

Aileen Paulsen

Stillhet som virkemiddel i film

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Asbjørn Tiller

Mai 2021

Aileen Paulsen

Stillhet som virkemiddel i film

Bacheloroppgave i Filmvitenskap
Veileder: Asbjørn Tiller
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Antall ord: 8484

Sammendrag:

Temaet for min bacheloroppgave er stillhet i film. Dette innebærer at jeg skal ta for meg kontraster mellom lyd og stillhet i film, hvor jeg i tillegg vil legge frem "oppsummerende" definisjon av lyd ved bruk av selvvalgt litteratur og empiri. Ved hjelp av teori, metode og analyse skal jeg besvare min problemstilling. Mitt forskningsspørsmål er: På hvilken måte brukes stillhet i film?

Hva er stillhet i film? Hvordan defineres stillhet i film? Og hvordan blir det til? Dette er noen av de underliggende spørsmålene som skal gjennomgås for å kunne besvare oppgavens hovedproblemstilling. I denne oppgaven vil jeg se på hvordan stillhet benyttes i film, hvordan den påvirker og stillhet som et virkemiddel. Det vil også trekkes inn og ses på hvordan stillhet i film påvirker oss mennesker og vår opplevelse. For å kunne gi en god forklaring av hva stillhet er som et virkemiddel skal jeg diskutere begrepet og andre begreper knyttet til denne tematikken. Her vil jeg benytte meg av andre forskere og analytikere innenfor filmlyd.

English:

The theme for my bachelor thesis is silence in film. This means that I will consider contrasts between sound and silence in film, where I will also present a "summary" definition of sound using self-chosen literature and empirical data. Using theory, method and analysis, I will answer my problem. My research question is: In what way is silence used in film?

What is silence in film? How is silence defined in film? And how does it come to be? These are some of the underlying questions that must be reviewed in order to be able to answer the thesis' main problem. In this thesis I will look at how silence is used in film, how it affects and silence as a tool. It will also be drawn in and looked at how silence in film affects us humans and our experience. In order to give a good explanation of what silence is as a tool, I will discuss the concept and other concepts related to this topic. Here I will use other researchers and analysts in film sound.

Innholdsfortegnelse:

Sammendrag

Innledning

1. Teorikapittel.....	3
2. Metodekapittel.....	11
3. Analysekapittel.....	14
3.1 Gravity.....	15
3.2 A quiet place.....	16
3.3 Avengers: Infinity War.....	17
3.4 Avengers: Endgame.....	18
4. Drøftelse.....	21
5. Konklusjon.....	24
Litteraturliste.....	26
Kildeliste nettside/video.....	26
Filmliste.....	26

Innledning:

Filmer har som oppgave å underholde ved bruk av ulike teknikker og verktøy. Disse teknikkene og verktøyene går både innenfor det vi ser, og det vi hører. Bilde gir en mening og lyden gir en mening, enten om det er gjennom utsnitt eller musikk, og sammen forteller dem historien til filmen. Går vi enda dypere i det vi hører på film vil vi si at det består av dialog, musikk og effektlyder, men er det ikke mer enn det? Stillhet er noe som det ofte ikke legges merke til i filmer. Den oppfattes ofte som en pause mellom handlingene i en film, som noe uviktig man ikke trenger å legge merke til. I denne oppgaven skal jeg nemlig ta for meg dette og finne ut hva stillhetens oppgave er i film. Hva er stillhet i film? Hvordan defineres stillhet i film? Og hvordan blir det til? Dette er noen av de underliggende spørsmålene som skal gjennomgås for å kunne besvare oppgavens hovedproblemstilling; Hvordan brukes stillhet i film?

«Silence is not simply the absence of sound any more than black is only the absence of color» (O’Rawe, 2006, s. 395).

Metoden jeg har brukt er litteraturstudie av filmteoretikere sine forskinger med hver sine ulike definisjoner av hva stillhet er i film. Artikkene og bøkene jeg bruke i denne oppgaven går innenfor denne tematikken og fagområdet. De tar for seg ulike teorier hvor forholdet mellom lyd og stillhet er et viktig komponent. Teoriene som det vil ses nærmere på er fra David Sonnenschein, Rick Altman, Des O’rawe og Michel Chion. Teorimaterialet vil også bli brukt som argumenter for hva nettopp lyd og stillhet er i film. Som den del av min metode har jeg valgt ut scener fra filmer som skal analyseres, refereres til og vises eksempler til. Scenene er fra filmene *Gravity*, *A quiet place*, *Avengers: Infinity War* og *Avengers: Endgame*. Scenene blir også brukt for å gi konkrete lenker til begreper som blir tatt opp i teorikapitlet. Jeg valgte *Gravity* fordi det er en film som tar for seg og baserer og skaper sitt univers i et stille miljø, verdensrommet. Filmen interesserte meg for hvordan de bruker stillhet til sin fordel, og på en unik måte, da mange filmer vanligvis er avhengig av lyd. Jeg valgte *A quiet place* fordi det er en film som er «avhengig» av forholdet mellom lyd og stillhet for å lage en unik, men også gjenkjennelig verden. Dette er også en film som unikt tar for seg lyd-perspektiver. *Avengers*-filmene valgte jeg for å se hvordan slike filmer som ofte er fulle av lyd bruker og fremstiller stillhet. Dette er også to forskjellige scener, men som ligner på hverandre, og jeg skal da se hvordan de benytter seg av stillhet forskjellig.

Oppgaven er delt opp i kapitler. I kapittel en blir det redegjort for relevant teori og begreper som blir brukt i denne oppgaven blir forklart. Det blir også vist til eksempler for en mer forståelig forklaring. I kapittel to blir det presentert metoden som jeg har brukt. Hvordan jeg kom frem til problemstilling, søken etter relevant forskningslitteratur og rammene som ble satt for denne oppgaven. I kapittel tre vil det foregå en analyse av filmene, hvor det vises til konkrete eksempler og forklaringer av bruken av stillhet. I kapittel fire vil det bli gjort en drøftelse av funnene i analysekapittelet og argumenter for og imot. I kapittel fem vil den endelige konklusjonen bli presentert. Det vil komme svar på problemstillingen og andre underliggende spørsmål. Til slutt vil man finne en oversikt over litteratur, filmer og andre kilder som har blitt referert til og brukt som inspirasjon til denne oppgaven.

1. Teori:

I David Sonnenschein bok, *Sound design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effectes in Cinema*, skriver han om hvordan lyddesign er med på å danne en egen unik atmosfære for en film. Noe av det han skriver om er hvordan lyddesign kan brukes til å uttrykke personlighetene til karakterene. Samt hvordan ved bruken av musikk, lydeffekter og dialog er det også mulig å kunne bringe frem en følelsesmessig reaksjon til publikumet som ser filmen.

Lyden vi hører i en film eller en scene kan fort tenkes å bare *være* der fordi de må, uten noe form for ettertanke om hvorfor. Lyden vi hører på film, enten det er dialog mellom to karakterer, musikken bandet i en scene spiller eller lydeffekten av tordnet, har som regel en bevisst mening med seg. David Sonnenschein snakker om hvordan lyddesign er som en generator i film for å kunne skape en egenartet atmosfære for filmen. Det disse forskjellige elementene innenfor lyddesign som gjør det mulig å kunne frembringe følelsesmessige reaksjoner fra de som ser filmen. Dialog, musikk og lydeffekter settes som oftest sammen opp mot hverandre for å skape ulike toner, som for eksempel i en trist scene hvor det er en høyrøstet dialog, musikk med en trist tone over seg og lyden av regnet som faller på trærne sammen med det vi ser i bilde. Lyden som vi hører i bakgrunnen av en scene, for eksempel lyden av regn, biltrafikken eller andre personer som går forbi, er det som betegnes som *ambience*. Det kan også betegnes som et synonym for omgivende lyd, “ambient sound” direkte oversatt til norsk. Omgivelseslyd brukes som “the background sound accompanying the scene” i film og videoproduksjon. Går vi ut ifra eksempelet ovenfor kan man bruke omgivelseslyd som en veileder for publikum. Dersom bildet kutter fra et utsnitt til et annet, for eksempel fra totalt utsnitt til over skulderen utsnitt, holder omgivelseslyden seg konstant over skiftet og da indikeres det til publikum at ingen endring av lokasjon har foregått. Det er det samme stedet hvor den høyrøstede dialogen og regnet som faller på bladene finner sted, det har bare blitt skiftet vinkel. Dette kan også ha en motsatt effekt, dersom omgivelseslyden endrer seg brått så indikeres det at scenen har endret seg. Endringen kan for eksempel være at vi har gått fra en scene til en annen, men det kan også skje i form av at stemningen i scenen som vi allerede befant oss i har endret seg.

Lyden vi hører i en film, har også klare skiller mellom seg og egne tilegne begreper. Lyder som tilhører det universet hvor filmen finner sted, det vil si lyd som naturlig hører hjemme i det filmatiske universet, kalles for diegetisk lyd. De lydene som da ikke tilhører filmuniverset naturlig, som vil si lyder bare oss som publikum kan høre, kalles for ikke-diegetisk lyd. Ser vi tilbake til eksempel "trist-scene" er det brukt diegetisk lyd. Regnet som faller på bladene, stemmen til karakterene og lydene som oppstår i det miljøet definerer man som diegetisk lyd fordi de hører til det naturlige filmuniverset. Om den triste musikken skal gå under diegetisk eller ikke-diegetisk kommer an på måten det brukes på. Gitt at musikken hadde kommet fra en kilde i det universet, for eksempel representert gjennom et instrument i universet, hadde det gått under diegetisk lyd. Dersom musikken ikke er representert og bare vi som publikum hører den, ikke karakterene, så er den definert som ikke-diegetisk lyd. Andre lyder som går under ikke-diegetisk lyd vil for eksempel være fortellerkommentarer, radio eller lignende. Innen diegetisk lyd er det også slik at dersom lydkilden er synlig i bildet kalles det for on-screen og er den ikke synlig er den off-screen, noe som det ofte veksles mellom.

Det som har blitt forklart og gjennomgått nå av begreper og eksempler handler konkret om det vi hører i en film og hvilken relasjon lyden har til det vi ser. Lydens store kontrast er stillhet og ofte er det slik at stillhet også blir brukt i filmer. Sonnenschein tar opp dette i sin bok hvor han prøver å forklare bruken av stillhet innenfor lyddesign i filmer. "There is no such thing as silence" mener den amerikanske komponistenn John Cage (Sonnenschein, 2001, s. 124). Stillhet er en kontrast til lyden, for at noe skal kunne bli gjenkjent som stillhet vil det som regel alltid være i forhold til noe lyd som er høyere enn den stillheten. For eksempel hvis man står i en stue med musikk som spilles over høyttaleranlegget og skrur det deretter av etter en stund, blir det da stille i stua. Likevel kan man høre lyden av måkene som roper utenfor vinduet, lyden fra kjøleskapet og deg selv som puster. Stillheten man da føler er i forhold til den høye lyden fra musikken som overdøvet alle andre lyder. Dette er noe som også inngår i filmer der scener skal være stille, eller rettere sagt oppfattes som stille. Det er vanlig at filmer bruker lydspor, som faktisk har innspilt lyd på seg, for å simulere stillhet i en scene. Lydsporet kan da brukes uavhengig av scene. Det er slik at det er synonymer for stillhet som kan brukes. Dette kan for eksempel være dyrellyder langt borte, blader som rister på trærne og en klokke i naborommet. Etterklang kan bli brukt dersom den er sammen med en isolert lyd for å indikere stillhet som omringer lokasjonen. For eksempel at man står i en hule og hører lyden av vann som drypper fra taket og den klinger gjennom hula, da oppfattes det som stillhet i hula.

Rick Altman snakker om slike lyder og hvordan det er med på å påvirke filmmiljøet på en realistisk måte. I hans eksempel om nettopp vanndrypp, hvor han viser til eksempel scener fra andre filmer, beskriver han disse små lydene som teksturer til en scene. “The sounds apparent inconsequentiality and lack of clear meaning, and the characters seeming obliviousness to them, contradict our assumption that in this constructed world every sound that stands out is significant, and we wait in vain for explanations.”(Altman, 1992, s. 247).

Lyder som dette, hvor lyden vanligvis ikke legges merke til da den blir overdøvet av alt annet, er viktige å legge seg til merke fordi små ting også kan påvirke verden. Disse små lydene er med på å gi et mer realistisk og autentisk preg over filmen og “(...) reinforces the theme that human beings are not the central focus of the world; it has a life of its own” (Altman, 1992, s. 247).

Stillhet kan på lik linje med lyd brukes for å gi sammenkoblinger med en karakter eller spesifikke scene fra filmens historie. Dersom det skjer en scene som kan ligne på en tidligere scene fra filmen eller hvor karakteren med en spesifikk lyd kommer tilbake og den gjenkjennende lyden er fraværende, så skaper dette en tanke om dette og gjør seeren oppmerksom på fraværet til de andre lydene som var overdøvd av den gjenkjennelige lyden. Et eksempel på dette kan være en scene hvor vi ser en person som går inn i et rom og i det rommet skjer noe forferdelig, samtidig er det en svak ikke-diegetisk musikk over scenen. Senere i filmen kommer personen tilbake et lignende rom, og da forventes det at musikken som var til stede i den tidligere scene kommer tilbake til denne, men i stedet gjør den ikke det og man legger da merke til andre små lydene. Som følge av denne endringen kan dette skape et skifte i det emosjonelle språket, fra eksempelet går det fra trist til forstående tone. Og dersom det er bare stillhet i den nye scenen så kan den stillheten representere negative holdninger, samt minne oss på at “vi” er alene. En scenes atmosfære kan modifiseres på mange forskjellige måter ved bruk av lyd og stillhet, spørsmålet er bare hvordan man velger å gjøre det.

“Silence is not simply the absence of sound any more than black is only the absence of color” (O’Rawe, 2006, s. 395). I artikkelen til Des O’rawe diskuterer han om hvordan modernismen har vært med på å forandre stillhet i filmer. Han snakker om hvordan stillhet har blitt “gjenoppfunnet” gjennom tiden, samt påvirkningen av de europeiske modernistene.

O'rawe har som tanke at lyd kan skape flere former for stillhet og bruken av denne stillheten sammen med det bevegelige bilde er påvirkende for opplevelsen av både for historien og karakterene. "A silent glance can speak volumes: its soundlessness makes it more expressive because the facial movement of a silent figure may explain the reason for the silence, make us feel its weight, its menace, its tension...(in) the film". (O'Rawe, 2006, s. 398). Stillhet kan produseres og fremvises på mange ulike måter i en film, enten om det er gjennom kroppsspråk, dialog eller i forhold til noe annet støy.

I boken *Audio-Vision. Sound on screen* skrevet av Michel Chion, en fransk komponist og filmlydteoretiker, tar han for seg en ny revurdering av det audiovisuelle mediet etter den store endringen etter at lydfilmen kom. Hovedsakelig består denne boken av teori og eksempler som omhandler forholdet mellom lyd og bilde gjennom en audiovisuell oppfatning, men trekker også inn stillheten sin rolle som virkemiddel innen lyd og bilde i en film.

"Image and sounds, like strangers who make acquaintance on a journey and afterwards cannot separate" (Chion, 1994/2019, s. 15). Bildet og lyd kan grovt sies å være de to essensielle faktorene for at en film skal kunne være en film (etter at lydfilmen hadde sitt gjennombrudd). Som vil si samarbeidet mellom "en sekvens av bilder av bevegelige gjenstander fotografert av et kamera og gir den optiske illusjonen av kontinuerlig bevegelse når de projiseres på en skjerm." (Thefreedictionary) og dialog, musikk, omgivelseslyder, diegetic sound og lydeffekter. I filmer, og andre medieformer, i dag kan man bruke lyd og bilde audiovisuelt, ved at begge komponentene er til stede samtidig for å formidle et budskap/mening. Chion hadde sin egen teori om lyd og bilde som han kalte added value, merverdi oversatt til norsk.

"(...) A sound heard in a scene allows us to project onto the image, so as to create the impression that we are seeing in the image what we are in fact "audio-viewing." (Chion, 1994/2019, s.247). Added value er når lyd gir merverdi til bildet, eller motsatt, at bilde gir merverdi til lyden. Bilde gir en mening og lyd gir en mening, hvor hver av dem kan brukes for å manipulere hverandre.

Chion snakker om naturlig miljø-lyd i sin søken om hva stillhet er. Hver lokasjon vi ser i en scene fra en film har sin egen form for stillhet. Slike steder kan for eksempel være utvendig hvor vi hører den naturlige lyden av stedet/rommet og miljøet rundt. Denne lyden kan ofte brukes bak en dialog for å gi en fornemmelse av at området som handlinger finner sted på er i

imidlertid stille. «(...) Silence is never a neutral void: it is the negative of sound we've heard beforehand or imagined, the product of contrast» (Chion, 1994/2019, s. 85). Chion kommer også inn på å snakke om den subjektive bruken av hva stillhet er i film. "I mean here the subtle kind of sounds associated with calm." (Chion, 1994/2019, s. 85). Eksempler på slike subtile lyder som kan assosieres med subjektiv stillhet er fjerne dyrelyder og en klokke som tikker i naborommet. Det disse lydene også har til felles er at de ikke vekker oppmerksomhet til selv seg og til og med ikke hørbare dersom andre lyder er til stede, for eksempel trafikklyder. Etterklang har også som effekt å være med på å forsterke følelsen av tomhet og stillhet. Ut ifra dette som har blitt gjennomgått av Chion, som skulle identifisere og avgrense de ulike formene for stillhet, kom han med en konklusjon. Stillhet som et ord har to betydninger: "fravær eller opphør av all lyd og fravær eller opphør av å snakke" (Chion, 1994/2019, s.85), direkte oversatt fra engelsk til norsk.

For at vi nettopp skal kunne definere hva stillhet i film *er* så er det også viktig at man ser på selve lyden som en medspiller sammen med stillheten. Det er på grunn av at dette er to elementer som bygger seg opp på hverandre i form av kontraster. I likhet med kontrasten mellom dag og natt, hvor vi i film har lyd og stillhet, er det også et punkt hvor begge møtes i skumringen. O'rawe snakker om akkurat dette i boken om lyddesign. Han forklarer det slik at dersom lyd eller stillhet har det samme nivået gjennom en periode vil man bli vant til det, som resulterer i et nøytralt miljø uten effekt. Men dersom man bruker lyden eller stillheten med en raskere endring, gjentatte ganger og har samme fasthet ville det kunne gi en overstimulerende utslitthet og resultere i å ikke fungere. Det er viktig å merke seg at det ikke er så svart og hvit som dette, det handler om hvordan man bruker stillhet og lyd for å skape en passende effekt for det filmen prøver å oppnå. "Contrast becomes an indispensable item in the strategy of capturing the audience's attention" (Sonnenschein, 2001, s. 128). I mange filmer kan vi se scener hvor kontrasten sin funksjon er med på å fange oppmerksomheten til oss som ser på. Dette er noe som kan legges merke til i scener hvor spenningen skal bygges opp til et klimaks, ved bruk av kontrast. Som et eksempel kan dette være en scene hvor vi ser en person som løper gjennom gatene hjemover og det er mye omgivelseslyder sammen med musikk. Lydene vi hører sammen med det vi ser vokser seg høyere hvor nærmere han kommer hjem, men i det øyeblikket han åpner døren og han kommer inn i rommet så blir alt stille. Oppmerksomheten på personens handlinger, sammen kontrasten mellom lyden og stillheten, er en effekt som både påvirker oss som publikum og utførelsesformen til filmens story.

Stillhet i film vil man som regel med det første tenke seg å være når total stillhet finner sted. Som vil si null dialog, musikk eller bakgrunns lyder og filmen eller scenen består bare av bildet på skjermen. Dette er noe som man ikke ofte ser i filmer, men som vi kan se i scenen fra *A quiet place*. I filmer blir perspektivene til karakterene ofte prosjektert gjennom det vi ser, men i *A quiet place* bruker de nemlig også lyd-perspektiver. Dette vil si at vi får høre verden gjennom karakterens ører, hvordan de opplever lyd i det filmatiske universet. Når fokuset er rettet mot den døve datteren kuttes lyden helt ut og vi får hennes perspektiv. Dette er en scene som oppleves som stille i seg selv, men med bruk av lyd-perspektiv tar stillhet et steg videre, fra omgivelseslyd til total stillhet. I scenen fra *Gravity* kan vi se en lignende bruk av stillhet. Når vi i denne scenen ser at romskipet blir truffet av skyen av satellittdeler, forventer vi at det skal bli et høyt smell, men i stedet er det helt stille. Chion kalte denne typen lyd for Phantom sound, fantomlyd oversatt til norsk. Dette er «lyd som bildet antyder, men som vi ikke hører, mens andre lyder knyttet til scenen er hørbare(...)». Årsaken til at vi ikke hører smellet er fordi at i verdensrommet kan ikke lyd bevege seg gjennom vakuum, lydbølgene har ikke noe å «feste seg i». Den totale stillheten er noe som mange ikke benytter seg av, men brukt i denne konteksten er med på å gi et mer realistisk preg over filmen.

1. Metode:

Min metode for denne oppgaven bestod av å finne og få bedre kjennskap via relevant teori innenfor denne tematikken og fagområdet. Undersøkelsen min av hva jeg burde bruke av teori begynte da temaet for min oppgave var fastslått: stillhet i film. Ved bruk av universitet sitt bibliotek brukte jeg deres søkemotorer til å finne det jeg trengte til denne oppgaven. Etter mye gjennomgang av mange ulike bøker og tekster fant jeg det som jeg så på som brukbar teori til min forskning. Materialet jeg samlet inn består av bøker og artikler som er utgitt av lydfilm teoretikere som både fokuserer på lyd og stillhet.

Ved å bruke denne metoden, litteraturlesning, ville jeg kunne bruke deres teorier og tanker innenfor temaet i min fortolkning av stillhet i film. I denne oppgaven vil det også gi fordeler å se ulike perspektiver og tanker om dette temaet. Dette er noe jeg forventer kommer til å bli brukt opp mot hverandre og vil komme til å gi gode argumenter.

Rammene som ble satt for denne metoden var å finne konkret litteratur som tok for seg ulike teorier og begreper som var relevant for formålet med denne forskningen. Det som også var en av kriteriene for det jeg valgte var at tekstene var fagfelleverderte artikler. Dette gjorde jeg fordi da får jeg et innblikk i andre sin forskning innenfor fagområdet, som også var relevant for meg. Litteraturen jeg søkte etter var innen filmlyd, men som spesifikt tok for seg bruk av stillhet som auditivt virkemiddel. Noe av det jeg fant av teori var det jeg vil si var utdatert i den form av at andre teoretikere hadde kommet med nyere forskning og teorier. Ved at jeg brukte denne metoden får jeg konkrete eksempler, teorier og forskning som tar for seg en viktig del innenfor filmproduksjon og filmer generelt. I tillegg har jeg også sett på videoer og artikler fra nettet som tar for seg stillhet i film, men også om film teoretikerne som jeg refererer til i denne oppgaven. Det ble også tatt med noen ekstra artikler i tillegg i tilfelle det trengtes.

For å analysere og forstå hva som ble skrevet om i de ulike tekstene satte jeg opp min egen metode. Den første delen av analysen var da man skulle gå gjennom litteraturen man hadde funnet. Det ble brukt litt tid på å gå gjennom sammendrag av tekstene for å finne deres brukbarhet, hvor det var tilfeller at noen måtte byttes ut. Artikkene og bøkene som jeg var sikre på ble først skimlest, deretter markert viktige punkter og så skrevet inn i et felles dokument for å holde det ryddig og oversiktlig. Ut i fra denne litteraturlesningen fikk man også ideer til andre ting man kunne søke etter i biblioteket, fra andre teoretikere til begreper.

Når det ble snakk om det jeg ønsker å undersøke var det tydelig at mange hadde hatt det samme spørsmålet. Det som jeg sikkert kan si å ha tolket er at stillheten og lyden er to ting som ofte samarbeider når den ene eller den andre skal brukes i film som et virkemiddel.

Gravity, *A quiet place*, *Infinity War* og *Endgame* er fire filmer som har hver sin egen unike måte å bruke lyd og stillhet til sin fordel. Bakgrunnen til at jeg valgte nettopp disse er fordi dette er filmer som jeg har lagt merke til på grunn av deres unike faktorer, deriblant på grunn av hvordan de bruker lyd og stillhet. Til denne analysen tok jeg innspill fra Chions bokkapittel *An introduction to audiovisual analysis* sammen med andre analyseteknikker. Bokkapittelet til Chion handler om hvordan man skal analysere lydene mer detaljert og hvilken mening det gir og får. En påvirkende element for mitt valg av filmer å analysere var mitt kjennskap til dem fra tidligere av. Dersom jeg hadde valgt filmer som jeg ikke hadde hatt noe forhold til i det hele tatt ville det ha påvirket resultatet. Hvordan det hadde påvirket kan man ikke si helt sikkert. Fordelen med at jeg kjenner filmene fra før av er at jeg kan lettere analysere, argumentere og konkludere med stillhet og lyd som virkemiddel i film. Dette er også filmer som har blitt og er mye snakket om i media og digitale plattformer, noe som jeg ser på som en fordel. Jeg kan bruke det andre deler, enten om det er filmanmeldelser eller Youtube videoer, som et supplement og for å gi meg selv bedre innsikt i hva disse filmene består av. Fra de valgte filmene ble det valgt ut scener som gir ulike former for stillhet. Scenene fra *Avengers* filmene viser stor kontrast mellom lyd og stillhet, som samtidig har en god flyt mellom seg, for å få frem poengene sine. *Gravity* har en scene som bruker stillhet på en annen måte da alt rundt er total stillhet. *A quiet place* er en film som bruker stillhet som sin grunnmur og har med det å høre fra ulike perspektiver. Dette er scener som passer perfekt til å vise konkrete eksempler til og referere til for å kunne komme frem til en endelig konklusjon.

Ved å bruke denne metoden å analysere ulike scener og sette den opp mot hverandre vil man forvente å finne sammenhengen deres med stillhet. Det å bruke scener fra nyere filmer kan tenkes at hver og en har sin egen unike mening om hva stillhet er. Som følger av dette kommer vi også til å se de store og de små kontrastene mellom forskjellige filmers bruk av både stillhet og lyd. Noe man også kan ta for seg er hvordan scenens lokasjon er med på å påvirke stillheten man hører. Når scener analyseres vil det også bli lagt merke til likhetene og ulikheten med valg av når lyd og stillhet skal brukes. Videre vil det også kunne ses på effekten av stillhet på historien, samt opplevelsen og følelsen som filmen gir fra seg til

publikum. Metoden kan også få frem andre spørgsmål som ikke konkret kan forankres i teori, men som vil kunne videreutvikle tankeprosessen.

2. Analyse:

Ved å lese om de ulike teoriene var det spesielt noen teorier man la merke til. Sonnenschein, fra lyddesign perspektiv, definerte stillhet er noe som oppstår på grunn av støy. O'Rawe så på hvordan stillheten hadde endret seg i film og kom frem til at stillhet kan si mer enn lyd. Chion, fokuserte på forholdet mellom lyd og bilde, identifiserte og avgrenset de ulike formene for stillhet. Og Altman, snakker om hvordan lyder og stillhet er med på å påvirke filmmiljøet på en realistisk måte. I dette analysekapittelet skal jeg bruke scener fra ulike filmer for å se hvordan de benytter seg av stillhet forskjellig.

Naturlig stillhet eller miljø-lyder er ord som ofte dukker opp når det er snakk om stillhet i film. Et begrepet som nettopp omhandler dette er omgivelseslyd. I filmene som har blitt analysert kan vi se at de bruker omgivelseslyd for å gi en subjektiv stillhet til scenen. Fra scenen i *Avengers: Infinity War* ser vi hvordan omgivelseslyd er brukt for å fremheve dramaet og stillheten. Det er lydene spesielt etter knipset: personene som roper på hverandre på en åpen slette, tordnet, vinden som blåser støvet og trærne. Avengers-filmene har som regel noe form for ikke-diegetisk lyd underliggende i scenene sine, men ikke i denne scenen; som er et tegn for endring. Lyden av tordnet er noe man hører gjennom resten av scenen, til og med på en annen planet, som viderefører ideen om endring til et større omfang. I scenen fra *Avengers: Endgame* brukes det også en naturlig stillhet, som øyeblikket hvor mobilen vibrerer og fuglene utenfor synger. De bruker stillheten for å vise en kobling med at en endring skjer.

Stillheten vi hører i filmer, er noe som man bygger seg opp til. Fra scenene som har blitt analysert kan vi se to ulike former for oppbygging av stillhet hvor fellesnevneren er kontrast. I Avengers-filmene kan vi se at de bruker en metode som går fra mye lyd til lite lyd. På den andre siden ser vi at *Gravity* og *A quiet place* bruker en motsatt metode, de går fra lite lyd til mye lyd. Fra scenene i Avengers-filmene hører vi høy ikke-diegetisk lyd som blir sterkere frem til knipset, og så plutselig går over til omgivelseslyd etter klimakset. Den dramatiske effektmusikken får spenningen høyt opp og plutselig kuttes den og vi blir sittende i stillheten. Effekten som denne stillheten har er at den gjør publikum mer følelsesmessig knyttet til filmen, da stillheten gir en følelse av realisme. Stillheten fanger også oppmerksomheten på en annen måte, i den form av at vi prøver å forstå det som skjer. I scenene fra *Gravity* og *A quiet place* bygger de opp scenene med omgivelseslyd og dialog før det raskt går over til en høy diegetisk lyd, leketøyet, og ikke-diegetisk lyd. Vi som publikum er blitt vant med det

naturlige stille miljøet i scenene og de invaderende høye lydene skjærer seg gjennom oss. Dramaet i scenene bygger seg opp med de høye lydene og vi som publikum blir mer investerte i historien og karakterene.

I scenene fra de fire ulike filmene kan man se forskjellige måter de bruker ulike stillheter og hvordan denne stillheten har en effekt både i øyeblikket, men også for resten av filmens story. Lyd og stillhet er noe alle filmene bruker for å fange oppmerksomheten til publikumet. Stillhet får scenen til å virke viktig, og hvis seeren synes scenen er viktig, er de mer sannsynlig å ta hensyn til den (Harriott, 2021). Stillheten brukes da som et verktøy for å understreke de nødvendige dramatiske delene i filmer. Scenene som er analyserte består nettopp av dette, noe som vi skal se nærmere på.

3.1 Gravity

Gravity (2013) er regissert av Alfonso Cuarón og handler om en/to astronauter som prøver å overleve etter at en kollisjon mellom romfartøyet og deler av en satellitt kaster dem ut i verdensrommet. Scenen jeg har valgt ut fra filmen er åpningsscenen. I denne scenen er det to astronauter, Ryan Stone og Matt Kowalski, det er hovedfokus på. Stone arbeider med en installasjon på en satellitt og Kowalski er hennes ledsager på oppdraget. De må avbryte arbeidet når de får vite at en ødelagt satellitt er på vei mot dem, som gir komplikasjoner. Stone, en uerfaren astronaut, blir slengt rundt når satellittfeltene treffer romskipet og kastes så til slutt ut i verdensrommet.

I *Gravity* skiller scenen seg ut da historien foregår i et filmatisk univers bestående av stillhet, nemlig verdensrommet. Den naturlige lyden av miljøet rundt Kowalski og Stone blir da stillhet, utenom de lydene som er lagt til for added value. Added value lydene i denne scenen er for eksempel de små dunkene fra mikrofonene på kommunikasjonsverktøyet og andre utydelige stemmer. Siden dette er åpningsscenen til filmen så forventer seeren å høre en form for lyd, særlig når romskipet blir truffet av skyen av satelittdelene. De eneste lydildene vi ser on-screen er Stone og Kowalski, hvor resten av lydene er off-screen eller ikke-diegetisk lyd, som stemmen til Houston. For å gi et slikt stille miljø en mer filmatisk dramatik bruker de musikk for å fremme dramaet til scenen. Fordi det er i verdensrommet gir ikke skyen av satelittdelene tegn til at det kommer, men med musikk får den lyd, vi vet bare ikke når det kommer til å treffe. Stillheten oppleves da som enda mer truende for oss som publikum og karakterene. Når romskipet blir truffet av satelittdelene gir det ikke fra seg noen form av lyd.

Den forventende lyden av smellet eksiterer da ikke og blir en fantomlyd. I stedet for at vi hører lyden av smellet med ørene, så ser vi den lyden med øynene. Med dette mener jeg at vi lager et «supplement» for den fraværende lyden av det vi ser og opplever da smellet psykisk. Denne stillheten bringer da frem det realistiske ved filmen: at dette er verdensrommet og «naturlovene» gjelder ikke her. Stillheten av verdensrommet er også en fordel for hvor investert publikum blir i historien. Ved at vi ikke kan forutsi hva som kommer, basert på hva vi hører, så fanger dette oppmerksomheten vår.

3.2 A quiet place

A quiet place (2018) er regissert av John Krasinski og handler om en familie som prøver å overleve i en postapokalyptisk verden hvor alt som lager lyd blir drept av monstre med ultrasensitiv hørsel. Scenen som jeg har valgt ut fra filmen er åpningsscenen. I scenen ser vi en familie på to voksne og tre barn som går på en vei av sand hjemover. Familien kommer til en stor metallbro som de må gå over. Halvveis over broen blir turen avbrutt av lyden lekeromskipet lage som sønnen hadde tatt med seg fra butikken. Faren begynner å løpe for å redde gutten. Den høye lyden fra lekeromskipet tiltrekker seg et monster fra skogen. Faren og monsteret har da et kappløp om å komme først til guttungen, hvor monsteret kommer først og dreper guttungen.

I *A quiet place* forgår historien i et univers som baserer seg på teorien til John Cage. I denne verdenen er stillheten representert som omgivelseslyd og alt høyere enn denne skiller seg ut. Familien har tilpasset seg denne verdenen på denne måten; ikke lag mer lyd enn det rundt deg. I en annen scene fra filmen, hvor faren og sønnen er ved et fossefall som gir en naturlig lyd, så kan de bruke stemmene sine da fossen overdøver dem. Scenen begynner med en ikke-diegetisk musikk, som gradvis forsvinner når de kommer til en bro. Vi hører fortsatt lydene fra fottrinnene deres og vinden i trærne. Omgivelseslydene i denne scenen blir en naturlig stillhet. Siden vi ikke hører annet enn disse naturlige lydene blir også lettere å legge merke til andre lyder i universet. Broen familien kommer til har sin egen lyd, lignende en portåpning, når de kommer gående. Vi legger merke til lyden da den stikker seg ut fra de andre omgivelseslydene av skogen og familien. Broen blir et skillende symbol mellom liv og død da alle står på den utenom Beau. Familien står da innenfor trygge rammer og guttungen står sårbart til. Når fokuset skifter mellom familiemedlemmene får vi et nærmere blikk på dem, men også på hvordan de opplever lyden. Mer spesifikt hva de definerer som omgivelseslyder. Og ut av disse perspektivene får vi vite at datteren er døv og den totale stillheten kuttes inn i

scenen når hun er i fokus. Når fokuset settes på faren hører vi igjen omgivelseslydene, men den blir brått overdøvet av lyden til et lekeromskip. Perspektivet byttes da til datteren og den totale stillhet kommer tilbake. Stillheten fanger oppmerksomheten vår og vi legger mer merke til det vi ser på skjermen. Vi ser sjokket og forvirringen i ansiktet til datten, moren og faren som kaster fra seg alt. I dette øyeblikket hvor alt er stille blir vi også stille, og vi holder pusten i spenning. De øresusene lydene fra romskipet kommer uventet og vi kjenner at denne lyden truer den naturlige stillheten. Romskipet er et symbol på fare fra starten man ser det. Kontrasten mellom lyden og stillheten skaper en urovekkende angst for sikkerheten og overlevelsen til familien. Ved at lekeromskipet lagde en lyd som skilte seg ut fra den naturlige lyden/stillheten, og tiltrakk seg monster, ble de utsatt og resulterte i at guttungen ble tatt av monsteret.

3.3 Avengers: Infinity War

Avengers: Infinity War (2018) er regissert av brødrene Anthony Russo og Joe Russo og handler om “the avengers” som sammen med sine allierte prøver å bekjempe den mektige Thanos som planlegger å ødelegge universet med hjelp av “the infinity stones”. Scenen jeg har valgt å analysere er sluttscenen til filmen når det store klimakset skjer. I scenen ser vi skurken Thanos, og Thor som trykker en øks i brystet hans, som bruker hansken med steinene og knipser med fingrene. Resultatet av dette knipset er at halvt av alt levende i universet forsvinner til støv, inkludert mange av heltene som befinner seg på jorda og heltene på andre planeter. De gjenværende heltene på jorda samler seg sammen og ingen forstår hva som skjer. Scenen og filmen avsluttes med at Captain America, lederen for jord gruppa, setter seg ned på bakken og sier “oh god”.

Fra scenen i *Avengers: Infinity War* ser vi hvordan omgivende lyd og kontrasten mellom lyd og stillhet brukes som et fortellende verktøy. Denne kontrasten mellom lyd og stillhet kjenner man virkelig kroppen når man ser denne scenen. Fra øyeblikket Thor kommer hoppede og til samtalen mellom Thanos og Gamora ligger det en ikke-diegetisk musikk over scenen. Musikken fungerer som en effekt for dramaet og følelsene som karakterene har der og da. Etter at Thanos åpner og forsvinner i portalen blir det helt stille. Kontrasten mellom den høye følelsesladde musikken og den plutselige stillheten påvirker både historien og oss som publikum. Musikken, sammen med det vi så, pumpet oss opp med adrenalin og spenning. I filmen ses det hvordan man blir fanget i spenningen av konflikten vi ser sammen med den dramatiske musikken. Kontrasten påvirker oss som publikum i den form av at vi opplever den

brå overgangen som noe unaturlig. Avengers-filmene har som vanlig noe musikk underliggende i scenene sine og når fraværet av dette skjer opplever vi det som noe unaturlig. Stillheten vi da opplever i etterkant, sammenlignet og som kontrast til den dramatiske musikken, gir en følelsesmessig påvirkning på både story og publikum. Den naturlige stillheten som overtar scenen, er ny i forhold til den settingen vi befinner oss i. Det vanlige oppsettet til slike superhelt filmer er at det skal være mye lyd, roping og action i scenene. Ikke et eneste stille øyeblikk. Når det da blir fravær fra disse ikoniske elementene, blir det unaturlig. Og det blir enda mer unaturlig når det viser seg at heltene ikke vinner. Thor og Captain America ser forbauset på hverandre og rundt seg selv. Fokuset skifter over til Bucky som forsvinner til støv. Det er etter dette at den subjektive stillheten virkelig kommer frem. Lyden av vinden i trærne, utydelige stemmer lengre borte og lyden av personer som forsvinner til støv. Ettersom flere forsvinner til støv hører vi en brummende lyd av torden, som forsetter videre i scenen sammen med den omgivende lyden. Disse naturlige lydene fra miljøet rundt har det tidligere ikke vært lagt mye søkelys på. Men når vi hører dem gir de oss en urovekkende følelse til det som skjer og det som kommer til å skje. Avengers-filmene bruker som ofte musikk for å gi en videre fortelling av det som skjer. Musikken er også en fortellende måte for det vi føler om det vi ser. For eksempel når Thanos snakker med datteren sin Gamora, er det en musikk som fremmer følelsen til karakteren, til situasjonen og oss. Så når denne musikken blir fraværende oppleves scenen som stille. Og denne stillheten får oss som publikum til å måtte føle og tenke selv, hva er det som skjer? Det er en stille scene med naturlige lyder, men som oppleves som unaturlige.

3.4 Avengers: Endgame

Avengers: Endgame (2019) er også regissert av Russo brødrene og er en oppfølger til filmen *Avengers: Infinity War*. Denne filmen handler om hvordan etterfølgende etter knipset har etterlatt universet i ruiner. De gjenværende heltene samarbeider om å reversere Thanos sine handlinger og gjenopprette det som ble borte årene før. Denne scenen som jeg har valgt å analysere finner sted mot slutten av filmen hvor heltenes samarbeid for å gjenopprette universet settes til verk. I scenen ser vi en de gjenværende heltene som står rundt Hulken. Han skal bruke deres hjemmelagde hanske, med «infinity stones», til å knipse alt tilbake som det var. Samtidig som heltene forbereder seg ser vi den andre datteren til Thanos som åpner opp tidsmaskinen for Thanos fra fortiden. Hulken tar på seg hansken og knipser. Dette ser ut til å ha funket da den døde kona til en av heltene ringer og det er fugler utenfor. Like etterpå

ser Hulken opp gjennom glasstaket, hvor han ser Thanos sitt romskip som skyter og sprenger mot dem.

I scenen fra oppfølgeren, *Avengers: Endgame*, ser vi en parallell til effekten av den naturlige stillheten og kontrast i forhold til *Avengers: Infinity War*. På samme måte som det ble bygget opp til Thanos sitt knips, bruker de også her en ikke-diegetisk musikk for å fremme dramaet, for å så gå over til stillhet. Kontrasten mellom lyden og stillheten gir også en sammenkobling til scenen fra den tidligere filmen, da den ligner mye. I begge scenene brukte dem effekten av å bruke mye høy musikk for å plutselig kutte til naturlig stillhet. Effekten av denne sammenkoblingen er at vi får følelsene som vi den gang følte sammen med nye. Det påvirker også i den grad at vi føler næyere med på det som skjer i scenen. I samme scene ser vi at Thanos kommer tilbake gjennom tidsmaskinen, sammen med redselen for at han skal vinne atter en gang. Sammenkoblingen vi får mellom denne scenen og den andre fra *Infinity War* blir da sterkere.

Fokuset skiftes da over til Hulken som skal til å knipse. Kraften fra musikken sammen med kraften vi ser fra steinene og fra Hulken bygger opp en spenning; vil de endelig klare det? I det knipset skjer er musikken på sitt høyeste punkt, samtidig som vi hører lydeffekten av hans kraft og ropingen til hulken. Rett etterpå forsvinner alle disse lyden og det blir stille, vi hører bare dialogen til karakterene og omgivelseslydene. Det vi da følte under den samme type stillheten, men i forrige film, kommer tilbake. Og resultatene vi har i vente skremmer oss samtidig som vi gleder oss.

Denne scenen inneholder derimot en svak, lunefull ikke-diegetisk bakgrunnsmusikk, men scenen vil likevel oppfattes som stille. Dette er på grunn av kontrasten fra den høye lyden vi nettopp hørte. Den lune bakgrunnsmusikken kan også symbolisere seier for heltene, da den andre scenen bestod av naturlige «unaturlige» lyder. Som vil si lydene vi vanligvis ikke hører da det er overdøvet av musikk eller lignende. Den lune bakgrunnsmusikken gjør oss også optimistiske da dette er noe vi vanligvis bruker å høre i avengers-filmene. Bruken av etterklang for å indikere stillheten hører vi når vibreringen fra mobilen fyller rommet. Samtidig som man hører vibreringen fra mobilen, hører man også kvitringen til fuglene utenfor. Lyden fra fuglene og vibreringen, som subjektiv stillhet, blir da et symbol på endring, som Ant-man bekrefter i det han sier «guys ... I think it worked.». Her ser vi også hvordan effekten av små lyder kan påvirke langt mer enn vi hadde trodd. Dette gjelder spesielt de små lydene fra fuglene utenfor som gir det lille ekstra til scenens «endring». Når

fokuset skifter tilbake til Hulken og han ser opp mot skipet til Thanos, kommer det en «total» stillhet før det braker løs en høy lyd av skuddene som treffer. Den «totale» stillheten vil si skuddet til Thanos, som har fantomlyd.

3. Drøftelse:

Nå har vi sett at stillhet kan brukes på ulike måter i forskjellige filmscener, både alene og som kontrast med lyden. Stillhet blir ofte fremstilt som en slags pause mellom dialogen og det som skjedde i filmen. Dette var noe jeg la merke til og bestemte meg så for å finne ut om dette stemmer. Formålet med denne oppgaven var å få en bedre forståelse av hva stillhet i film var. Jeg mente at stillhet hadde flere oppgaver å gjøre i en film enn det mange først tror. I denne oppgaven brukte jeg teori, metode og analyse for å nettopp svare på dette; på hvilken måte brukes stillhet i film?

Stillhet i film kan fremkalles på mange ulike måter og gir da forskjellige opplevelser av både det vi ser og hører. Fra analysen av filmscenene ser vi hvordan de bruker stillhet som et fortellende verktøy. Gravity bruker stillheten av verdensrommet til sin fordel. Stillheten gir et realistisk preg over filmen, ved å vise rommets egentlige naturlige lyd, som da resulterer i at publikum opplever det som mer troverdig. Effekten av stillheten i denne scenen setter både oss, og karakteren, i en situasjon hvor vi føler oss desorienterte da stillheten oppleves som noe truende. Det som er sikkert ut ifra resultatene av analysen er at samarbeidet mellom lyd, stillhet og bilde gir den beste filmopplevelsen.

Stillhet er noe som skapes ved bruk av lyd. For at noe skal kunne bli gjenkjent som stillhet vil det som regel alltid være i forhold til noe lyd som er høyere enn den stillheten. Dette er noe man legger merke til i alle de analyserte scenene, spesielt i scenen fra *A quiet place* som baserer karakterenes overlevelsesstrategi på dette. Den subjektive stillheten sammen med omgivelseslyder blir brukt for å skape en kunstig stillhet. Argumentet for at stillhet ikke kan være uten lyd vil jeg si er delvis korrekt. Ser vi på lydsporet til *Avengers: Infinity War* scenen, mot slutten, fra et lyddesignperspektiv er dette en scene bestående av mye lyd. Scenen inneholder ikke stillhet. Publikum som ser scenen vil derimot argumentere for at den inneholder stillhet, fordi det de ser på skjermen samsvarer med den følelsesmessige opplevelsen av situasjonen. For denne scenen vil jeg si at det er to definisjonsmåter: den ene er fra et mer teknisk perspektiv og det andre fra et opplevende perspektiv. Fra et teknisk perspektiv vil det si at vi analyserer og stiller spørsmål til det vi ser og hører på skjermen. Vi går grundigere til verks for å finne mening med de ulike komponentene, som dialog eller musikk, og forklare effekten av dem. I denne analysen av filmscenene ser jeg scenene fra et teknisk perspektiv for å finne ut hvordan stillheten brukes. Fra et opplevende perspektiv handlet det mer om hvordan det vi føler om det vi ser og hører på skjermen. I stedet for å ta

en scene fra hverandre og analysere hvert element, så fokuseres det heller på den totale opplevelsen når alle elementene står sammen. Det er ikke svart og hvit, at vi ser det kun fra ett perspektiv, dette er to perspektiver som jobber sammen for å kunne sette ord på hva vi ser og hører i en film. Vi kan si det er stillhet i film fra et opplevende perspektiv, men alltid gjennom en subjektiv fremstilling. Som i scenen fra *Avengers: Endgame*, hvor vi hører den lune bakgrunnsmusikken sammen med vibrering og fugler, den inneholder lyd, men den oppleves som stille. Scenene fra Avengers-filmene kan vi se på som ganske like, men likevel bruker scenen stillhet på ulike måter, gjennom kontrast, for å gi ulike opplevelser.

Kontrasten mellom lyd og stillhet blir brukt for å skape ulike opplevelser i en film. Samarbeidet mellom stillhet og lyd blir brukt for å skape følelsesmessige relasjoner, samt fange oppmerksomheten til publikum som ser filmen. Både i scenen fra *A quiet place* og *Avengers: Infinity War* kan vi se denne effekten. *Infinity War* bruker kontrasten mellom den høye musikken og omgivelseslyden for å rette oppmerksomheten til bilde. Det vi ser og det vi hører, folk som blir til støv og naturlig stillhet, jobber da sammen for å gi ulike følelser og reaksjoner, men også holde oppmerksomheten vår til det som skjer. *A quiet place* bruker den totale stillheten fra datterens perspektiv for å gi oppmerksomhet til reaksjonene til karakterene. Vi som ser på, får også en følelsesmessig relasjon med karakterene da vi føler på den samme redselen til moren og forvirringen til datteren. Begge filmene bruker lyd og stillhet for å gi scenene sine det lille ekstra for å forsterke forholdet mellom filmen og publikum.

«Et bilde sier mer enn tusen ord» er et utsagn man ofte hører. Men i dette tilfellet vil jeg si at «Stillheten sier mer enn tusen ord». Med det mener jeg at stillheten brukes for å gi oss som ser på muligheten til å skape vår egen mening, derav brukes det forskjellige ord for å beskrive det vi oppfatter av det vi ser og hører på skjermen. Stillhet gir mer rom for tolkning fra alle perspektiver. At stillhet i film skulle være så mye mer enn det jeg hadde trodd i begynnelsen av studien hadde jeg egentlig ikke sett for meg. Resultatene av studien og litteraturen hadde mange fellesnevner. På den ene siden tilsvarte det meste av det andre teoretikere mente med det jeg opplevde i analysen av scenene. På den andre siden var det enkelte deler av min analyse som ikke kunne forankres i noen av teoriene. Dette omhandlet spesielt hvordan vi opplever stillhet i scene fra ulike perspektiver. I litteraturen handlet det mer om hvordan stillheten påvirker oss følelsesmessig.

Fra resultatene og metodene viser det at stillhet kan defineres på mange forskjellige måter avhengig av perspektivet. Sonnenschein definerte stillhet som noe som oppstår av støy. O'Rawe kom frem til at stillhet kan si mer enn lyd. Chion identifiserte og avgrenset de ulike formene for stillhet og Altman diskuterte lyd og stillhet som en påvirker av realiteten i filmmiljøet. Resultatene som har kommet frem i denne studien samsvarer på mange ulike måter med det andre fagteoretikere har forsket om tidligere og er da pålitelige.

4. Konklusjon:

I denne oppgaven har det blitt gjort rede for teori, foretatt en analyse av filmscener og gjort en drøftelse med for og motargumenter. Fra ulike teoretikere har vi blitt presentert ulike definisjoner av hva stillhet er og hvordan den blir til. I teorikapittelet lærte vi om forholdet mellom lyd og stillhet, samt ulike begreper. Det ble belyst viktigheten av små lyder og stillhet som en påvirkende kraft i form av å gi filmer et realistisk preg. Lyd kan skape flere former for stillhet og sammen med bilde kan det påvirke opplevelsen av historien og karakterene. Hver enkelt lokasjon har sin egen stillhet over seg, omgivende lyder, og vi ser det viktige samspillet mellom lyd og stillhet. I analysedelen så vi hvordan de utvalgte scenene, fra forskjellige filmer, bruker stillhet på hver sin unike måte. Filmene bruker stillhet, sammen med lyd, som et verktøy til å skape dypere tolkninger av det vi ser, hører og ikke hører. Oppgaven åpnet også opp for en videre tankeprosess hvor man kan stille spørsmål til hvordan ulike perspektiver oppfatter stillhet i film.

Stillhet spiller en viktig rolle i å utvikle den emosjonelle atmosfæren i filmen. Dette ser vi godt i scenene fra filmene. Hver enkelt av dem bruker stillheten, både total og subjektivt, på en fortellende måte. Ifølge O'Rawe kan «A silent glance can speak volumes(...)» (O'Rawe, 2006, s. 398), noe jeg også sier meg helt enig i. I scenene kan vi se hvordan de bruker den naturlige stillheten som et verktøy for åpen tolkning av det vi ser. Fra *A quiet place*, når familien går mot broen, hører vi kun den omgivende lyden. Vi benytter dette som en «tenkeperiode» for hva vi *har* sett, *det* vi ser og *hva* vi kommer til å se. Dette ser vi også i *Avengers*-filmen, etter knipset, hvor publikum foretar en tolkning av det de hører og det de ser på skjermen. *Gravity* vil jeg si gjør det delvis motsatte, da de har off-screen Houston og on-screen Kowalski som forteller publikum direkte hva som kommer til å skje. Likevel får publikum muligheten for en «tenkeperiode» da de ikke vet hvordan dette vill påvirke resten av historien.

Konklusjonen jeg har kommet frem til i denne studien er at stillhet brukes på forskjellige måter for å gi forskjellige meninger og symbolikk i film. Stillheten skapes sammen med lyden, hvor hver av dem bygger hverandre opp i form av kontraster. Lyd og stillhet er to ting som skaper atmosfærer og tanker vi ikke kan beskrive med musikk eller dialog. Det er viktig å se på lyden som en medspiller sammen med stillheten. Stillhet defineres av perspektivet det blir sett fra, hvordan personen opplever den. Alle har sin egen opplevelse, enten det er

analyserende eller opplevende. Stillhet kan blant annet representeres gjennom lyd, dialog og kroppsspråk.

5. Litteraturliste:

- Altman R. (1992) *Sound theory, sound practice*. (1. utg.). New York: Routledge.
- Chion, M. (1994/2019) *Audio-Vision. Sound on Screen*. (1. utg.). USA: Columbia University Press
- Hughes E. (2007) *Film Sound, Music and the Art of Silence*. Doctor R. J. *Silence, Music, Silent Music*. (ukjent sidetall) Aldershot: Ashgate
- Sonnenschein D. *Sound Design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. (1.utg.) Studio City, Calif: Michael Wiese Productions.

Kildeliste nettider/videoer:

- FilmSound.org (ukjent år og dato). Ambience. Hentet fra: <http://www.filmsound.org/terminology/adr.htm#ambience>
- FilmSound.org (ukjent år og dato). Diegetic sound, Hentet fra: <http://www.filmsound.org/terminology/diegetic.htm#diegeti>
- Harriot M. (2021, 17. februar). Silence and why it's important in Film. Hentet fra: <https://www.ecgprod.com/silence-and-why-its-important-in-film/>
- Illustrert vitenskap (ukjent utgivelsesår). Kan man høre lyd i verdensrommet? Hentet fra <https://illvit.no/universet/kan-man-hore-lyd-i-verdensrommet>
- Renée V.I (2014, 16. juni). The sound of silence: How You Can Use Silence to Tell Better Stories. Hentet fra: <https://nofilmschool.com/2014/06/use-silence-to-tell-better-stories-martin-scorsese>
- Thefreedictionary (ukjent år og dato) Film. Hentet fra [https://www.thefreedictionary.com/film+image#:~:text=Film\)-,a.,c.](https://www.thefreedictionary.com/film+image#:~:text=Film)-,a.,c.)

Filmliste:

- Cuarón A. (Regissør). (2013). *Gravity* [Spillefilm] USA: Warner Bros.
- Krasinski J. (Regissør). (2018). *A Quiet Place* [Spillefilm] USA: Paramount Pictures.
- Russo J & Russo A (Regissør). (2019). *Avengers: Endgame* [Spillefilm] USA: Marvel Studios.
- Russo J & Russo A. (Regissør). (2018). *Avengers: Infinity War* [Spillefilm] USA: Marvel Studios.

