva ei bok om prosessen med å sette opp ein devised teaterproduksjon. Han skriv at god kunst er eit meritokrati, ikkje eit demokrati.⁷³ Det er altså dei som har den største kompetansen på feltet som skal ta den endelege avgjersla. Hjø oss fungerte Søhol som fungerte som instruktør og eit eksternt auge, medan det resterande apparatet jobba og improviserte. Slik var Søhol også frigjort til å kunne halde eit auge på klokka, initiere til pausar og gje tilbakemelding undervegs. Instruktøren kan også vurdere om scenene som blir jobba med kan belyse budskapet i framsyninga. Om improvisasjonen tar ei retning som ikkje kan knytast til tidlegare sekvensar, kan instruktøren enten stille kritiske spørsmål til improvisatorane eller vurdere korleis ein kan vri den aktuelle situasjonen til å passe inn. Improvisasjonen kan da bli retta mot eit mål og resultere i ei meir produktiv økt. I tillegg blei det nytta eksterne rådgjevarar. I hovudsak var dette forelesarar og rettleiarar frå Drama & Teater, vener med ulik teatererfaring og 10.-trinnet ved Rosenborg skule. Sjølv om instruktøren fungerer som eit eksternt auge, er ho fortsatt ein del av ensemblet som har sett heile prosessen. Det er derfor viktig å få inn nokon som faktisk *er* eksterne.

Prosessen i vårt ensemble starta i august 2017. På dette tidspunktet var det ingenting som var sett utanom Gjermstad og Søhol sin plan om å utvikle eit stykke i samarbeid med 10.-trinnet. Utviklinga av stykket gjekk over fire månadar, frå midten av August til den 19. desember. Målet var å lage ei framsyning der ein nytta ungdommane sine egne

⁷² Collins, 24-25.

⁷³ Davis Robinson, *A practical guide to ensemble devising* (Palgrave Macmillan, 2015), 102.

uttrykk for å formidle korleis dei opplever å vere ungdom i dagens Noreg. Arbeidstittelen på stykket var *14 år i 2017*. Prosjektet baserte seg på at Gjermstad og Søhol skulle utvikle og framstille ei framsyning basert på materiale som blei skapt av elevar på 10.-trinnet. Dette materialet blei skapt gjennom workshops og visningar gjennom semesteret. Etter at elevane hadde framstilt materialet, blei det vidaresendt til oss som skulle tolke det inn i vårt arbeid. Dette kunne vere ein dialog elevane hadde skrive, eit tema dei hadde tatt opp og liknande. Ein gong var materialet ei liste med låtar elevane likte.⁷⁴ Med unntak av Gjermstad og Søhol, jobba ensemblen lite saman med 10.-trinnet personleg. Dei einaste gongene ensemblen møtte elevane, var under ein enkelt workshop og når elevane kom inn for å kommentere på kva dei likte og ikkje av det vi hadde framstilt.

Framsyinga skulle framførast i aulaen på Rosenborg skule. Dette er eit rom med forholdsvis gode akustiske føresetnader og eit godt PA-anlegg installert. Gjennom prosessen med å forme stykket, var vi innom nokre få gonger for å vurdere rommet opp mot det vi hadde framstilt. Rommet blei brukt av skulen gjennom hausten, så vi hadde ikkje moglegheit til å nytte oss av lokalet før dei siste dagane før framsyinga. Mot slutten av arbeidsprosessen blei øvingane flytta mellom Studio/Blackbox ved IKM, Eli-Lab og Aerobicsalen på Dragvoll, og øvingssalen til Teaterhuset Avant Garden i sentrum. Dei siste fire dagane før eksamensframsyinga nytta me aulaen til å ferdigstille dei siste detaljane.

⁷⁴ Vedlegg 1

2.1.2 - Devisedprosessen

Gjennomføringa av prosjektet var fordelt over 16 produksjonsveker. Kvar veke blei det jobba med ulike element, innfallsvinklar og materiale frå elevane. Prosessen blei også delt inn i fire fasar: Startpunkt og idéutvikling (Fase 1), Material- og konseptutvikling (Fase 2), Strukturering av materiale (Fase 3) og Framføring og produksjon (Fase 4).

Dei sju første vekene (Fase 1) var kategorisert som 'open', og baserte seg på fri improvisasjon og idéutvikling. Arbeidet i denne perioden tok ikkje for seg særleg arbeid med lydbiletet. Improvisasjonane var verkty for å utarbeide eit felles fysisk uttrykk og bli kjend med kvarandre. Arbeidet med lyd begynte først i veke åtte, da elevane hadde ein workshop med temaet *lydlandskap*. Denne workshopen blei eg og Takle Piel henta inn for å hjelpe elevane med å skape eit scenisk løp basert på lyd og enkelt lys. Det var også på dette tidspunktet vi fekk ei oversikt over låtar dei høyrde på. Mange av gruppene valde å enten bruke vokale eller perkussive effektlydar eller å spele av musikk frå mobilane sine. Frå Gjermstad og Søhol fekk dei i oppgåve å jobbe med frykt. Resultatet var mykje horror og skrekkfilmliknande lydbilete. Dei fleste gruppene nytta mørket for å gøyme seg og skape akusmatiske lydar. Dei slo på bord, knurra og kom med spontane, kraftige lydar med stemmen under stille parti for å skremme publikum. Det var sjeldan ein kunne sjå den som skapte lyden, med mindre det var tale.

Etter denne workshopen vart lyddesignet meir inkorporert i gruppearbeidet til ensemblet. På dette tidspunktet var prosessen inne i Fase 2, der ein fokuserer på å vidareutvikle det materialet ein har. Fasen var fortsatt kategorisert som open. Sidan eg sjølv også var skodespelar, kunne eg ikkje jobbe med lyddesign gjennom alle øvingane. Løysinga blei då at vi veksle mellom tre format i improvisasjonane. Det eine var eit format der vi jobba utan musikk eller fokus på lyd. Dette var gjerne reint skodespelartekniske og dialogbaserte øvingar. Det andre var at vi nytta musikk vi hadde fått av elevane. Spelet var da basert på rytmane og strukturen i popmusikk. Det siste formatet var at eg improviserte med lyd medan dei to andre skodespelarane jobba på golvet. Dette formatet var mest fruktbar for lyddesignet sin del, sidan ein kunne utvikle lydbiletet saman med skodespelarane sitt fysiske uttrykk. Gjennom lydimprovisasjonen

var det råd å utforske korleis musikken påverka uttrykket i ulike scener. Ein teknikk kunne vere å først improvisere fra ei scene for så å jobbe med den same sekvensen med ny musikk. Skodespelarane kunne da velje om dei ville reagere på det musikalske uttrykket eller fortsette upåverka. På denne måten kunne ein strukturere improvisasjon for å få fram eit koherent eller inkoherent lydbilete. Det melodiske og klanglege materialet som blei utarbeida i denne fasen var i stor grad det som utgjorde lydbiletet i den ferdige forestillinga.

Den tredje fasen innebar å strukturere sekvensane og materialet ein hadde. Dette tok til i prosjektveke ni. For lyddesignet betydde dette å strukturere og justere lymaterialet slik at det formidla dei ønska emosjonane og uttrykka. På dette tidspunktet var det eit behov at alle skodespelarane kunne jobbe på scena til alle tider. Lytmaterialet som blei jobba med i denne fasen blei da ei blanding mellom populærmusikk, filmmusikk og skisser av det originale materialet. Mellom øktene måtte ein notere ned endringar i spelet og muligens gjere små endringar i lydbiletet. Mesteparten av det musikalske arbeidet foregikk altså mellom øvingane utan ensemblet tilstede.

I overgangen til fase fire (produksjonsveke 15) skjedde mykje av detaljarbeidet i lyddesignet. På dette tidspunktet var det narrative forløpet og scenerekkefølga så godt som sett og ein kunne jobbe med overgangar og små skift. Denne perioden var også prega av arbeid med å finne og arbeide med reallydar og lydeffektar. I denne fasen overtok vi aulaen, og mykje av tida gjekk derfor til å panorere og kalibrere dei ulike lydbileta til å passe dei akustiske eigenskapane i lytterrommet. På dette tidspunktet var det behov for at alle skodespelarane var på scena til alle tider. Lydbileta blei da sortert inn i ferdige sekvensar som kunne instruktøren kunne spele av. Når ein skulle redigere sekvensane, måtte dette gjerast i pausar eller etter endt øving.

2.1.3 – Tekniske løysingar og lyddesign

Lyddesignet blei først og fremst gjort på laptop i Ableton Live. Ableton er eit lydredigeringsprogram (DAW, Digital Audio Workstation) som er mynta på redigering og framføring i ein live-situasjon. Programmet gir mellom anna bygd moglegheit til å redigere og spele inn digitale instrument og mikrofonlinjer raskt. Det er også råd å leggje til, spele inn og redigere fortløpande medan musikken spelar. I programmet er det innebygd kraftige samplarar og digitale synthesizerar som gjer det mogleg å designe lydar utan å måtte kople til eksterne lydkort og instrument. Det blei også gjort opptak av vokal på studioet til Institutt for Musikkvitenskap ved NTNU. Opptaka blei gjort i Logic Pro X før dei blei eksportert og behandla i Ableton Live.

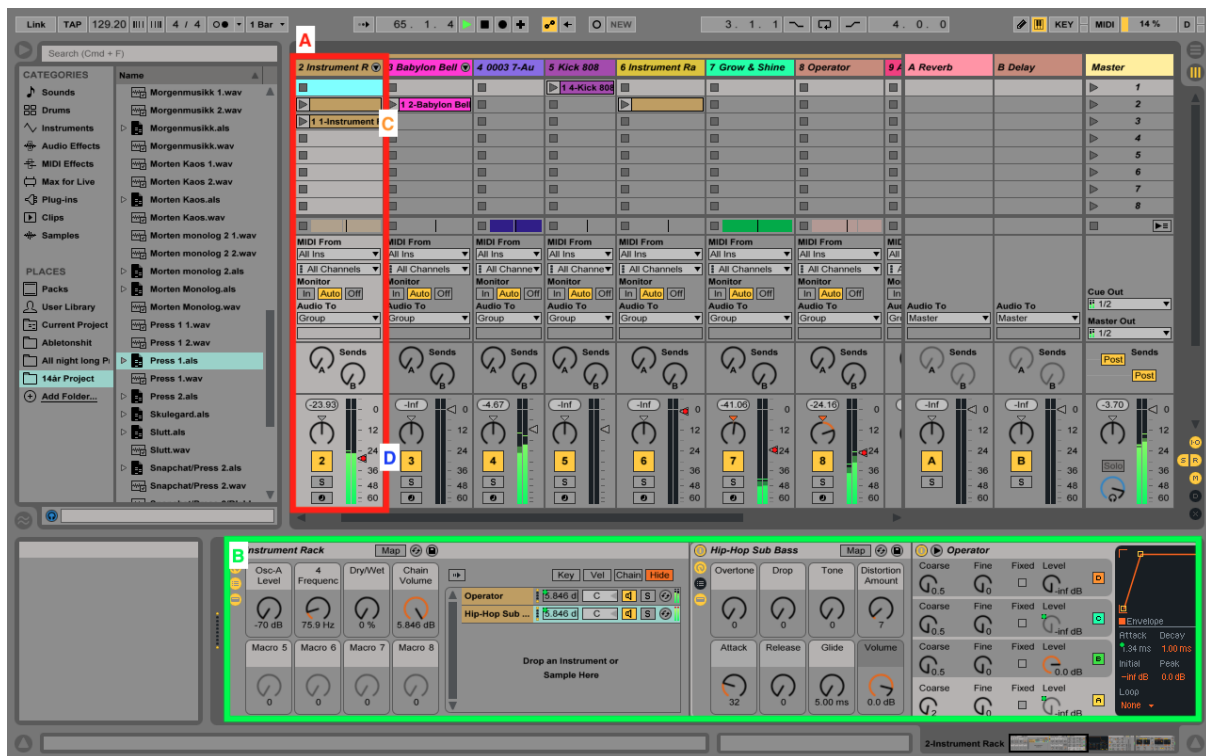


Fig. 3 - Skjermdump frå Ableton Live

Figur 2 er eit eksempel på ein arbeidssituasjon i Ableton Live. (A) er eit instrumentspor, i dette tilfellet to digitale synthesizerar som er satt saman i eit rack. (B) er feltet der ein kan redigere på dei interne verdiane i instrumentet, etter kva instrument som er markert. (C) er eit eksempel på eit klipp som kan vere ein loop eller eit kort spor. Desse klippa kan spelast av i rekkjefølge eller aktivert etter behov. (D) er volumkontrollen til

dette enkelte sporet. Merk at denne har ein raud prikk som markerar at sporet er automatisert. Lydnivået i sporet endrar seg altså etter tidlegare sette verdiane. I ein live-situasjon kan arbeidsstasjonen på dataskjermen opplevast som uoversiktlig, så det kan vere ein fordel å ha ein fysisk kontrollar for å styre verdiane.

Mykje av improvisasjonen blei gjort ved hjelp av MIDI-kontrollaren Ableton Push. Kontrollaren er utvikla av det same selskapet som har produsert DAWen og dei er designa for å jobbe saman. Kontrollaren nyttar MIDI-signal for å styre dei interne verdiane i programmet. Ein har da eit fysisk verktøy for å redigere lydane. Kontrollaren og softwaren saman gjev moglegheit å kunne spele inn og improvisere med eit stort klangspekter utan å måtte stoppe lyden. Ein kan også spele inn *sessions*, som er eit opptak av dei improviserte sekvensane. Dette opptaket tar høgde for eventuelle loops og automatiserer fortløpande endringar i effektar og klang i kvart enkelt instrument- og return-spor. Når ein kan gjere eit slikt opptak har ein også konkret dokumentasjon på korleis timinga er mellom lyd og skodespelar. Dette var veldig nyttig når ein måtte redigere lydbiletet utan at skodespelarane var tilstades. Både laptopen og Push-kontrollaren er lette og greie å ha med seg i sekken. Dette er ein stor fordel når ein ikkje har eit fast lokale å halde øvingane i.



Improvisasjon med Ableton Push. Foto: Christina Søhol

Ei teknisk utfordring som prega utviklingsprosessen var variasjonen i øvingslokaler. Romma hadde særsl ulike akustiske føresetningar, noko som kunne vere både frustrerande og inspirerande. I Blackbox og Studio i IKM sine lokaler og i øvingssalen til Avant Garden er det eit PA-anlegg som kunne justerast med frittståande høgtalarar og eigen mixer. Dette var ikkje tilfelle i Aerobicsalen og Eli-Lab. Aerobicsalen hadde eit høgtalaranlegg som var designa for å fylle rommet og motivere studentar på trening. Anlegget var da kalibrert slik at dei mørke frekvensane hadde eit mykje høgare lydnivå enn dei lyse. Det var også eit problem med vrenge signal og lang akustisk romklang. Eli-Lab hadde ingen fast lydanlegg utover to datahøgtalarar som hørde til AV-anlegget, og var mynta på forelesningar. Desse romma var altså ikkje optimale forhold for å utvikle det musikalske materialet utover samkjøring med skodespelarar på timing. Som eit følge av dette blei lyddesignet delt inn i to prosessar. På øving blei musikken koordinert med rørsler og dramaturgi, etter øving kunne ein justere frekvensar og klangar i ein meir egna lyttesituasjon. Det å veksle mellom så ulike høgtalaranlegg kunne også skape ein ny dimensjon i improvisasjonane. Eit lydbilete som hadde ein stor, massiv klang kunne plutselig bli lite og spennande. Improviseringa fekk da ein ny, nærast aleatorisk dimensjon, sidan ein ikkje kunne vere sikker på om det som blei jobba med på *ei* øving blei likt den neste.

For å utvikle lydbiletet tok vi utgangspunkt i materiale vi fekk av elevane. Det første materialet vi fekk, var lista over musikk dei hørde på. Sjølv om all musikken kunne kategoriserast som populærmusikk var det stor variasjon i sjangerar. Ved å vurdere sjangertrekka i låtane, kunne ein få oversikt over kva slags situasjonar dei ulike låtane kunne settast inn i. Når ein hadde etablert kva slags musikk ein ville ha i dei ulike scenene, kunne ein foreta ei analyse av låtane for å isolere musem, som deretter kunne tolkast over i det ferdige lydbiletet. Eit eksempel på dette kan vere bruken av basstrommer. Mykje av popmusikken som blei sendt inn har ei basstromme som ligg langt framme i lydbiletet. Ein kan særleg trekke fram låtane *444+222* av rapparen Lil Uzi Vert og *Holy Wars... The Punishment Due* av metalbandet Megadeth. Begge desse låtane kan oppfattast som 'skumle' eller 'truande'. Forskjellen er at Megadeth har ei hyppigare tromme medan Lil Uzi Vert har ei seig basstromme med ein synkronisert synth-bass. Det dei har til felles, er at dei framstår som uforutsigbare. Dei har ulike mønster som går att, men er prega av synkopering og treng ikkje å forhalde seg til den forutsigbare einaren.

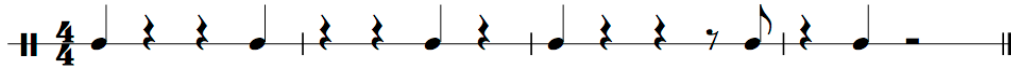


Fig. 4: Eksempel på basstromma i Lil' Uzi Verts 444+222



Fig. 5: Eksempel på basstromma i Megadeths Holy Wars... The Punishment Due

Vi fant ut at ei basstromme i uventa mønster, skapte raskt intense og spennande situasjonar. Lyden var spontan og aggressiv og kunne lett improviserast med. Eit anna musem som blei funne, var bruken av nærmikka akustisk gitar. Eksempel på dette finn ein i t.d. *XO* av Eden og *3/3* av The Japanese House. Desse låtane er melankolske og rolege. Lyden av gitaren blei nytta i den siste sekvensen i stykket, når karakterane skulle falle til ro. Det siste musemet som blei identifisert og nytta, var kanskje det som hadde størst innverknad på det endelege lydbiletet. Gjermstad og Søhol nemnte på ei øving i produksjonsveke 10 at elevane var sær opptatt av Netflix-serien *Stranger Things* (Matt og Ross Duffer, 2016–) som hadde komme med ein ny sesong. Handlinga i denne serien er sett til åttitalet og har eit soundtrack som er prega av analoge synthar, dissonans og stor romklang. Veke ti vart da prega av eksperimentering med spor frå soundtracket til serien, og det blei konkludert med at dette var eit lydbilete vi kunne jobbe vidare med. Det var også råd å inkorporere dette lydbiletet i materialet vi allereie hadde. Spesielt var det bruk av djupe synthbassar og stor romklang vi tok med vidare i arbeidet. Referansen til populærkultur frå åttitalet fekk også tankane til å gå inn på Ridley Scott og Vangelis sitt arbeid med *Blade Runner* (1982). Her blir også synthar som idag kan kategoriserast som *retro* nytta for å lage store lydlandskap. Det var særleg square-wave synthar og bruk av klokker som var inspirerande. Spesielt for lydlandskapet i denne filmen er også det diffuse skiljet mellom diegetisk/ikkje-diegetisk musikk.

2.1.4 - Produktet av prosessen

Det ferdige lydlandskapet var basert på tre ulike fiksjonslag som var dominerande i forestillinga. Stykket omhandla forholdet mellom tre ungdomsskuleelevar: Kamilla (Trine Gjermstad), Mia (Thea Mohagen Lekang) og Morten (Eirik Fagerslett). Det narrative forløpet far satt som eit døgn. Handlinga tok til når dei sto opp og gjekk på skulen. Gjennom stykket var dei mellom anna i klasserommet, i skulegarden, heime på filmkveld og ute med ein frisbee. Mellom desse sekvensane, var det fleire sekvensar som skulle reflektere ein abstrakt dimensjon i liva deira.⁷⁵ Dramaturgien skilde altså mellom *den verkelege verda* og det som falt utanfor.

Scenografien var enkel og besto av to silketeppe; eit som hang frå taket og eit som låg på golvet. På begge sider av scena sto det stolar som vart flytta i ulike sekvensar. Silketeppe vart først og fremst nytta i dei meir abstrakte sekvensane. Dei abstrakte sekvensane var fysiske, koreograferte sekvensar, monologar eller eit samspel mellom desse. Dette fiksjonslaget varrepresenterte to verder: karakterane sitt indre liv og internettet. I internett-sekvensane brukte skodespelarane masker som viste ulike *emojis*.⁷⁶ Med emoji-maskene representerte skodespelarane inntrykka ungdommen fekk på internett. Sekvensene med masker var ofte bygd opp slik at *ein* karakter hadde ei oppleving knytta til internett medan dei andre skodespelarane brukte masker. Fleire av internett-sekvensane hadde også videoar vist med projektor på silketeppe som hang frå taket. Videoane var skjermdumpar frå mobiltelefonar av appar som Snapchat og Instagram. Ein av videoane var også ein fiktiv YouTube-video som skulle vere skapt av karakteren Morten. Karakterane sitt indre liv vart spelt gjennom monologar og fysiske sekvensar. Dette fiksjonslaget skulle illustrere karakterane sine tankar, isolert frå både den verkelege verda og internett. Dei tre nivåa kunne også gå over i kvarandre. Det som skjedde på internett kunne påverke det indre liv som igjen påverka den verkelege verda t.d. Lyddesignet kunne da ta utgangspunkt i tre fiksjonsnivå med ulik karakter som skulle ha klare skiljer men også kunne gå over i kvarandre.

⁷⁵ For ei oversikt over alle sekvensene, sjå vedlegg A

⁷⁶ ☺ ☹ og liknande

For å løyse dette tok vi utgangspunkt i dei moglegheitane ein hadde i lytterrommet. På Rosenborg skule sto det eit stort PA-anlegg med subwoofere på kvar side av scena. Dette anlegget kunne lett fylle heile rommet med eit fyldig lydbilete. I tillegg tok vi med to mindre høgtalarar som kunne settast bak scena. (sjå fig. 6) På denne måten hadde vi etablert tre lydkjelder som kunne nyttast: PA-høgtalarane, bakscenehøgtalarane og subwoofere. Dei tre fiksjonslaga blei designert til kvar si lydkilde.

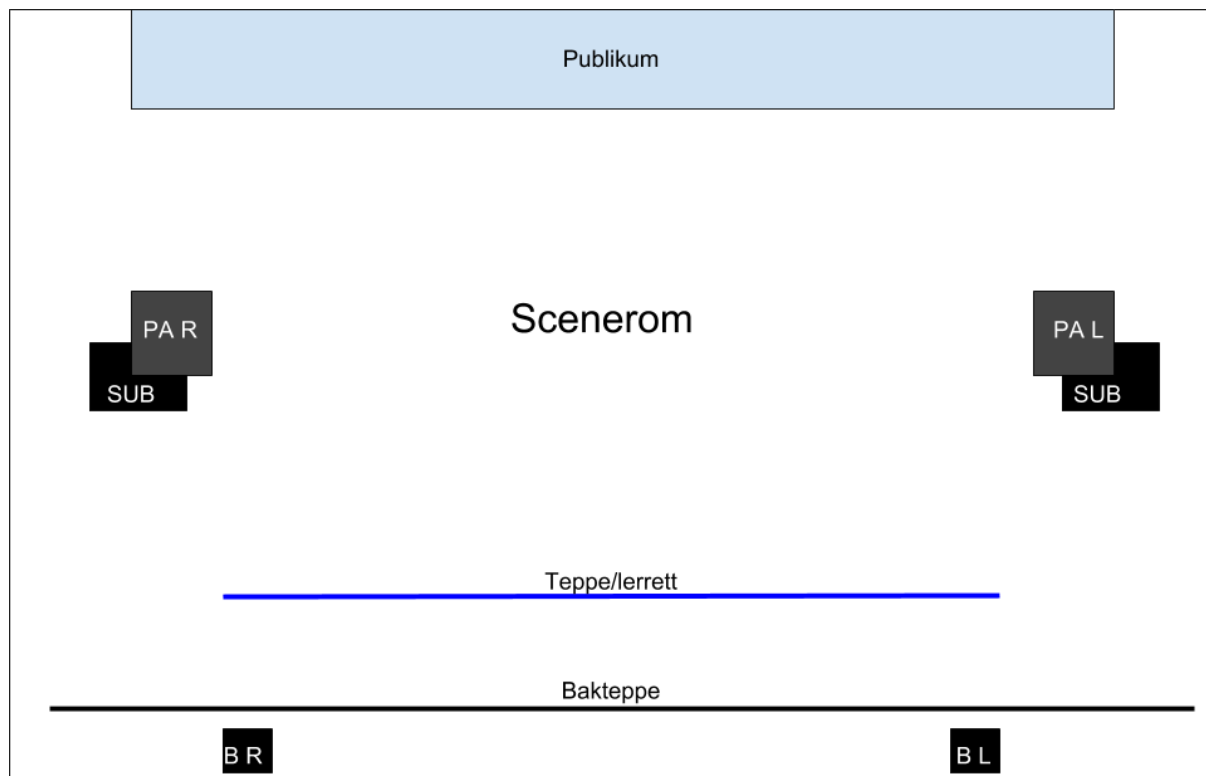


Fig. 6: Skisse over høgtalerplassering i Aulaen på Rosenborg skule. Illustrasjonen er i fugleperspektiv. PA høgre og venstre (R/L) hang frå taket, ca fire meter over bakken. B R/L er bakscenehøgtalarane. SUB er subwoofere.

Den verkelege verda

Lydane som høyrde til i karakterane si verd, blei spelt av gjennom bakscenehøgtalarane. Desse kunne skape eit rom som samsvarte med den akustiske lyden frå skodespelarane. Høgtalarane var ikkje så stor at dei kunne fylle rommet med lyd på ein god måte. Dei fungerte derimot godt for dei diegetiske lydkulissane. Mesteparten av lydane som blei spelt av gjennom desse var enten opptak vi hadde gjort sjølv, kjøpt av tredjepartar eller funne på ulike lydforum på internett. Dette kunne vere replikkar, lyden av ein buss, ein skulegard eller lyden frå TVen under filmkvelden. Høgtalarane sto plassert langt frå

kvarandre, så ein kunne få ein stereoeffekt som fungerte godt for heile publikum. Utover dette hendte det også bakscenehøgtalarane blei nytta for å skape meir dybde i lydbileta som var basert i dei andre høgtalarane.

Det indre liv

Lydlandskapet som skulle reflektere karakterane sitt indre liv var i hovudsak basert på subwooferane og djupfrekvente lydar. Tanken bak dette var at ein da kunne nytte eit frekvensspekter til å representere eit spesielt emosjonelt uttrykk. Subwooferane gav også moglegheit til å få stor dynamikk i lydnivået. Idéen til dette grepet kom fram i ei samtale under ein pause i ei øving. Temaet for samtalen var kjensler og korleis ein oppfattar dei. Det var einighet om at opphavet til kjensler kan vere vanskeleg å bestemme. Sinne kan til dømes manifestere seg i både hovud og mage, men det er ikkje råd å kjenne kvar kjensla *startar*. Tankane gjekk da til teoriane kring korleis ein orienterar seg etter lyse frekvensar i forhold til djupe. Dei djupe frekvensane er vanskeleg å retningsbestemme, sidan bølgelengdene er så store at dei går rundt hovudet. Djupe frekvensar får også fram det ein kallar fysisk lyd, lyd ein kan kjenne på kroppen. Å nytte fysiske lydar kunne også få publikum til å kjenne korleis karakterane sine kjensler manifesterar seg i kroppen. I tillegg til dei emosjonelle inntrykka som skulle formidlast gjennom musikken ville vi altså at publikum også skulle få ei fysisk oppleving av kjenslene.

Internettet

Dei lysare frekvensane spelt gjennom PAen vart nytta i lydlandskapet som skulle representere opplevingar på internett. Også i dette nivået blei øyrets orienteringsfunksjon nytta. På internett er det lett å vite kva for nettsider du er på, og alt kan loggførast. Orienteringsevna på internett kan då seiast å vere da mykje sterkare enn i det indre liv. Samtidig kan internettet opplevast som ein intens straum av mykje informasjon. Ved å nytte lysfrekvente og perkussive lydar kan ein skape eit tett lydbilete som framleis er oversiktleg. Her kom lydane inspirert av Blade Runner inn. Dei klokkeliknande lydane som i filmen representerar skurkane blei nytta i stykket for å representere internettet. I alle scenene internettet skulle skape inntrykk, fekk ein da ei fortryllande og samtidig faretruande stemning. Lydane som hørde til internettverda

blei også mata med mykje romklang. Dette var for å gje eit inntrykk av dei massive dimensjonane og store romma internettet kan opplevast som.

Karakterane i stykket hadde ulike måtar å forholde seg til egne kjensler og uttrykk på. Det var naturleg å utarbeide eit ledemotiv som kunne følge dei ulike karakterane gjennom stykket. Sidan utarbeidinga av det musikalske materialet var basert på improvisasjon, blei ledemotiva meir som ledeklanger. Det var ikkje nødvendigvis bestemte melodiar som følgde karakterane, men klanger med tilhørande intervall og tonalitet. Desse følgeklangane fungerte meir som ei sonifisering av karakterane sine reelle- og emosjonelle liv heller enn ein orienterande eller parafraserande kommentar.

Kamilla (Trine Gjermstad) var den karakter som levde mest i den digitale verda. Karakteren hadde eit ekspressivt emosjonelt liv og nytta internett som eit utløp for frustrasjon og sinne. Samtidig var ho ein inderleg trist og vemodig karakter. Det var da behov for ein klang som kunne reflektere karakterens digitale tilhørigheit både ekspressivt og inneslutta. Dette løyste vi ved å nytte ein square-wave synth, ikkje ulik den Vangelis nyttar i Blade Runner. Denne lyden kunne nyttast i både lyse og djupe frekvensar. Når den var nytta i lyse frekvensar, gav det inntrykk av at ledemotivet hennar påverka dei lyse klangerne i internettet medan dei mørke frekvensane gav eit inntrykk av eit digitalt påverka emosjonelt liv. Dei lysaste tonane hadde forsiktige anslag og stor romklang. Dette skapte eit roleg og stødig lydbilete som samla karakteren og fiksjonslaget. Det melodiske materialet var prega av rolege melodiar og små intervall, gjerne trinnvise bevegelsar. Klangen veksla mellom å vere basert på enkelttonar eller harmoniar. Dei harmoniske partia skulle vise til dei stundene karakteren hadde kontroll og kunne nytte internettet på sine vilkår. Enkeltonane blei nytta når karakteren var usikker eller sint, for å skape ei ustødigheit i lydbiletet. Når karakteren var usikker, blei det også brukt små modulasjonar i bølgelengdene til synthen, noko som fekk tonane til å skjelve.

Mia (Thea Mohagen Lekang) var ein svært inneslutta karakter som sleit med å uttrykke seg i den verkelege verda. Ho var også usikker på korleis ho skulle uttrykke seg på sosiale media. Gjennom heile stykket blei Mia sett i offerrolla, og ho var gjennomgåande melankolsk. Hennar følgemotiv måtte da vere manifestert i det indre livet og formidle ei

inneslutta, trist kjensle. Løysinga blei å ta utgangspunkt i eit musem henta frå popmusikk. Ved å komprimere klangen i eit piano fekk vi framheva anslaget og dei djupe frekvensane. Vi fjerna også dei lysare klangane i frekvensspekteret, slik at anslaget blei mjukt og klangen fekk ein mindre akutt karakter. Denne tunge, djupfrekvente lyden var klar, men samtidig lukka og forsiktig.

Karakteren Morten (Eirik Fagerslett) sleit med å behandle alle dei intrykka han fekk gjennom sosiale media, og prestasjonskrav frå skule og heim. Gjennom handlinga verka han fyrst å ha kontroll på det sosiale liv og skulen, men ytra etterkvart eit ønske om å sleppe dei krava dette stilte til han. Han nytta internettet som ei frisone gjennom spel og musikk for å unngå å ta stilling til problemstillinga han hadde i den verkelege verda. Vendepunktet kom i ein monolog der han fortalte om korleis han hadde hjelpt bestemor sin med å byggje ein terrasse. I denne monologen innser han at han burde satse på eit liv der han kan bruke kroppen sin og tar eit oppgjær med den virtuelle verda han hadde gøymd seg i. Etter ønske frå instruktør kom ikkje følgemotivet til Morten før denne monologen, siden det var da han 'fant seg sjølv'. Denne klangen skulle reflektere ein karakter som var sterkt prega av det virtuelle livet, men valde å fokusere energien sin på det verkelege livet. Vi valde å skape ein klokkeliknande lyd som fungerte betre i eit mørkare spekter enn internettklokkene. I forhold til internettlandskapet, hadde Morten sitt ledemotiv også ein mindre romklang og ei klarare overtonerekke. Motivet hadde også større intervall, gjerne oktavar og kvintar, for å vise til avstanden mellom karakteren og den hektiske internettverda.

I tre av sekvensane som blei nytta i stykket, var det tatt utgangspunkt i poplåtar. To av låtane blei erstatta av eigenkomponert musikk medan den tredje blei med i den ferdige framsyninga. Dei som vart erstatta, var *Homemade Dynamite* av Lorde og *Bængshot* av Linda Vidala og KingSkurkOne. Den tredje låta, *Vi er perfekt, men verden er ikke det* av Astrid S blei nytta i den avsluttande sekvensen i stykket. *Homemade Dynamite* og *Bængshot* var nytta i særers ulike sekvensar og krevde ulike innfallsvinklar for å kunne nyttast.

Homemade Dynamite var brukt i den første sekvensen etter anslaget, *Rutine Morgen*.⁷⁷ Hendingsforløpet starta med at Kamilla sto opp og spelte av musikken frå telefonen sin. Musikken skulle starte som diegetisk lyd og utvikle seg til å bli ein ikkje-diegetisk representasjon av karakterane si forventning av skuledagen. Originallåta er melankolsk, men samtidig drivande og prega av djupe, perkussive lydar. Tempoet i låta var ikkje viktig, sidan skodespelarane sine røyrsler ikkje var koreografert med musikken. Det viktigaste var at musikken var drivande, kunne oppfattast som ei poplåt og hadde den same melankolske, mørke stemninga. Den rytmiske driven skulle reflektere korleis handlingane til karakterane var rutiner. Utgangspunktet for låta blei eit sample av songen *I Engineer* av gruppa Animotion (1986). Gjennom heile *I Engineer* ligg det ein taktfast synth som skapar ei sterk rytmisk kjensle. Låta er også produsert med teknikkar som er veldig karakteristisk for åttitalet. I tillegg er ikkje låta så godt kjend som mange låtar frå perioden, slik at ein kan unngå at publikum kan kjenne igjen opphavet og falle ut av fiksjonskontrakta. Utover dette blei det også nytta trommesamples, eit piano og ein djup synth-bass. For å skape ein sound som likna *Homemade Dynamite*, tok vi utgangspunkt i musema i originallåta for så å kopiere dei og sette dei inn i eit nytt, liknande museme stack. Det musemet som var mest ulikt, var vokalen. I *I Engineer* blir melodien sunge av ei gruppe menneske, medan *Homemade Dynamite* er sunge av ei enkelt dame. Lyden av folkemengda gav ei større fellesskapskjensle som representerte mengden karakterar på scena godt.

Den andre låta, *Bængshot* av Linda Vidala og KingSkurkOne, var nytta sekvensen *Emojidans*,⁷⁸ som kom mot slutten av stykket. Sekvensen var eit parti der Morten nytta underhaldning han fekk frå telefonen for å sleppe unna maset frå foreldra sine. I overgangen satt Morten på golvet og haldt seg for øyrene medan fire ulike innspelte klipp av foreldra som masa (Gjermstad og Mohagen) spelte over høgtalarane. Lydbiletet blei avløyst når to emojis kom inn på scena, drog han opp og begynte å danse. Scena skulle vise ei oppriktig lykke frå Morten si side. Dei emojiene som tidlegare hadde blitt oppfatta som skumle og faretruande skulle plutselig bli tøysete og underhaldande. *Bængshot* var ei låt som elevane høyrde mykje på og song på når dei var inne for å gje tilbakemeldingar. For å få nytte denne låta i stykket, kravde plateselskapet betaling,

⁷⁷ Vedlegg C – Eks. 1

⁷⁸ Vedlegg C – Eks. 2

noko vi ikkje hadde budsjett til. Vi valde derfor å lage ei eiga låt. I starten vart det forsøkt å gjere ei liknande tilnærming av sounden som med *Homemade Dynamite*, noko som viste seg å vere utfordrande. Mykje av det som gjorde den originale Bængshot så undehaldande, var den ivrige rappinga og dei parodiske tekstene. Vi hadde verken tid eller ressursar til å skrive og spele inn ein rap, så vi valde å gjere den nye låta instrumental. Ein måtte da lage ei låt som kunne halde oppe energien frå *Bængshot* gjennom andre element enn vokal. Løysinga blei å lage ei låt som hadde litt høgare tempo og meir ivrige rytmer. Den nye låta blei satt saman av samples kombinert med digitale synthar. Når koreografien var satt, lagde vi ei oversikt over taktene og dei viktigaste markeringane. Vi kunne da legge inn stikk i musikken som markerte rørlene til skodespelarane ned til detaljnivå. Den største auditive endringa kom på slutten av sekvensen, når danserane plutselig gjekk over i slow-motion. For å markere skiftet, blei det lagt eit filter på lydbiletet som kutta dei lyse frekvensane. Når ein kuttar dei lyse frekvensane, blir opplevinga av rommet veldig lukka, liknande det å ta hovudet under vatn. Filteret innførte gradvis dei lyse frekvensane medan lyden bevegde seg frå PAen til bakscenehøgtalarane. Dette skapte ein illusjon av eit gradvis skifte attende til den verkelege verda.

Den siste låta som blei nytta var *Vi er perfekt, men verden er ikke det* av Astrid S. Låta er ein coverversjon av *Cecinando* si låt med same namn. Astrid S sin versjon blei gjort populær gjennom NRK-serien SKAM som var mynta på målgruppa vår og har hausta god kritikk både nasjonalt og internasjonalt. Denne songen var også på lista over låtar vi fekk av elevane. Iløpet av stykket blei låta nytta i tre sekvensar: Rutine Hjemme, Frisbeeek og Rutine Kveld. Dei to siste sekvensane var samanhengande. I sekvensen *Rutine hjemme*⁷⁹ var lyden diegetisk. Karakterane satt kvar for seg i heimen sin og lytta til låta medan dei spelte spel, chatta, pynta seg og liknande. Musikken blei forstyrta av ein mobil som gav frå seg ein meldingslyd. Når lyden kom, måtte karakterane sjekke telefonen sin, noko som gjekk utover lytteopplevinga. Etterkvart blei meldingslyden dominerande i lydbiletet. Sidan meldingslyden var diegetisk, kom den frå bakscenehøgtalarane. For å understreke den psykologiske innvirkinga lyden hadde på karakterane, blei det lagt på ein klang som blei sendt til PA. *Frisbeeek/Rutine kveld* var dei to siste sekvensane i stykket. I *Frisbeeek* blei sporet spelt av medan karakterane

⁷⁹ Vedlegg C – Eks. 3

kasta ein frisbee til kvarandre og oppdaga at dei kunne ha ein aktivitet i fellesskap utan å måtte forholde seg til skjermar. Sekvensen var karakterane sin katharsis, altså det punktet der dei hadde ei åndeleg opplyfting som heva dei over sine tidlegare problem. Låta var også med i overgangen til den siste scena, *Rutine kveld*. I denne scena var karakterane aleine på rommet sitt før dei la seg. Morten spelte gitar, Kamilla sletta det slemme ho hadde gjort mot Mia på Instagram og Mia fekk bekrefte at ting var i orden mellom ho og venninna. For å markere både scenskiftet og at det var ein forskjell mellom *Rutine Kveld* og *Rutine hjemme*, blei melodien til sangen spelt inn på gitar. Dette skulle byggje på biletet av ein fysisk gitar på scena samtidig som det skulle representere ei endring frå det digitale lydbiletet som hadde dominert framsyninga.

Sluttresultatet var altså ei framsyning med eit lydbilete bygd opp på grunnlag av målgruppa sine preferansar, justert etter våre kreative behov. Fleire sekvensar hadde overgangar i lydbiletet for å skape flyt i det narrative løpet. Når stykket er satt saman av mange korte sekvensar (24 sekvensar i løpet av ca. 40 minutt), vil det vere stor fare for at skifta kan opplevast som forstyrrande om dei ikkje blir sydd saman på eit vis. Sidan eg var på scena og ikkje hadde moglegheit til å synkronisere endringane med skodespelarane, blei fleire av sekvensane satt saman til lengre spor som gjekk over i kvarandre. Skodespelarane måtte da følge lyden, ikkje omvendt. Det lengste sporet var åtte minutt langt. All lyden blei spelt av gjennom Ableton Live. Instruktøren som skulle spele av lydane fekk ei liste med klipp som var ferdig innstilt. Overgangane mellom høgtalarar og spor var da lagt inn og automatisert, så eitt trykk kunne sette i gang ein lang sekvens med dynamiske og romlege endringar.

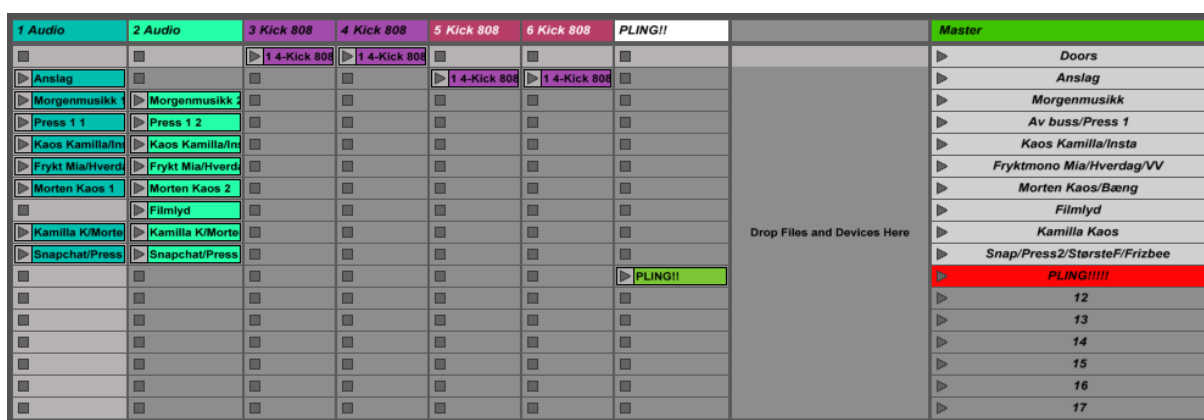


Fig 5: Cue-lista instruktøren måtte forholde seg til. På høgresida er ei liste der spora aktiverast. Til venstre er 1 Audio og 3/4 Kick 808 spora som blir sendt til PA medan 2 Audio og 5/6 Kick 808 blir sendt til bakscenehøgtalarane. Den grønne PLING!!-knappen sender ein meldingslyd til bakscenehøgtalarane med klang i PA. Den raude gjer det same, men kuttar også alle andre spor.

Stykket i eit teatermusikalsk perspektiv

2.2.1 – Narrative funksjonar

Ein kan seie at mykje av det narrative løpet i stykket blei fortalt på eit metadiegetisk nivå. Fleire sekvensar tok for seg karakterane si subjektive oppleving av inntrykk frå den verkelege verda. Når heile scena skal representere det metadiegetiske nivået, vil skiljet mellom det diegetiske, ikkje-diegetiske og metadiegetiske bli uklart. Ein sekvens satt i karakterens indre liv, vil vere diegetisk, men skild frå den verkelege verda. Det same gjeld internettet. Lydbiletet høyrer da heime i diegesen sjølv om det heile skjer utanfor som oppfattast av omverda. Å viske ut desse skiljene kan gje store moglegheiter når ein jobbar med akusmatisk lyd. Eit eksempel på eit slikt utvaska skilje finn vi til dømes i sekvensen *Morten monolog*.⁸⁰ I denne sekvensen fortel Morten publikum om den gongen han bygde ei terrasse for bestemora si. Her kan ein samanlikne monologen med Heldt sitt eksempel frå *Singing in the Rain*.⁸¹ Forskjellen er at i Heldt sitt eksempel, kuttar biletet over til ein metadiegetisk framstilling av minnet medan sekvensen i stykket vår forblir hos karakteren på scena som fortel heile historia til publikum. Likevel bevegar karakteren seg på scena og gjer rørsler som illustrerar det han fortel om.

Lydbiletet i sekvensen består av tre element: tale, ikkje-diegetisk musikk og metadiegetiske fuglelydar og skogssus. Sekvensen høyrer heime på eit metadiegetisk nivå, sidan den tar plass utanfor den verkelege verda. Fuglelydane høyrer heime på eit reint metadiegetisk nivå. Lydane er der som ein manifestasjon av minnet til Morten, altså det er ein psykologisk betinga og subjektiv lyd. I tillegg kjem ledemotivet (eller ledeklangen) som høyrer med karakteren. Ledemotivet høyrer ikkje heime i det metadiegetiske fiksjonslaget, sidan karakteren sjølv ikkje høyrer det. Det ikkje-diegetiske nivået er der for å sette publikum i den emosjonelle situasjonen til karakteren og er ikkje ein del av det diegetiske minnet. For å kople fuglane og skogen opp mot det diegetiske, blei dei i hovudsak spelt av gjennom bakhøgtalarane. Ein fekk da fram at dette var eit 'ekte' minne, ikkje eit inntrykk frå internettet. I tillegg ville vi få fram korleis

⁸⁰ Vedlegg C – Eks. 4

⁸¹ Heldt, 119-20.

dette var på eit anna fiksjonsnivå enn kvardagen til Morten. Ledemotivet og enkelte fuglelydar blei spelt av gjennom PA for å skape eit større klangleg rom. Effekten av dette var at det akustiske rommet blei oppfatta som veldig stort og djupt. Fuglelydane var også veldig lav for å skape ein illusjon om at lydane kom frå store avstandar.

Følgemotivet fekk også meir romklang enn dei resterande lydane. Klangen blei lagt på slik at anslaget i lyden blei opplevd som nære, men i eit stort rom. Ein kunne da halde på det intime uttrykket i lydbiletet samtidig som ein skapte ein illusjon av eit stort rom.

Den psykologisk betinga, eller metadiegetiske, effekten som blei nytta mest var effekten av den diegetiske meldingslyden som ressonerte på eit metadiegetisk nivå. Effekten blei skapt av å la meldingslyden komme frå bakscenehøgtalarane med ein romklang som kom frå PA-anlegget. Slik blei det skapt ein overgang frå diegesen til det metadiegetiske. Meldingslyden som var nytta var henta frå Apple sin katalog av lydar som følger med iPhone- og iPad-produkt. Lyden var eit pling som likna dei klokkene vi nytta for å markere internettet. Lyden er karakteristisk om ein omgås iPhone-brukarar. Sidan meldingslyden og internettklokkene minte om kvarandre, fekk dei ei sonisk kopling som utvida symbolikken i dei begge. Her får ein eit praktisk skilje mellom sonifikasjon og sonifisering: meldingslyden som informerar brukaren om at det har komme ei melding, er ein *sonifikasjon* medan klokkene som markerar internettet blir ei *sonifisering* av idéen om koplinga mellom telefonen og internett. Utover den psykologiske ressonansen, ville vi at meldingslyden skulle ha ei slagkraft som skar gjennom det lydbiletet som var der frå før. Eit eksempel på bruk av meldingslyden finn ein i sekvensen *Rutine hjemme*. I denne sekvensen spelte Astid S sin *Vi er perfekt, men verden er ikke det* som ein diegetisk lyd. For å markere at musikken var diegetisk blei den spelt av gjennom bakscenehøgtalarane med eit lite kutt i frekvensspekteret. Meldingslyden blei spelt av gjennom dei same høgtalarane, men på eit mykje høgare nivå. I tillegg blei det lagt på ein kompressor på musikksporet som dempa musikken kvar gang meldingslyden kom. Kompressoren brukte også litt tid på komme attende til det originale lydnivået etter å ha blitt dempa. Effekten av meldingslyden gjekk da også utover opplevinga av musikken som karakterane høyrde på. Meldingslyden blei også opplevd som høgare, sidan lydbiletet rundt gav plass til den.

Koherente lydbilete var det som blei mest nytta gjennom stykket. Slik som i eksempla over, nytta vi lyden som ei utviding av det sceniske universet. Dette var fordi handlinga skulle vere ei spegling av målgruppa heller enn ein kommentar. Vi ville at publikum skulle leve seg inn i universet og kjenne på situasjonane som utspelte seg. Det einaste eksempelet på eit inkohherent lydbilete, var sekvensen *Snapchatkrangel*.⁸² Sekvensen viste ein krangel mellom Mia og Kamilla som foregjeikk over Snapchat. Skodespelarane satt i kvar sitt hjørne av scena medan krangelen blei projisert på storskjerm. Det var ingen verbale lydar, sidan heile samtalen foregjeikk over internett. Diskusjonen mellom dei var både stum og aggressiv. Heile lydbiletet var dominert av internettklokkene og Kamilla sitt ledemotiv. Lyden av klokkene var forholdsvis roleg og statisk i forhold til den aggressive dialogen som kom på skjermen.

Den statiske lyden av klokkene gjekk ikkje overeins med krangelen. Samtidig reflekterte lyden scenebiletet. Krangelen var stum og om ein observerar hendingane objektivt, er dei veldig rolige. Utanom meldingane som blei skrevet, var scenebiletet også veldig statisk. Det var derfor koherens mellom scenebiletet og den ikkje-diegetiske musikken, sjølv om det ikkje reflekterte den emosjonelle situasjonen. Sekvensen blei som resultat meir skjebnesvanger enn aggressiv. På denne måten får ein publikum til å komme med ei anna emosjonell investering enn dei som er direkte kopla til karakterane. Vi hadde riktig nok feilvurdert korleis publikum ville reagere på denne sekvensen. Det var i forkant undersøkt korleis målgruppa kommuniserte om dei hadde ein krangel over sosiale media, og det blei funne ut at bruk av emoticons var særleg populært. Når det kom ein langefinger på skjermen var dette så slagkraftig (eller teit?) at særleg gutane i salen begynte å flire. Det var da nødvendigvis ei feilvurdering av forholdet mellom det emosjonelle uttrykket vi ville formidle og den emosjonelle investeringa som faktisk låg i publikum.

Sidan lydspora måtte samlast i større, ferdiginnspelte klipp, var det vanskeleg å nytte seg av imitasjonsgradar i spelet. Det var berre i to tilfelle det blei forsøkt å synkronisere bevegelsane på scena med lydar: sekvensane *Emojidans* og *Største Frykt*. I arbeidet med emojidansen, var det ingen problem med synkronisering mellom lyd og rørsle. Her kunne ein jobbe med konkrete takter og slag som alle aktørane kunne henge med på.

⁸² Vedlegg C – Eks. 5

Sekvensen *Største Frykt*⁸³ som kom mot slutten av stykket, var meir utfordrande. Denne sekvensen kom etter *Snapchatkrangel*, og viste eit oppgjær mellom Mia og Kamilla. Handlinga tok plass på eit metadiegetisk nivå og var ein representasjon av dei emosjonane som var i sving etter krangelen. Skodespelarane sprang rundt på scena medan dei krasja inn i kvarandre og drog i teppet som låg på golvet. Golvteppet skulle representere deira involvering i den digitale verda og handlingane viste konflikten som var avhengig av internett. På slutten av sekvensen tar begge tak i kvar sin kant og kastar teppet opp i lufta tre gonger. Den tredje gongen slepp dei taket og lar teppet falle til bakken bak seg. Medan dei krangla, skulle lydbiletet vere hektisk og intenst med særleg fokus på dei djupe frekvensane. Når dei løfta teppet, skulle lydbiletet åpnast opp og bli rolegare. På dette punktet hadde karakterane kontroll over situasjonen og seg sjølv og kunne ta kontroll over mediet som hadde påverka dei. For å få større tyngde i den fysiske handlinga med å løfte teppet, blei det forsøkt å skape ein illusjon gjennom lydbiletet. Det blei lagt inn ein sub-tone som skulle stige og falle saman med teppet. Resultatet blei veldig effektivt under øving og prøvar. Silketeppeet kunne derimot vere uforutsigbart og det blei ikkje alltid eit samsvar mellom rørsle og lyden. Desse gongene kunne lyden oppfattast meir som ein buss som køyrde forbi lytterrommet. Å få eit samsvar mellom rørsle og lyd utan å ha ein fast puls å orientere seg etter, var altså veldig risikabelt og ikkje lett å få til. Ein risikerer å bryte illusjonen og fiksjonskontrakta ein har bygd opp, så det var dristig å leggje inn ein slik effekt på det skjøraste punktet i framsyninga. Det er mogleg at problemet vil løyst seg om det var plassert ein markørlyd i forkant slik at skodespelarane kunne forberede seg på handlinga.

Utover sub-tonen var lydbiletet i *Største Frykt* også prega av ledemotivet til Mia. Ledemotivet blei plassert der for å vise til at konflikten hadde enda i Mia sin favør. Gjennom stykket blei ledemotivet til Mia brukt tre gonger: i sekvensane *Rutine Morgen*, *Mia Fryktmonolog* og *Største Frykt*. Kamilla sitt ledemotiv blei brukt fem gonger medan Morten sitt berre kom fram i monologen hans. Vurderer ein ledemotivets narrative oppbygging med eksposisjon og gjennomgåande bruk, var dette mest sannsynleg ikkje nok til at publikum kopla karakterane med klangane. Særleg Morten sitt ledemotiv blei ein isolert klang i ein enkelt sekvens. Ideelt burde første eksponering av ledemotivet komme saman med den første gongen karakteren markerar seg på scena. Dette kunne til

⁸³ Vedlegg C – Eks. 6

dømes vore gjort i opninga, medan karakterane står opp av senga. Karakterane sto opp på ulike tidspunkt, men i ei fast rekkjefølge. Det hadde vore råd å introdusere dei ulike ledemotiva som ein del av musikken til *Rutine Morgen*. Det at motiva ikkje kom fram, blei oppdaga seint i prosessen slik at det ikkje var tid til å endre på. Eit vidare arbeid med stykket kunne gjerne tatt for seg ein meir gjennomført bruk av ledemotiva.

2.2.2 - Stykkets akustikk

Musikkens funksjonar i *Er det Virkelig Virkelig?* tok i stor grad utgangspunkt i publikums evne til å orientere seg etter og føle på lydendinga. Det komponerte rommet skulle til tider vere massivt og altomfattande, slik at publikum fekk ein fysisk reaksjon på lydane. I arbeidet med stykket var det fleire utfordringar med forholdet til lytterrommet og nokre blei ikkje oppdaga før vi var godt igang med forestillingane. Dei akustiske eigenskapene i rommet var forholdsvis gode. Rommet var bygd for å halde konsertar og hadde god lyddemping rundt alle veggjar. Ein kunne da spele av høge lydar utan at romklangen skapte eit rotete og ubehageleg lydbilete. Publikum satt også i eit forholdsvis bratt amfi, slik at stemma til skodespelarane kom godt fram. Dei akustiske eigenskapane i rommet gav ein god moglegheit til å utnytte dei fysiske avstandane mellom høgtalarane for å utvide rommet gjennom syntetisk romklang.

Effekten av syntetisk romklang blei nytta gjennom mykje av stykket. Det er fleire metoder for å forme det syntetiske rommet gjennom klang. Forholdet mellom klangens lengde, når og i kva grad dei ulike frekvensane blir reflektert kan seie mykje om det syntetiske rommets karakteristikk. Om eit stort frekvensspekter blir reflektert tidleg, men held ut lenge, vil ein få eit inntrykk av eit lite rom med harde overflater som t.d. eit bad eller ein garderobe i ein svømmehall. Er det ei større variasjon i refleksjonstida, gjev det eit inntrykk av at rommet er større. Ein kan også skape ein illusjon av harde eller mjuke veggjar etter kva for frekvensar som blir reflektert. Blir det fulle frekvensspekteret reflektert, opplevast det som eit stort rom med harde veggjar som t.d. ei kyrke. Fjernar ein dei lyse frekvensane, blir rommet mjukare og kan ofte opplevast som enda større. Ser ein t.d. for seg eit gevær som blir fyrt av i ein stor dal, vil det først og fremst vere dei mørke frekvensane som held ut lengst. Nyttar ein syntetisk romklang på denne måten, må ein også ta høgde for kvar lydkilda er plassert i rommet. Har lydkilda eit høgt nivå i forhold til romklangen, vil den opplevast som nærare. Ein sterkare romklang vil gje ei oppleving av at lydkjelda er lengre ute i rommet og blir blanda med dei reflekterte lydbølgene. I *Morten Monolog* nytta vi også plasseringa av høgtalarar i lytterrommet for å utvide romkjensla. Fuglelydane og skogssuset som blei spelt under denne sekvensen var plassert i ulike høgtalar. Lydane som blei spelt gjennom PAen, altså dei som hadde størst breidde i forhold til publikum hadde litt

kraftigare romklang enn dei som blei spelt av gjennom bakscenehøgtalarane. Desse lydane kunne opplevast å ha ein større avstand til lyttaren. Ein kunne da skape eit syntetisk rom som ikkje berre var djupare, men også breiare.

Mange av sekvensane hadde eit lydbilete med kraftige sub-frekvensar. Når vi prøvde desse lydane på eit høgt nivå oppdaga vi at lampene som hørte til vaskelyset resonnererte veldig godt med dei djupe frekvensane og skapte ein metallisk, perkussiv lyd. Når lyden blei spelt på det ønska nivået, blei lyden av lampene veldig tydeleg, sidan dei var fordelt over heile rommet og skar gjennom det komponerte lydbiletet. Om ein dempa signalet nokre desibel, slutta lampene å vibrere men lyden blei ikkje like altomfattande som ønska. Hadde framsyninga tatt utgangspunkt i at publikum skulle få ein objektiv avstand til handlinga (les: Brechts episke teater), kunne dette vore ein god effekt. Når lampene resonnererte, verka lyden verkeleg massiv, sidan den hadde ei fysisk påverking på lytterrommet. Det blei bestemt at det beste var å dempe lyden litt, slik at det ikkje gjekk utover det lydbiletet som var laga. For å kompensere for det tapte volumet blei også den dynamiske rekkevidda til lydspora komprimert slik at partia med lågast nivå ikkje skulle forsvinne. I ettertid skulle ein gjerne ha prøvd ut å ha lyden på eit høgare nivå, sidan det *litt* for låge volumet fekk fram ei anna problemstilling med lytterrommet som ikkje var forutsett.

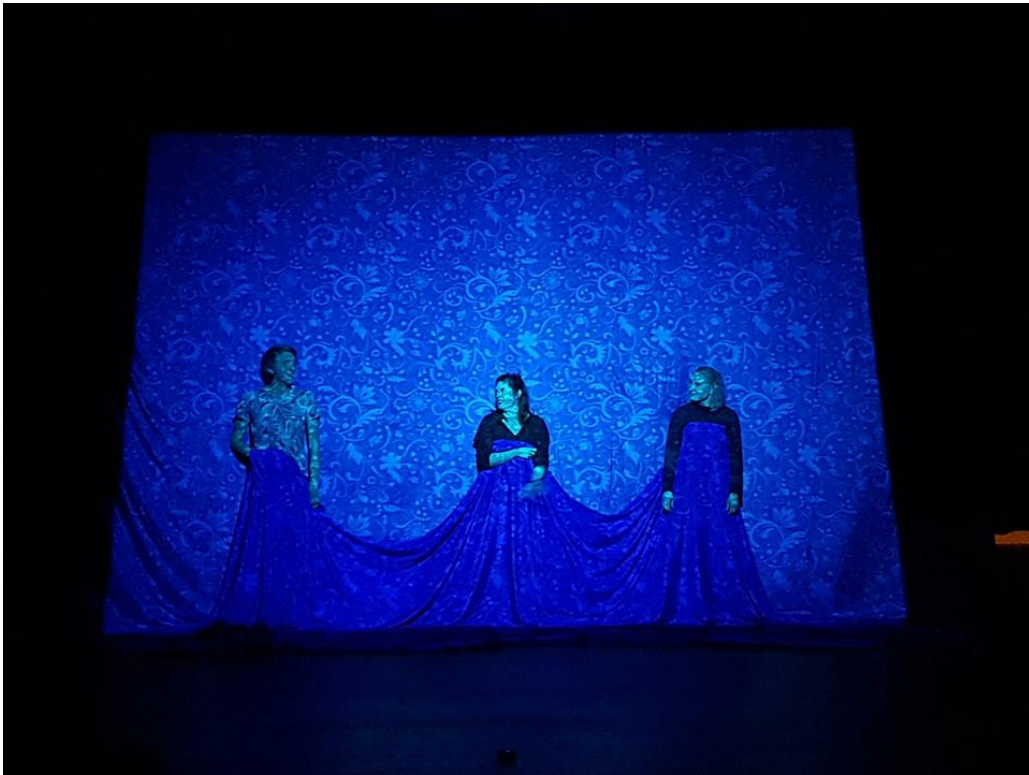
Den største variasjonen i eit lytterrom kjem med publikummet. Når du sett sytti ungdomsskuleelevar i den same salen, kan det oppstå enorme variasjonar i det persipererte rom. Gjennom framsyninga greidde stykket å fange dei og ein kunne nytte lydens hypnotiske funksjon for å skape illusjonar. Det var gjerne i dei skjøraste partia det var ein tendens at nokon skulle komme med ein vits eller kommentar. Ein må ta høgde for at framsyninga var satt i ein skulekontekst, som kan tilføre ein ekstra dimensjon av distraksjon eller likegyldighet. Det er heller ikkje sikkert at eit høgare volum hadde haldt merksemda deira betre, men det satt i gang ein tankeprosess om korleis ein kan forsøke å designe lydbiletet for ei bestemt målgruppe.

2.2.3 - Psykologiske effektar i stykket

Når dørene til salen opna seg og publikum kom inn, var anslaget til framsyninga allereie i gang. Skodespelarane sto stille framom teppet og haldt golvteppet opp for å simulere at dei låg i ei seng. Det var også projisert eit mønster over skodespelarane, slik at ein fjerna dybdeperspektivet og scena såg ut som eit stillbiletet. Frå sub-høgtalarane og scenehøgtalarane kom det ein låg buldrelyd som skulle skape ei subtil, dempa stemning. Når handlinga satt i gang, flytta buldringa seg lengre fram i lydbiletet og fylte rommet. Internett-klokkene blei introdusert på dette punktet saman diverse lydklipp frå ulike YouTube-klipp og ein innspelt monolog av Kamilla.⁸⁴ På dette punktet byrja skodespelarane å bevege på seg og øydela illusjonen om stillbiletet. Tanken bak buldrelyden var at den skulle skape ei ro som reflekterte karakterane sin søvn. Dei tillagte lydane skulle skape eit inntrykk av eit mareritt eller dårleg søvn. Når lyden i hovudsak kom frå bakscena, blei det ei avstand mellom publikum og scenebiletet. Ein kunne observere både scenebiletet og lydbiletet objektivt utan at lyden skulle skape ei større emosjonell investering. Når lyden kom mot publikum og fylte rommet, kunne ein seie at heile scenebiletet blåste seg opp og trakk inn alle i salen. Lyden i stillbiletet var ikkje diegetisk, men heller ikkje mynta på å hypnotisere publikum. Vi har da skapt illusjonen av eit nytt, mindre rom som publikum kan observere på avstand. Ein kan seie at frå publikums ståsted jobbar ein med eit objektivt og eit subjektivt lytterom. Begge vil vere eit resultat av det persiperte rom, men også som ein syntetisk konstruksjon i det komponerte rom.

Effekten dette skulle ha på publikum, kan beskrivast som å flytte seg inn i karakterane sitt emosjonelle univers. Den distanserte observasjonen av scenebiletet kan også vere med på å forberede publikum på dei emosjonelle inntrykka som kjem. Dette er eit godt grep for å sette i gang den seremonielle førebuinga av kroppen for å ta imot eit musikalsk inntrykk. Dette var altså ei mediert førebuing på lyttarane sin fysiske reaksjon på musikken. Som nemnt tidlegare, kan det vere mykje lyd i ein sal med ungdomsskuleelevar, så dette er eit grep som kan nyttast for å etablere eit mentalt fokuspunkt så tidleg som råd.

⁸⁴ Vedlegg C – Eks. 7



Scenebiletet under anslaget. Foto: Christina Søhol

Ei problemstilling med å skape teatermusikk er korleis ein skal balansere dei praktiske løysingane i musikken opp mot dei musikalske strukturane ein ønsker å etablere. Tar ein utgangspunkt i David Huron sine teoriar om musikalsk forventning, er det ei føresetning at det musikalske løpet skal skape spenningar, slik at publikum kan føresjå dei kommande endringane. Mange av scenene i stykket hadde eit forholdsvis statisk lydbilete. Musikkens statiske karakter gav mykje rom til dialog og scenelyd, men skapte ikkje dei spenningane Huron meiner må vere der. Eit eksempel på dette er sekvensen *Kamilla Kaos*.⁸⁵ Sekvensen startar med at Kamilla får eit frustrasjonsanfall og kjeftar på læraren sin. Medan ho står og roper mot publikum, kjem to emoji-karakterar fram og forsøker å roe ho ned. Lydbiletet er veldig tungt og har fokus kring dei djupaste frekvensane. Det er ei musikalsk utvikling i at lydbiletet blir meir og meir intenst, til det når eit klimaks og blir plutselig ope og lett med svake, djupfrekvente lydar og internettklokker. På dette punktet spring Kamilla ut i salen og tar ein runde rundt publikum før ho kjem attende på scena og ein ny sekvens startar. Det musikalske løpet i denne sekvensen byggjer veldig på intensiteten i Kamilla sin monolog. Når lydbiletet

⁸⁵ Vedlegg C – Eks. 8

opnar seg, kjem ein lang sekvens utan musikalsk endring. Tanken var at lydbiletet skulle formidle korleis Kamilla hadde tømt seg for energi og ville unngå å ta stilling til konsekvensane av det ho akkurat hadde gjort. Problemet var at det var mykje aktivitet i rommet under sekvensen. Emojiane rydda vekk stolar frå scena og Kamilla sprang rundt publikum. Dette gav naturleg frå seg mykje akustisk lyd og blei eit brot på fiksjonskontrakta som avslørte den magien det var forsøkt å skape. Publikum begynte å småprate og kommentere på det som skjedde medan intensjonen hadde vore å skape eit skjebnesvangert augenblik. Hadde det åpne lydbiletet hatt eit klarare musikalsk løp, er det mogleg det hadde haldt på spenninga samtidig som ein formidla dei emosjonane ein ønska.

Eit eksempel på eit musikalsk løp som skapte riktig spenning og løysing, var *Største Frykt* som har blitt nemnt tidlegare. Det blei kommentert av både instruktør og konsulentar at dette var ein sekvens som framkalla frysningar. Ein kan vurdere kva slags musikalske element som gjorde at akkurat denne sekvensen så effektiv i å aktivere denne reaksjonen. Under krangelen, var lydbiletet hektisk og intenst i alle frekvensområder. Dei djupe frekvensane hadde ein kraftig, statisk sub-tone som blei kutta inn og ut sporadisk medan det også blei spelt av basstrommeliknande lydar med tilfeldige anslag. Dei lyse frekvensane var prega av ein square-wave synth som utvikla seg til ein stor cluster-akkord. Det var også ein lys, statisk tone som skar gjennom det resterande lydbiletet. Mellomtonespekteret var dominert av ein fritonal pianoimprovisasjon som auka i intensitet saman med dei andre elementa. Den tonalt opne og uforutsigbare musikken gav publikum lite haldepunkt i kva som kunne forventast. Det einaste forløpet var den aukande intensiteten. Heilt på slutten av crescendoen blei det også lagt inn kvitt støy som hadde ei mykje brattare dynamisk kurve enn dei andre lydelementa. Dette markerte at det var ei endring på veg. Etter crescendoen endra lydbiletet seg totalt og besto berre av ein roleg pianomelodi (Mia sitt ledemotiv), den lyse versjonen av Kamilla sitt ledemotiv og den rolege subtonen som skulle representere teppet. Huron sin teori om kva som framkallar frysningar (frisson), baserar seg på ein usikker situasjon som aktiverar kamp/flukt-responsen, gjerne ved høgt volum. Oppbygginga til det dynamiske skiftet var det punktet i stykket med høgast lydnivå. Endringa gav også eit usikkert haldepunkt i det nye lydbiletet. Den djupe tonen som tidlegare hadde hatt ei dramatisk rolle, var også no satt i ein ny kontekst. Dette var

ein lyd publikum hadde assosiert med noko farleg og dramatisk. Når den kom inn i den tilsynelatande rolege konteksten, kunne det skape ei usikkerhet om det skulle komme ei ny, dramatisk endring.

Sett ein denne effekten opp mot Juslin, Harmat og Eerola si liste over psykologiske reaksjonar på musikk, vil det vere eit samarbeid mellom reaksjon 1: Reaksjon frå hjernestammen og 7: Musikalske forventingar. Utover desse var mykje av lydbiletet i stykket basert på reaksjon 4 og 5: Smitte og visuell assosiasjon. Når ein skapar intense lydbileter som skal representere karakterane sitt emosjonelle liv, prøver ein å få publikum til å spegle dei emosjonane i seg sjølv. Ein nyttar altså ein psykisk reaksjon for å drive den ønska narrasjonen gjennom publikum. Korleis publikum reagerer på inntrykka blir da ein like stor del av framsyninga som det som blir vist på scena. Tar ein med i vurderinga at lydbiletet i stor grad var improvisert fram, trekk ein fram ei filosofisk problemstilling angående forholdet lydbilete/emosjon. I prosessen med å skape musikken tok ein utgangspunkt i den emosjonelle situasjonen ein var i da scena blei laga. Ein kan da argumentere for at det emosjonelle spekteret som blir spegla i publikum blei manifestert i ensemblet før sjølv lydbiletet blei skapt. Musikken er da eit medium som formidlar både komponistens og skodespelarane si sinnstemning. Ein kan da også seie at publikum ikkje berre blir utsatt for karakterane sine kjensler, men også kjenslene til ensemblet i kreasjonsprosessen.

Å nytte seg av lyttaren sin eigenskap til å visualisere musikalske gestar (Juslin, Harmat og Eerolas reaksjon 5) er viktig for å kunne skape illusjonen av eit utvida eller innskrenka akustisk rom. Dei store klangane er meir effektive om ein greier å få publikum til å visualisere rommet i hovudet. For å gjere dette, må ein jobbe saman med den som styrer den visuelle opplevinga av det fysiske rommet, nemlig lysdesignaren. Om ein viser dei faktiske fysiske avgrensingane i lytterrommet, vil det bli vanskelegare for publikum å visualisere eit større rom utover dette. Anders Johansen kjem med eksempelet at ein skal lage ei kaféscene med utgangspunkt i lydkulisser.⁸⁶ Du har to karakterar som sitt ved eit bord medan det spelar ein lyd av ei folkemengde som sitt på kafé. Om lyset berre viser dei to karakterane med eit mørke rundt, kan ein tru på

⁸⁶Johansen, 54.

illusjonen. Der auga ikkje lenger kan hjelpe, må ein nytte øyrene for å orientere seg. Når ein da ikkje kan sjå det som ligg rundt, står ein fritt som lyddesignar til å styre korleis rommet ser ut. Denne effekten blei særleg nytta i sekvensane som skulle gå føre på det metadiegetiske nivået i oppsettinga. Lyset i desse sekvensane far i stor grad eit svakt, blått lys som var fokusert midt på scena. I tillegg var det god plass frå scenerommet til veggane rundt. Dette gav god moglegheit til å skape eit syntetisk rom utan faste veggar.

Det å gjere rommet mindre enn det faktisk er, kan vere meir utfordane enn å utvide det, sidan øyret som oftast vil orientere seg etter lytterrommets klang i tillegg til det komponerte rom. Anslaget er eit eksempel på ein teknikk som blei forsøkt for å gjere rommet mindre. Då nytta vi publikums orienteringsevne i lytterrommet for å skape eit mindre, isolert rom på scena. Det mest vellykka forsøket på å innskrenke rommet, var i monologen *Den Virkelige Verden*.⁸⁷ I denne monologen fortalte Kamilla om si uro og sine tankar kring kva som er verkeleg. Stemma var spelt inn på førehand og blei spelt av gjennom PA. Lydsporet innleia av internettklokkene og ein kor-aktig synth med mykje romklang. Når monologen startar, kjem ein liten crescendo av kvitt støy, før ein djup dunkelyd kjem inn og all romklangen forsvinn. Dunkelyden har også filtrerte ekko som er panorert heilt ut i høgre og venstre høgtalar. Det som gjer at rommet kjennest innskrenka, er da kontrasten mellom det klangfylte og det 'tørre' lydbiletet. Når ein har etablert eit stort rom i forkant, vil den plutselige kontrasten gjere at det lille rommet vil opplevast som veldig lite. Tanken bak det panorerte ekkoet som var lagt på dunkelyden, var at det skulle grense av rommet til høgre og venstre. Det som heller skjedde, var at dei skapte ein akustisk illusjon som ville vore fysisk umogleg. Er eit rom forma slik at ein kan oppleve ekko, vil det gjerne også følge med romklang. Effekten av ekkoet utan romklang blei kanskje heller at rommet blei ikkje-eksisterande. Det blei ikkje kartlagt korleis publikum reagerte på akkurat dette rommet, men det er nærliggande å tru at eit slikt fysisk umogleg, komponert rom kan øydelegge illusjonen av eit lite og lukka rom. Om det komponerte rommet ikkje gjev meining, risikerar ein at øyrene heller vil nytte klangen i lytterrommet for å orientere seg etter akustikk.

⁸⁷ Vedlegg C – Eks. 9

2.2.4 - Assosiative strategiar

Dei musikalske gestane i stykket kani stor grad omtalast som statisk. Dei ulike lydelementa hadde eit avgrensa melodisk omfang, sidan ein måtte kunne skilje dei frå kvarandre. Istaden for melodisk variasjon, blei det nytta eit inntrykk om lydens masse og stabilitet. Skulle ein skape eit uttrykk med stor ekspressiv dynamikk, var det heller nytta store rom og intensitet enn store melodiar og harmoniar. Det Levinson kalla musikkens *agency*, var i vårt stykke knyta til musikkens nærleik til lyttaren. Kva slags 'lynne' som låg i lydelementa hadde mykje å sei for korleis denne nærleiken skulle oppfattast. Dei djupe basstrommeslaga skulle oppfattast som eit slag rett i kroppen på publikum. Internettklokkene var meint å liggje som eit elegant teppe som klang med avstand til lyttaren.

Det blei brukt fleire teknikkar for å framkalle assosiasjonar i publikum. At det var nytta populærmusikk vi visste målgruppa hadde eit forhold til, var ein av desse. Det var særleg prosessen med å finne musem som kunne settast inn i nye kontekstar som viste seg å bli fruktbart. Ein kan seie at bruken av musem var sterkt retta mot ei bestemt målgruppe. Vi ville skape eit lydbilete der målgruppa var vant med det som blei presentert og ville bruke mindre merksemd på å tolke inntrykka. Skulle vi ha eit trist eller melankolsk augenblik, blei det nytta musem som var nytta i triste eller melankolske låtar. Mykje av musikken dei høyrde på er også godt etablert innanfor den vestlege kulturelle kanon, så prosessen med å finne eit passende emosjonelt uttrykk i dei var problemfritt. Det som var mest interessant var korleis lydar som kan assosierast med åttitalet blir satt i ein ny kontekst i moderne populærmusikk. For målgruppa er åttitalet veldig lenge sidan, så om ein hadde kopiert *sounden* av musikk frå åttitalet, kunne dette blitt oppfatta som ei historisk plassering av stykket. Når ein i staden nyttar moderne studioteknikkar saman med synthar og trommelydar frå åttitalet, blir det eit musem ein kan kjenne att i dagens popmusikk.

Det å nytte musem på denne måten var mest ein strategi for å få målgruppa til å oppleve noko føreseieleg og vere trygg på at uttrykket ikkje var noko framand. Dette skulle da gje ei større fridom til å forme dei musikalske figurane slik at vi kunne formidle dei ønska uttrykka. Igjen vil eg trekke fram *Største Frykt* som eit eksempel. I denne sekvensen blei

fleire av lydane som var henta frå popmusikken satt inn i ein radikalt ulik kontekst frå opphavet. Square-wave synthen som var inspirert av musikk frå åttitalet blei nytta til clusterakkordar, det melankolske pianoet var fritonalt og den truande basstromma var tilfeldig og sporadisk. Ein kan da vurdere om dette var ein kontekst som var *for* ulik opphavet til at målgruppa tok den ønska koplinga, nemleg at heile stykket skulle vere ein representasjon av deira eiga verd og problemstillingar. Det kan hende at med eit meir reindyrka forhold til den opprinnelege bruken av musema. Skal ein dissekere eit museme-stack for å sette det i ein ny kontekst, vil det vere ein fordel å behalde større delar av stacket saman.

2.2.5 - Eit bevisst publikum

Når ein kartlegg kva for stader det er ein risiko at publikum koplår ut av den teatrale illusjonen, er det ei vurdering av korleis ein kan styre merksemda deira. Målet med forestillinga vår var at publikum skulle bli dratt inn og bli forført av det sceniske forløpet. Vi ville at dei skulle ha ei empatisk oppleving dei kunne kjenne seg att i. For å få til dette, var det viktig å unngå hol i illusjonen. Ein må da kunne nytte seg av eit omfattande lydspor som flettar saman dei ulike scenene. Hadde ein jobba på samme måte som i film, hadde lydsporet vore samanhengande gjennom heile stykket, noko det ikkje var i *Er det Virkelig Virkelig?*. Det lengste strekket med samanhengande musikk, var gjennom sekvensane *Snapchatkrangel*, *Press 2*, *Største Frykt*, *Frisbeelek* og *Rutine Kveld*. Dette var dei fem siste sekvensane og lydsporet var åtte minutt langt. I tid, var dette omkring ein fjerdedel av framsyninga. Det var riktig nok eit augneblink stillhet mellom *Største Frykt* og *Frisbeelek*. Dette var det einaste punktet i stykket med *faktisk* stillhet på scena. Resten av framsyninga hadde enten lyd frå kontentum eller scenelyd. I dette augneblinken sto Mia og Kamilla stille på scena og såg på kvarandre før Morten kom inn, kasta ein frisbee på dei og Astrid S sin *Vi er perfekt, men verden er ikke det* begynte å spele. Dette vesle augneblinken fekk ei enorm tyngde, sidan det var den einaste stunda øyrene fekk slappe heilt av. Det var også viktig at denne stillheten ikkje varte for lenge, sidan publikum kunne blitt bevisst på rommet dei satt i.

Utover desse små sekunda, var det nytta mykje som kan oppfattast som ein relativ stillhet. Dette var scener der musikken gjekk frå å vere hektisk og fyldig til å bli open og roleg. Opplevinga av det dynamiske skiftet blir da meir som eit vakuu av lyd, så ein kan skape ein illusjon av stillhet utan å miste den hypnotiske effekten. Relativ stillhet var det som blei nytta i *Kamilla Kaos*, der Kamilla sprang ut i salen. Kontrasten mellom det hektiske lydbiletet som låg under Kamilla si kjefting og det opne som kom etterpå, blei opplevd som eit kutt i lyden der det som var svakast dynamisk nærast forsvann. I akkurat dette tilfellet blei kontrasten kanskje for stor, sidan det gjorde publikum bevisst på dei akustiske lydane som gav gjenklang i lytterrommet.

Dei scenene som hadde minst lyd frå høgtalarane, var dei som skulle vere i den verkelege verda. Her var lydbiletet fokusert på å lage ei naturrealistisk representasjon

av dei lydane som faktisk kunne vore der, altså dei diegetiske lydane. I scenene det var nytta diegetisk musikk eller lydkulissar, fungerte dette godt med tanke på å halde illusjonen oppe. I scener der lydbiletet berre var basert på tale frå skodespelarane, var det ein risiko for at lytterrommet blei dratt fram i publikums bevissthet. Den akustiske lyden av skodespelarane blei naturleg reflektert i lytterrommet, slik at illusjonen om at publikummet og karakterane var ein annan stad kunne bli øydelagt. Skal ein lage ei teaterforestilling med fokus på å hypnotisere publikum, må ein altså ta eit sterkt omsyn til dei akustiske kvalitetane i lytterrommet og korleis desse eventuelt kan maskerast.

Som ein annan del av den hypnotiske prosessen, må ein også ta omsyn til kva for bevissthetsnivå publikum har i forhold til musikken som blir spelt. I dei sekvensane som var basert på lydkulisser eller metadiegetisk musikk, var intensjonen at musikken skulle oppfattast umedvitent av publikum. Mange av klangane blei introdusert gradvis og hadde meir eller mindre føreseielege bevegelsar. I dei sekvensane det blei brukt popmusikk (*Rutine morgen, Rutine hjemme, Emojidans og Frisbeelek*), var målet at musikken skulle få ein større plass i publikums bevissthet. Strukturen i det popmusikalske skilde seg frå det klanglege som blei nytta som bakgrunnsmusikk. Bakgrunnsmusikken var improvisert fram og hadde ikkje metriske eller tonale mønster som blei repetert. Desse klangane hadde heller ei dramaturgisk utvikling basert på dynamikk og romkjensle. Når popmusikken kjem inn med ein klar metrisk og tonal struktur, blir det ein stor kontrast frå den opne strukturen som har vore dominerande. Ei slik endring vil fatte merksemda og hjernen vil jobbe hardare med å føresjå og analysere det musikalske løpet. Poplåttane var også produsert på ein måte som skilde seg frå bakgrunnsmusikken. I låttane var det fokus på å nytte klangar og digital produksjon på ein måte som likna popmusikken vi hadde fått av klassen. Produksjonen i poplåttane gjorde at dei kunne behandlast som element som kunne bli filtrert gjennom det narrative lydlandskapet. Dei kunne da nyttast som ein modul som blei satt i kontekst av spelets rom og klangfarge.

2.2.6 - Verkelege og uverkelege stemmer

Handlinga i stykket var i stor grad styrt av tale. Det blei etablert ulike nivå av tale som var i tråd med dei fiksjonslaga som var brukt i framsyninga og som blei skapt i kontekst av det komponerte lydbiletet. Det var ikkje nytta mikrofonar i oppsettinga, sidan dei akustiske føresetningane var så gode. Sekvensane som tok plass utanfor den verkelege verda var for det meste monologar eller replikkar som blei sagt ut mot publikum. Det som skulle skje i den verkelege verda var gjerne dialogar mellom karakterane. Dette skulle vere diegetisk lyd som dreiv forholdet mellom karakterane vidare. Desse sekvensane hadde mindre lyd frå høgtalarane og dei lydkulissene og effektane som blei nytta, blei spelt gjennom bakscenehøgtalarane. Det var derfor lite problem med å få talen fram klart. Eit anna nivå av tale som blei nytta, var det som høyrde heime i innternet. Sekvensen *Instagram* er eit eksempel på dette. I denne sekvensen, var det eit roleg lydbilete med svake internettklokker som spelte medan replikkane blei sagt av skodespelarane mot publikum. Replikkane var ei veksling mellom ting dei sa for seg sjølv og det dei skreiv på sosiale media. Det var altså ei veksling mellom den verkelege verda og innternet, noko som blei markert med endring i lys. Denne sekvensen flytta seg mellom det diegetiske og det metadiegetiske. Skifta mellom diegese og metadiegese var veldig hyppig og hadde vore vanskeleg å gjennomføre utan å kutte opp det musikalske materialet og ha moglegheit til å endre lydbiletet i sanntid. I denne sekvensen måtte lydbiletet vere roleg og gje mykje rom til akustisk tale. Det komponerte rom blei spelt av gjennom PA og kunne lett overdøvd det som blei sagt.

Dei sekvensane som hadde høgast musikalsk intensitet saman med talen, var monologane som var satt i karakterane sitt indre liv. I sekvensane *Fryktmonolog Kamilla*, *Fryktmonolog Mia*, *Virkelige Verden* og *Største Frykt* vart replikkane spelt inn på forhånd. I desse sekvensane var det mykje større moglegheit for å kunne nytte musikken for å utvide det som blei sagt. Stemmane som var ein del av lydsporet hadde ein mykje nærare karakter enn det som kom frå scena. Opptaka blei gjort med følsomme kondensatormikrofonar som tar opp små nyansar i stemma og dei fysiske lydane til den som snakkar. I tillegg blei dei djupe frekvensane forsterka og all romklang var fjerna. Dette var for å skape effekten av *Voice of God*, den indre, moralske stemma som blei diskutert av mellom anna Sokrates (filosofisk) og Lagaay (i soundwalk). Når ein hadde

etablert stemma sin plass i lydbiletet, kunne ein endre på korleis musikken skapte rommet rundt. Det blei da skapt kontrastar mellom den nære stemma og dei store klangane som høyrde heime i internett og det indre liv. Ein kunne også ha eit mykje kraftigare lydbilete under desse stemmene, sidan ein kunne styre nivået på både stemma og musikken for å få orda klart fram. Bruken av innspelt stemme i dei indre, metadiegetiske sekvensane var riktig nok ikkje brukt konsekvent. I sekvensane *Press 1*, *Press 2* og *Morten Monolog* var handlinga satt i karakterane sitt indre liv, medan replikkane blei sagt av skodespelarane på scena. *Morten Monolog* blei forsøkt å gjere med innspeling. Vi fann ut at denne monologen var så jordnær og 'ekte' at det blei unaturleg å spele den av over høgtalarar. Mange av replikkane hang også saman med fysiske rørslar som ikkje fekk den same effekten når lyden kom frå ei anna kjelde. Den resulterande sekvensen fungerte og var ikkje særleg problematisk. Sekvensane *Press 1* og *Press 2* blei mindre effektfulle. For å komme gjennom dei metadiegetiske lydane som blei spelt over høgtalarane, måtte skodespelarane snakke høgare enn naturleg, noko som øydela den interne, personlege effekten vi var ute etter.

Stemma blei også inkorporert som ein del av klangutviklinga i sekvensen *Morten Kaos*. I denne sekvensen får Morten kjeft av foreldra sine fordi han ikkje fokuserer nok på skule og fritidsaktivitetar. Heile sekvensen sitt Morten på golvet medan foreldra (Gjermstad og Lekang) står bak teppet og seier replikkane. Kjeftinga blir satt i gang av skodespelarane før ein og ein høgtalar kjem inn. Reprimandene var spelt inn på førehand med mange tagningar. Ein kunne da ha dei same stemmene som kom att frå seks kilder: skodespelarane, dei to høgtalarane bak scena og PA. Effekten var at stemmene skapte ein massiv vegg av lyd som fylte opp fleire dimensjonar i scene- og lytterrommet. Skulle ein utvida denne effekten, kunne ein ha spelt inn heile scena på førehand og spelt av heile scena gjennom bakscenehøgtalarane. Ei kunne da skapt ein illusjon av at det var skodespelarane som prata og det kunne blitt ein mjukare overgang til det kaotiske biletet.

Oppsummering

Å vurdere dei ulike fiksjonslaga i stykket var det som forma lydbiletet i *Er det Virkelig Virkelig?*. Mennesket nyttar i stor grad øyret for å orientere seg i omgjevnader, særleg når synet ikkje strekk til. I teateret har ein moglegheit til å kontrollere og manipulere dei parametrane ein orienterar seg etter i rommet. Det å appellere til fantasien og skape eit univers der tankane til ein karakter er manifestert som eit akustisk rom var særst effektfullt for å utvide og forme det narrative løpet. Om ein designar lyd til film, har ein større føresetnader for å kunne utnytte desse effektane. I teateret må ein ta omsyn til formatet som ei fysisk hending som blir skapt i det same rommet som publikum sit i. Dette rommet kan vere fullt av distraksjonar og akustiske eigenskaper som gjer illusjonen vanskeleg. Å jobbe med rommet og plassere høgtalarar som underbyggjer den akustiske illusjonen vil vere med på å nytte dei menneskelege sansane for å overtyde publikum. Det må takast omsyn til at dette prosjektet var basert på ein filosofi om at publikummet skulle hypnotiserast og bli dratt inn i det sceniske universet.

Det å skape ei historie som greier å fange publikum og få dei til å gløyme det faktiske rommet dei sit i, er avhengig av mange fleire faktorar enn lyddesignet. Det ein må tenkje på som komponist og lyddesignar, er at eit dårleg lydbilete kan lett øydelegge denne illusjonen. Ein må heile tida vurdere forholdet mellom det komponerte rom og lytterrommet. Eit lydbilete som trekk fram lytterrommets akustikk vil lett dra publikum ut av spelverda. Skal ein kunne handtere merksemda til publikum, må hjernen kontinuerleg ha eit inntrykk som kan tolkast i ønska retning. Ein kan da også tenke at øyret ikkje skal bli utfordra på å tolke dei lydbiletene som kjem. Å nytte musem som er kjend for målgruppa og allereie har sterke sosiokulturelle assosiasjonar, vil kunne fungere som ein bedøvande faktor som opnar for mottaking av nye inntrykk. Ein slepp likevel ikkje unna at teateret er eit levande og fysisk medium. Det er mykje som kan skje både på scena og i salen som kan bryte magien. Det å forhekse publikum på denne måten i eit teaterstykke kan vere både vanskeleg og uføreseieleg.

Eit konsept som blei nytta i prosjektet er formatet *objektive* og *subjektive* lytterrom. Begge romma er ein del av det komponerte rom, men er avhengig av korleis publikum

oppfattar forholdet mellom det komponerte rom og lytterrommet. Har publikum ein objektiv avstand til det komponerte rom, vil det vere eit objektivt rom medan eit lydbilete som omfamnar publikum blir eit subjektivt rom. Skiljet mellom objektive og subjektive lytterrom blei berre nytta i anslaget i denne oppsettinga, men har eit stort potensial. Ein kan argumentere for at det objektive rom vil vere diegetisk medan eit subjektivt rom er ikkje-diegetisk, noko som vil vere unøyaktig. Forskjellen på desse omgrepa er at det objektive rom også kan innehalde ikkje-diegetisk lyd. Ein kan samalikne det objektive lydbiletet med eit klipp frå ei framsyning eller film, som ein del av ein dokumentar. Ser ein på ein dokumentar om ein film, og det blir vist eit klipp frå filmen, vil ikkje den ikkje-diegetiske musikken spele den same rolla i det narrative løpet. Musikk og bilete blir da ein del av eit objekt tilskodaren kan vurdere med intellektuell avstand. For at dette grepet skal kunne nyttast, må ein ta grep for at publikum er bevisst på situasjonen og rommet dei er i. Det subjektive lytterrom er der for å inkludere publikum i karakterane sitt liv. Effekten av det objektive rom blir altså det motsatte av det som var målet med oppsettinga vår som heilhet. Ein kan nytte dette uføreseielege forholdet mellom illusjon og verkelegheit for å oppnå nye effektar. Særleg kan dette vere nyttig om ein vil jobbe med verfremdungseffekt og Brechts episke teater.

Grunnlaget for lydarbeidet i stykket var å nytte sonifiseringsomgrepet i ein teatral kontekst. Å nytte sonifisering kan vere eit godt utgangspunkt for å utvikle eit lydbilete eller in musikalsk idé. Tar ein utgangspunkt i at lyden skal vere manifesteringa av eit objekt, har ein innfallsvinkel som hjelper arbeidet med å skape lydane. Jobbar ein med eit meir abstrakt objekt (som t.d. internett), må ein nytte seg av ei intern visualisering av objektet for å kunne framstille det auditivt. Ein har da eit utgangspunkt for å endre på sonifiseringa og framheve det ønska budskapet. Ei sonifisering kan vurderast som eit museum, ein enkeltstående modul som kan settast i ulike kontekstar og skape ny symbolikk etter bruk. På denne måten blir lydbiletet satt saman av mange ulike brikkar som kan koreograferast og flyttast på i takt med det dramaturgiske løpet.

Ei teateroppsetting har altså eit enormt potensial for å skape illusjonar som kan utvide publikum si oppfatning av rommet. I det moderne teater kan dette utnyttast for å skape eit scenisk univers og eit narrativ utover det som har vore vanleg i tradisjonelle teaterformer. I den moderne verda er mykje av konsummedia enten film eller tv, noko

som gjer det naturleg å sjå dit om ein vil forme eit teatralt lydbilete på nye måtar. Ein må også ta stilling til kva teaterets rolle skal vere i dagens kultur. Dei teknikkane som er nytta i dette stykket er kanskje best nytta i eit forførande og bedøvande teater. Vil ein følge i Brecht og Weill sine fotspor, vil fleire av desse teknikkane måtte nyttast på andre måtar. Dei narrative funksjonane i musikk satt saman med dei illusoriske effektane som kan framkallast gjennom akusmatisk, elektroakustisk musikk, gjer derimot at vegen frå teatersalen til ei bedøvande fantasiverd ikkje er så lang.

Kjelder

- Andreasen, John. "devising." Gyldendals Teaterleksikon, sist oppdatert, lastet ned 06.05.
- Asquith, Lily. "Listening to data from the Large Hadron Collider | Lily Asquith |TEDxZurich." lastet ned 28.02. <https://www.youtube.com/watch?v=iQiPytKHEwY&t=624s>.
- Bergman, Åsa. "Växa upp med musik." Göteborgs Universitet, 2009.
- Brown, Ross. "Towards Theatre Noise." Kap. 1 I *Theatre Noise*, redigert av Lynne Kendrick og David Roesner, 1-12. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011.
- Chion, Michel. *The Voice in Cinema*. Oversatt av Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1999.
- Clüver, Claus. "Intermediality and Interarts Studies." I *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*, redigert av Jens Arvidson, Mikael Askander, Jørgen Bruhn og Heidrun Führer, 19 - 38. Lund: Intermedia Studies Press, 2007.
- Collins, John. "Performing Sound/Sounding Space." Kap. 3 I *Theatre Noise*, redigert av Lynne Kendrick og David Roesner, 23-32. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011.
- Frezza, Christine Anne. "Music as an integral design element of theatrical production." C.A. Frezza, 1981.
- Gomart, Emilie, og Antoine Hennion. "A Sociology of Attachment: Music Amateurs, Drug Users." *Sociological Review* 46, nr. 5 (1998): 220-47.
- Grond, Florian, og Thomas Hermann. "Aesthetic strategies in sonification." *Journal of Knowledge, Culture and Communication* 27, nr. 2 (2012): 213-22.
- Heldt, Guido. *Music and levels of narration in film steps across the border*. S.I.]: S.I. : NBN International, 2013. doi:10.26530/OAPEN_625671.
- Henriksen, F.E. "Space in electroacoustic music: composition, performance and perception of musical space." City University, 2002.
- Hinton, Stephen. *Weill's musical theater : stages of reform*. Berkeley, Calif: University of California Press, 2012.
- Hodgkinson, Tim. "An Interview with Pierre Schaeffer." I *The Book of Music and Nature: An Anthology of Sounds, Words, Thoughts*, redigert av Marta Ulveus og David Rothenberg, 43-52. Middletown: Wesleyan University Press, 2013.
- Huron, David. *Sweet anticipation : music and the psychology of expectation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2006.
- Innes, Christopher. *A Sourcebook on naturalist theatre*. London ;,New York: Routledge, 2000.

- Iversen, Gunnar, og Asbjørn Tiller. *Lydbilder : mediene og det akustiske*. Oslo: Universitetsforl., 2014.
- Johansen, Anders A. *Lyd og teater : en innføring*. Oslo: Gyldendal akademisk, 2003.
- Juslin, Patrik N., László Harmat, og Tuomas Eerola. "What makes music emotionally significant? Exploring the underlying mechanisms." *Psychology of Music* 42, nr. 4 (2014): 599-623.
- NRK Kultur. "Musikalsk mellomspill med Egil Monn-Iversen." In *Musikalsk mellomspill*, 1992.
- Lagaay, Alice. "Towards a (Negative) Philosophy of Voice." I *Theatre Noise*, redigert av Lynne Kendrick og David Roesner, 57-68. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2011.
- Langkjær, Birger. *Den lyttende tilskuer : perception af lyd og musik i film*. Teori & æstetik. Vol. b. 9, København: Museum Tusulanums Forlag, 2000.
- Larsen, Peter. *Filmmusikk : historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget, 2005.
- Levinson, Jerrold. "The Aesthetic Appreciation of Music." *British Journal of Aesthetics* 49, nr. 4 (2009): 415-25,1.
- Robinson, Davis. *A practical guide to ensemble devising*. Palgrave Macmillan, 2015.
- Ruud, Even. *Musikkvitenskap*. Oslo: Universitetsforl., 2016.
- Tagg, Philip. *Music's meanings : a modern musicology for non-musos : -"good for musos, too"*. New York: Mass Media Music Scholars' Press, 2013.
- Tiller, Asbjørn, og medievitenskap Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet Institutt for kunst- og. "Opplevelse av rom : kunstens lydeksperimenter og audiovisuelle uttrykk." Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Det humanistiske fakultet, Institutt for kunst- og medievitenskap, 2011.

Vedlegg A – Sekvensar i *Er det Virkelig Virkelig?*

1. Fryktmonolog, Kamilla
2. Rutine morgen
3. På bussen
4. Film med intro av oss
5. Av bussen - møtes på skolegården. snakke om videoen
6. Press 1
7. Rutine hverdag
8. Kamilla kaos
9. Instagram
10. På vei hjem fra skolen
11. Fryktmonolog Mia
12. Rutine hjemme
13. Virkelige verden
14. Middag
15. Kaos Morten
16. Emojidans
17. Filmkveld
18. Kamilla klikker
19. Morten monolog
20. Snapchat krangel
21. Press 2
22. Største frykt
23. Frisbeelek
24. Rutine kveld

Vedlegg B – Låtar levert av elevar frå 10.-trinn ved Rosenborg skule

Låt	Artist	År
Unforgettable	French Montana, Swae Lee	2017
444+222	Lil' Uzi Vert	2017
People Help the People	Birdy	2007
Halo	Beyoncé	2008
Stuck in the Moment	Justin Bieber	2010
It Will Rain	Bruno Mars	2011
Demons	Imagine Dragons	2013
Stressed Out	twenty one pilots	2015
XO	Eden	2016
sex	Eden	2016
Nearly Witches (Since we met...)	Panic! at the Disco	2011
Kokken Tor	deLillos	1993
Dream a Little Dream of Me	The Mamas & the Papas	1968
Gimme Hope Jo'Anna	Eddy Grant	1988
Hands of Love	Miley Cyrus	2015
Holy Wars... The Punishment Due	Megadeth	1990
Anarchy in the UK	Sex Pistols	1976
Alan's Psychedelic Breakfast	Pink Floyd	1970
Black Country Woman	Led Zeppelin	1975

Vedlegg B forts.

Birds	Coldplay	2016
Up&Up	Coldplay	2015
Runaway	Aurora	2015
Vi er perfekt, men verden er ikke det	Astrid S	2017
3/3	The Japanese House	2017
Don't Kill My Vibe (Guitar Acoustic Version)	Sigrid	2017
Gunerius (Remix)	Amanda Delara	2017
A Thousand Years	Christina Perri	2011
Gasoline	Halsey	2015
Who You Are	Jessie J	2011
If I Ain't Got You	Alicia Keys	2003

Vedlegg C – Lyd- og videoeksempel

1. Rutine Morgen.wav
2. Emojidans.wav
3. Rutine Hjemme.wav
4. Morten Monolog.wav
5. (Video) Snapchatkrangel.mp4
6. (Video) Største Frykt.mp4
7. Anslag.wav
8. Kamilla Kaos.wav
9. Virkelige Verden.wav

Filane er lagt ved på CD. Dei kan også hentast her: goo.gl/CJVnrs

Lydfilane (.wav) har blitt redigert for å simulere fleirkanalssystemet i stereoformat. For best effekt, bruk on-ear-lytting.