

David Gaston Sepulveda Lopez

## Hvordan kan musikk formidle mening? - en analyse av utvalgt filmmusikk.

Hvordan kan musikalske virkemidler brukes for å støtte opp og strukturere en films fortelling?

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Andreas Bergsland

Mai 2021





David Gaston Sepulveda Lopez

# **Hvordan kan musikk formidle mening? - en analyse av utvalgt filmmusikk**

Hvordan kan musikalske virkemidler brukes for å støtte opp og strukturere en films fortelling?

Bacheloroppgave i Musikkteknologi  
Veileder: Andreas Bergsland  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



## Sammendrag

Denne bacheloroppgaven utforsker hvordan musikk kan formidle mening. Gjennom analyse av utvalgte filmmusikkstykker diskuterer oppgaven hvordan stykkenes gitte musikalske virkemidler brukes for å støtte opp og strukturere filmens fortelling. Analysene er basert på den auditive og visuelle opplevelsen av de gitte filmene. I tillegg gikk jeg fram for å lære meg så mye som mulig om temaet før jeg gjorde analysene, slik at analysenes kunne være basert på mest mulig kunnskap og erfaring. Bevissthet rundt selve analysen og tolkeprosessen var en viktig del av prosjektet, der analysens poeng skulle være objektive eller intersubjektive. Oppgaven går også igjennom forskjellig teori som jeg hadde i mente under analyseprosessen. Temaene er: musikk som en del av et visuelt uttrykk, og hvordan gir diegetisk-musikk en ny dimensjon til opplevelsen. All musikk innebærer en eller annen form for konnotasjon, og ulike strukturlikheter med «ikke-musikalske» fenomener, som vil gi oss gitte assosiasjoner. Hvordan musikk kan skape forventning, utfra gitte musikalske mønster. Vi kan oppleve lav-pitsj lyder som en trussel som resultat av evolusjon. Det ses også på hvordan musikkteknologi har åpnet for nye muligheter rundt lyd-manipulasjon. Spørsmålet «Hvordan musikk kan formidle mening» har ikke et absolutt svar, men oppgavens resultat viser ulike egenskaper ved musikk, og hvordan disse kan brukes til å formidle mening.

## Abstract

This bachelor thesis explores how music can convey meaning. Through analysis of selected film-music scores, the thesis discusses the different film-scores musical means are used to support and structure the film's narrative. The analyzes are based on the auditory and visual experiences of the given films. In addition, I tried to learn as much as possible about the topic before I did the analyzes, so that they could be based on as much knowledge and experience as possible. Awareness of the analysis itself and the interpreting process was an important part of the project since the result of the analysis were to be objective or intersubjective. The thesis also reviews different theory that I used during the analysis process. The themes include: music as part of a visual expression, and how diegetic music adds a new dimension to the experience. All music involves some form of connotation, and various structural similarities to "unmusical" phenomenon's, which will give us relevant associations. How music can create expectation, based on given musical patterns. We can experience low pitch sounds as a threat because of evolution. It also looks at how music technology has opened new possibilities around sound manipulation. The question "How music can convey meaning" does not have an absolute answer, but the result of thesis shows different properties of music, and how these can be used to convey meaning.

## Innholdsfortegnelse

1. Introduksjon .....	1
2. Om tolkning og analyse .....	3
2.1 Hermeneutikk – læren om fortolkning .....	3
2.2 Tolkning av musikk - en opplevelse og prosess.....	4
2.3 Analyse av musikk som et audiovisuelt uttrykk .....	5
3. Teorien bak valget av filmeksemplene .....	7
3.1 Konnotasjon, strukturellhet og assosiasjoner i musikk.....	7
3.2 Ledemotiv.....	7
3.3 Forventning og musikk - kadenser og tonalitet.....	8
3.4 Hvordan musikkteknologi fjerner «alle begrensninger» rundt lyd .....	9
3.5 Diegetisk lyd – screen og pit music .....	9
3.6 Lav-pitsj lyder kan bety fare .....	10
4. Utvalgte filmmusikkstykker som viser hvordan musikk kan formidle mening.....	11
4.1 Musikk som et uttrykk av tid og fare: Interstellar.....	11
- 4.1.1 Musikk som uttrykk av tid.....	12
- 4.1.2 Musikk som uttrykk av fare.....	12
4.2 Ledemotiv - Musikalsk fortelling ev en karakters utvikling: Star Wars: A New Hope.....	14
4.3 Ledemotiv del 2: For a Few Dollars More – Manco og Mortimers musikalske ideer.....	16
4.4 Musikk og konnotasjon: For a Few Dollars More – Den musikalske mening av døden. ....	17
- 4.4.1 Musikken som et diegetisk element.....	18
- 4.4.2 Konnotasjonen bak «dødens-melodi».....	19
4.5 Hvordan den konkrete lyden kan formidle mening: The Mandalorian.....	19
4.6 Musikkteknologiske effekter som virkemidler til å formidle mening.....	20
- 4.6.1 Tenet - Reversering av lyd som virkemiddel.....	20
- 4.6.2 The Mandalorian – Reduksjon av en lyds frekvenser som virkemiddel.....	21
4.7 Musikalsk kadens som uttrykker et punktum i filmens fortelling: Interstellar .....	21
5. Avslutning.....	23
Referanse- og vedleggsliste.....	24

---

## 1. Introduksjon

---

«*Music is the sole immaterial gate to a higher world of knowledge that embraces the whole mankind.*» er et sitat som på mange måter oppsummerer grunnen til at jeg har valgt å skrive denne oppgaven. Musikk er noe som kan binde folk sammen på tvers av landegrenser og språk. Det kan bringe glede og inspirere. I tillegg har musikk en evne til å formidle mening. For eksempel kan vi oppleve at en gitt melodi betyr mer enn dens gitte toner. Eller at en musikalsk lyd betyr mer enn dens fysiske opprinnelse. Musikk kan fylle oss med spenning og forventning.

I denne oppgaven er jeg interessert i å finne ut av hvorfor det har seg slikt at musikk har en meningsformidlende egenskap. For å gi dette prosjektet et konkret omfang har jeg valgt å analysere ulike filmmusikk og se på hvordan de gitte stykkenes ulike elementer gjør at vi opplever en konkret mening. I min analyse har jeg basert meg på forskjellig teori som jeg skal ha i mente i løpet av analyseprosessen. Det første (del 2) er teorien rundt analyse i seg selv, og at jeg som individ tolker ut fra min forståelseshorisont, som består av mine erfaringer og kultur. Alt som har skjedd med meg gjennom livet vil forme hvordan jeg tolker. Siden musikk er en parallell kommentar til filmens fortelling, skal musikken analyseres som nettopp det, en auditiv og visuell prosess.

Del 3 inneholder teorien bak de ulike filmstykkenes egenskaper, og hva jeg har sett etter når jeg har gjort mitt utvalg av analyser. Her redegjøres det for at all musikk bærer kulturelt etablerte konnotasjoner, og at musikk kan representere ikke-musikalske fenomener i kraft av strukturlikhet, og kan fremkalle assosiasjoner (3.1). En teknikk som tar i bruk disse egenskapene, er *ledemotiv*. Ledemotiv er gjerne et tema eller en annen koherent musikalsk ide som representerer noe utover seg selv (3.2).

Når vi lytter til musikk, responderer vi gjerne ubevisst via instinkt og refleks basert på våre livs scenarioer og situasjoner. Gjenkjennelsen av en type musikalsk bevegelse vil lede til en type forventning. For eksempel om vi hører tonal musikk, forventer vi at det skal utvikles slikt tonal musikk har gjort tidligere. Eller om vi hører en stigende melodi forventer vi at den skal nå et høydepunkt. Om filmens gitte bilde har en gitt utvikling, og musikken matcher dette vil vi få en forventning om at det skal en plass (3.3).



Musikkteknologi har åpnet for mange muligheter når det kommer til utforskning, manipulasjon, forming og skapelsen av lydmateriale (3.4). Begrepet diegetisk musikk referer innen filmmusikk til musikk i filmens narrative verden. Om musikken er diegetisk åpner dette for en ny dimensjon rundt opplevelsen (3.5). Evolusjon har gjort at vi oppfatter lav-pitsj lyder som en trussel, siden vi forbinder det med noe stort og muligens farlig (3.6).

For å belyse problemstillingen: «Hvordan kan musikk formidle mening? – Hvordan kan musikalske virkemidler brukes for å støtte opp og strukturere en films fortelling.», har jeg tatt utgangspunkt filmmusikken til fem ulike filmer. Dette er oppgavens fjerde del, og inneholder syv analyser. De har alle ulike egenskaper, som basert på teori og de gitte filmenes stil. Jeg har klippet sammen ulike vedlegg, som inneholder scener som leseren kan følge, og vite grunnlaget bak de gitte analysene. Det optimale vil dog være om leseren har sett de aktuelle filmene, for å ha en full forståelse bak filmens kontekst og historie, og kan få mest mulig ut av analysens poeng.

Siden dette er en bacheloroppgave innen musikkteknologi, vil jeg gjerne poengtere de spesielt musikkteknologiske elementer ved den. I oppgaven diskuteres det mye rundt lyd, der noen av analysene går på nettopp dette temaet. For eksempel i analyse 4.1 brukes spektrogram for å se hvordan lydbildet endres i løpet av scenen. Det diskuteres hvordan den konkrete lyden signaliserer fare. I analyse 4.3 og 4.5 diskuteres det hvordan den konkrete lyden blir lyden av bildets gitte karakterer. Analyse 4.5 og 4.6 ser på hvordan manipulering og skapelse av lyd formidler mening. Disse støttes av ett teori avsnitt (3.4) om hvordan musikkteknologi åpner for mange muligheter innenfor lydmanipulering. Noen av vedleggene inneholder visuelle musikkteknologiske verktøy. I 4.1 vises et spektrogram av musikken i real-tid med scenens utvikling, og i 4.6.2 ser man en EQ, som viser hvilke frekvenser musikken inneholder.

I oppgavens siste del (5) oppsummerer jeg de ulike analysenes poeng, og hvilke egenskaper de har som gjør at de formidler mening. Reflekterer rundt hvordan problemstillingen er belyst og temaet til oppgaven.

### 2.1 Hermeneutikk – læren om fortolkning

I min oppgave skal jeg analysere ulike filmmusikkstykker. En viktig del av den prosessen er tolkning. Hermeneutikk (fra gresk: heremenuin, som betyr å tolke) er læren om fortolkning. Hermeneutikk omhandlet i utgangspunktet regler bak fortolkning av dokumenter, brev og tekster, inntil den tyske filosofen Wilhelm Dilthey (1833-1911) utviklet det til et metodegrunnlag for humanvitenskapelig vitenskapsteori. Dilthey ville klarlegge grensene for hva man kan si om mennesket som kulturelt vesen. Dermed fikk vi humanvitenskap i Diltheys forstand, der vi kan se på subjektets ytringsformer, hvordan de er formet av sine omgivelser, og hvordan de har makt til å forme dem. Begrepet hermeneutikk ble utvidet til å omhandle kunstgjenstander, kulturobjekt og alle andre kulturytringer. (Alnes 2018; Dybvig, Dybvig, and Wyller 2019:346–48, 358–59; Stølen 2019; Thomas Krogh 2014:43)

Filosofen Hans-Georg Gadamer (1900–2002) videreutviklet hermeneutikken, der han ville skille hermeneutikk og metode. I «Diltheys hermenutikk» skulle man tolke gjennom en bestemt forståelseshorisont. En forståelseshorisont er det rammeverket uttrykk får mening innenfor. Det er de grunnleggende oppfatningene og verdiene som får noen til å tenke på en bestemt måte – og dermed uttrykke seg på en bestemt måte. (Dybvig et al. 2019:350, 355, 358, 360–61) Gadamer ville vise at hermeneutikk og forståelse ligger dypere enn som så. Det finnes ingen sikker begynnelse, ikke noe fast og trygt grunnlag for all forståelse som man kan bruke for å fram systematisk og metodisk når man skal forstå. Gadamer poengterer at det ikke er mulig å tolke gjennom en absolutt metodisk-forståelseshorisont, fordi vi vil alltid føre elementer fra våre erfaringer, vår egen tid og personlige forståelseshorisont. Enhver forståelse forutsetter en annen forutgående forståelse.

Denne førforståelsen utgjør en helhet, en helhet som vi aldri vil ha full oversikt, eller være helt bevisst over. Vi er alltid midt i en verden av forutsetninger og antagelser som vi uten å tenke over tar for gitt, og ikke stiller spørsmål ved. Gadamer uttrykker denne oppfatningen ved begrepet horisont. Vi har alltid en horisont rundt oss, uansett hvor vi beveger oss, og vi kan ikke bryte oss ut. Gadamer bruker ordet horisont som et bilde på hva forståelse er, og at den aldri er uten

forutsetninger. Vi begynner aldri på bar bakke, og er alltid innenfor en horisont. Denne forståelsen er alltid under videre utvikling, der nye momenter kan dukke opp i horisonten. Før du erfarer kunstverket har du en horisont, og etter har du en ny. (“Hans-Georg Gadamer,” 2018; Thomas Krogh 2014:44–55)

## 2.2 Tolkning av musikk - en opplevelse og prosess

Det jeg analyserer i min oppgave er ikke tall fra lab-forsøk, men kunstuttrykket musikk. Tolkning og analyse av musikk er en lytteprosess. Den kognitive prosessen bak lytting påvirkes av våre erfaringer. Dette kombinert med vår kultur skaper en oppfatning, der lyden transformeres gjennom denne til noe som har mening. (Blessner 2007:13–14) Vi kan bruke og sammenligne det med språk, med ordet «kjøkkenbenk» som eksempel. I Norge vet vi hva kjøkkenbenk er, og vi får kanskje et bilde i hodet av en kjøkkenbenk. Sier du derimot ordet kjøkkenbenk til noen fra et land som ikke har et germansk språk, skal man ikke se bort ifra at de hører en klynge av konsonanter. Det kreves altså en forkunnskap om ord, meninger og konvensjonene i den gitte kulturen for å kunne dekode «den konsonantrike lyden» til en spesifikk mening. Når en kultur konsekvent eksponeres for en gitt type lyd eller musikk, vil oppfatningen av lyden/musikken være lik blant lytterne som er en del av kulturen. En sekvens av toner kan oppfattes som en melodi, eller støy. I analysedel 4.4.2 vil vi se et eksempel på hvordan en gitt melodi, på grunn av dens bruk gjennom historien, har fått en kulturelt inngrodd konnotasjon ved seg.

Oppfatningen av musikken vil altså stort sett komme av erfaringer og kultur. Det er viktig at jeg er klar over dette når jeg analyserer. Derfor må målet til analyseprosessen gi et resultat som har en objektiv sannhet ved seg, eller i det minste en intersubjektiv sannhet. En intersubjektiv sannhet er en sannhet som er felles for flere subjekter. (Tranøy 2021) Oppgavens analysedel inneholder forskjellige filmmusikkstykker som har spesifikke egenskaper og virkemidler i sin meningsformidlende rolle. Dette gjør at analyseprosessen ikke er entydig. Analysen må ha en fremgangsmåte som er hensiktsmessig i forhold til det gitte analyseobjektet. Den analytiske metode man velger vil gi ulike svar. (Cook 1994:2,4) I tillegg er all den utvalgte musikken en del av en kontekst, nemlig film. Dette er en viktig faktor som må tas i betraktning under analysen.

## 2.3 Analyse av musikk som et audiovisuelt uttrykk

Analyser er interessebestemte. I denne oppgaven er interessen å analysere musikkens evne til å formidle mening utfra den gitte filmens fortelling. I tillegg til musikkens lydlige og musikalske kvaliteter, er dens struktur og elementer bestemt av hensyn til forhold som ligger utenfor musikken selv. Filmmusikk fungerer som en del av en større ekstramusikalsk helhet. (Larsen 2005:44–45) Derfor er det viktig at jeg er klar over konvensjonene rundt musikk uttrykt parallelt med det visuelle uttrykket til film. Når det musikalske uttrykket blir en del av noe audiovisuelt, åpnes det nye dimensjoner i opplevelsen og tolkning. Musikkvitenskapsprofessoren Jon-Roar Bjørkvold skriver følgende om samspeillet mellom musikk og bilde:

*«I film møtes bilde, bevegelse, ord og musikk i en stadig skiftende og besnærende legering, en polyfon montasje som Sergej Eisenstein kalte det (1943). Bildet fyller musikken med mening, og musikken fyller bildet med mening. Musikken taler der ordet tier. Bevegelsen utdyper ordet som farger musikken. Musikken svinger i bildets rytme. Alt skjer i en uendelighet av nyanser, der nettopp det estetiske innholdet blir en avgjørende del av filmens samlede budskap og ide. (Bjørkvold 1988:57)*

Et viktig poeng Bjørkvold drar frem her er at musikken og bilde har en gjensidig tilsatt verdi. Musikken viser oss bildet annerledes enn bildet viser oss alene, og på samme måte får bildet oss til å høre musikken annerledes enn om vi hørte den alene. Når musikk og bilde er koordinert, etableres det en perseptuell ekvivalens. Musikkens rytme, og bildets bevegelse matcher hverandre. Musikkens verdi kommer an på den dramatiske og visuelle konteksten, der en enkelt og konkret lyd kan formidle masse forskjellig. (Larsen 2005:70; Michel Chion 1994:21–23)

Alt kan i teorien være passende. Et akkompagnement kan være passende i den forstand at musikken akkompagnerer bildets uttrykk slik en i utgangspunktet ville forventet. Men det kan også passe i den forstand at den får deg til å oppleve uttrykket på en ny måte. Når vi lytter til musikk, er ikke vår adferd så annerledes fra det vi gjør når vi prøver å skape mening fra dialog, eller en annen diskurs vi lytter til; vi antar at vår motpart vil kommunisere med oss. (Costantino Maeder and Mark Reybrouck 2015:11)

I persepsjonspsykologien kaller man korrespondansen med musikk og et billedforløpet for synestisk ekvivalens. (Larsen 2005:205–7) «Synestesi dreier seg om relasjoner». Tilskueren vil konstruere en analogi mellom strukturelle relasjoner i musikken og bilde. Synestisk ekvivalens er ikke fiksert i et en-til-en-forhold, men avhenger av den gitte konteksten og de relasjonsmulighetene

den tilbyr. Vi utvikler tolkningsstrategier, til og med for situasjoner der våre vanlige ordninger tilsynelatende ikke fungerer. Så snart konteksten er etablert, vil tilskueren helhjertet jobbe for å finne sammenhengen, og få musikk og bilde til å passe sammen. Når musikk og bilde koordineres og fremtrer som en perseptuell helhet, forventer vi automatisk at det er en intensjon med det. I analysedel 4.3, vil vi se hvordan relasjonen av munnharpe og det som skjer i filmen gjør at vi forbinder det med en karakter.

---

### 3. Teorien bak valget av filmeksemplene

---

For at analysen skulle gi resultater med en objektiv eller intersubjektiv sannhet, vil jeg skrive om noen egenskaper ved musikk og hvordan vi opplever det. Musikk kan få en ekstramusikalsk mening, det kan få oss til å respondere med spenning eller redsel. Musikkteknologien har åpnet for muligheter som gjør at «alt» er mulig når det kommer til lyd-manipulering. Alt dette er igjen kombinert med det visuelle, der musikken kan være en del av den visuelle verdens rom. Disse poengene har jeg hatt i mente når jeg har valgt hvilke filmmusikkstykker skulle bli brukt som eksempler på hvordan musikk kan formidle mening.

#### 3.1 Konnotasjon, strukturlikhet og assosiasjoner i musikk

Når man lytter til musikk, enten alene eller ved en mellomliggende kontekst, blir resultatet en opplevelse blandet av den aktuelle stimuli, erfaringer, minner, kultur, normer og forventninger. All musikk bærer kulturelt etablerte konnotasjoner. I kraft av blant annet stil, tonespråk og instrumentering kan musikk produsere bibetydninger. De kan fungere som tegn, og henvise til noe annet enn seg selv. Det er flere forskjellige muligheter, men de fleste kan føres tilbake til to grunnleggende tegnfunksjoner: Musikk kan representere ikke-musikalske fenomener i kraft av strukturlikhet, og musikk kan fremkalle assosiasjoner. Disse konnotasjonene er gjerne kulturelle stereotyper. Disse musikalske stereotyper har blitt til gjennom historien, og filmmusikk-komponister kan utnytte disse «formlene» for å formidle ekstramusikalsk mening. (Costantino Maeder and Mark Reybrouck 2015:11; Larsen 2005:69–71, 207)

#### 3.2 Ledemotiv

En musikalsk måte å referere til ekstramusikalske forhold er *ledemotiv*. Ledemotiv er gjerne et tema eller en annen koherent musikalsk ide, som er klart definert for å beholde dens identitet til tross for modifikasjoner under senere opptredener. Ledemotivets formål er å representere en person, et objekt, en plass, ide, sinnstilstand, supernaturlig kraft, eller annen type ingrediens i et narrativt verk. (Whittall 2001) Ledemotivets har en tegnfunksjon, og vil bety mer enn seg selv innenfor filmens kontekst. Ledemotiver får en spesiell betydning fordi de innføres samtidig som det skjer noe merkverdig i bildet. Det kan for eksempel være en bestemt karakter som vises mens man hører ledemotivet. Dets betydning er bare forståelig innenfor den enkelte filmens begrensede

kontekst. Et ledemotiv kan være uendret i sin retur, men det kan også være endret rytmisk, ny intervallstruktur, harmoni, annerledes instrumentalt med mulighet for nytt akkompagnement/orkestrering. Det kan også kombineres med andre ledemotiv for å foreslå en ny dramatisk situasjon. Ledemotiv er basert på gjenkjennelse. På et eller annet tidspunkt i løpet av filmen gjenkjenner vi den musikalske ideen og forstår at den er en repetisjon av noe vi har hørt før. Det er et element som forbinder tidligere handlinger i fortellingen med «nåtiden». Ledemotiv er mer enn et repetert musikalsk formelement; det er et tegn og kan brukes til representative formål. Som motiv referer det til tidligere musikalske begivenheter; som tegn referer det til ekstramusikalske forhold. (Larsen 2005:73, 215; Whittall 2001) I analysens del 4.2 og 4.3 får vi gitt to eksempler på hvordan ledemotiv kan brukes.

### 3.3 Forventning og musikk - kadenser og tonalitet

Mange av våre responser til musikk kommer direkte fra våre instinktive og refleksive responser til våre livs scenarioer og situasjoner. Gjenkjennelsen av en type bevegelse vil lede til en type forventning. For eksempel om vi blir presentert for en musikalsk bevegelse som vi identifiserer som stigende, forventer vi at den skal en plass og at det er et slags høydepunkt. Et annet eksempel er musikalske *kadenser*. Kadenser er en del av tonal musikk, så det er hensiktsmessig å definere tonalitet før kadenser. Tonal musikk er et system laget for å tolke gitte toner og akkorder gjennom deres forhold til en gitt referanse tone, kalt tonika. (Huron 2006:143) Når tonika-tonen etableres, kan forholdet mellom den og andre toner gis utfra deres skala-nivå eller nummer. Tonika kalles også gjerne «hjem», da de andre tonene har et spenningsforhold som gjør at de vil forløses til tonika, og komme «hjem» til det tonale-sentrum. Disse andre tonene som er relevante for denne oppgaven, som vi skal se på i analyse 4.7, har følgende skala-grad tonika, dominant, tonikasubmediant og ledetone. (Huron 2006:145)

Kadenser innen tonal musikk er en melodisk eller harmonisk grunnformel som markerer en avslutning på en musikalsk del, eller hele komposisjonen. (Benestad 2009:54) Dette forekommer av at en tone, eller akkord blir sterkere framhevet enn de andre og danner et tonalt sentrum. Denne hovedklangen kalles *tonika* og de andre tonene og akkordene står i et bestemt spenningsforhold til tonikaklangen, der denne spenningen utløses i kadensen. I analysens del 4.7 får vi et eksempel på hvordan et slikt musikkteoretisk virkemiddel kan brukes som et meningsformidlende element.

Musikalsk form leder lytteren til å forvente kadenser; lytterens antesipasjon for en kadens vil påvirke persepsjonen. Det som følger bekrefter enten lytterens forventninger, eller overrasker de forventninger som var etablert. En audiovisuell sekvens kan fungere i henhold til en slik dynamikk av antesipasjon og utfall. Det auditive og det visuelle er ikke uniforme elementer som står på rekke og rad. De har tendenser, som indikerer retning, de følger mønstre av endring og repetisjon som gir seeren en følelse av håp, forventning, der fullkommenhet kan ødelegges eller tomhet kan fylles. (Michel Chion 1994:55-56) Komponister kan ta utgangspunkt i familiaritet og forventning fra de musikalske og narrative perspektiver. Ved å utnytte forventning om klimaks ved å tilfredsstille eller overraske for å gjøre et sterkt inntrykk på lytteren. Ideer som «spenning» og «forløsning» kan linkes direkte til den relative distanse og lytterens prosessering, og dermed forme opplevelsen av narrative og musikalske kvaliteter. (Andean 2010:113–15) I analysens del 4.1.1 får vi et eksempel på dette, der vi har et lydbilde hvor vi gjenkjenner en gitt bevegelse, og dermed skaper forventning rundt dets utvikling.

### 3.4 Hvordan musikkteknologi fjerner «alle begrensninger» rundt lyd

Musikkteknologi har åpnet for mange muligheter og innfallsvinkler man kan ta utgangspunkt når man jobber med musikk. Elektronisk teknologi har gjort at vi kan utforske, manipulere, forme og skape lydmateriale. (Emmerson and Smalley 2001) Musikk er ikke lenger begrenset til lydmodellene til stemmen og de «tradisjonelle» instrumenter. (Smalley 1997:107) Musikkteknologi åpner for tilgang til alle salgs lyder, som varierer fra det realistiske til det surrealistiske. For lyttere blir de tradisjonelle koblingene til den fysiske lydopprinnelse sprenget. Elektroakustiske lyd-objekt og kvaliteter har ikke nødvendigvis en kjent kilde og opprinnelse. Nye lyder og klanger blir skapt enten av å transformere hvilken som helst lydkilde, eller ved syntese. Lyder som er utenfor en fikset tonehøyde eller rytme. I analysens del 4.5, 4.6.1 og 4.6.2 vil vi se hvordan musikkteknologi og behandling av lydmateriale kan brukes som virkemidler til å formidle mening.

### 3.5 Diegetisk lyd – screen og pit music

Diegese er et begrep som brukes innen moderne filmteori som en betegnelse på den «verden» de fiktive handlingene utspiller seg i. (Larsen 2005:24) Hvis musikken i filmen kommer fra en kilde i verdens tid og rom kan man kalle det *diegetisk* musikk. Hvis musikken som akkompagnerer filmens bilde ikke gjør det, kan en kalle det *ikke-diegetisk* musikk. Filmteoretikeren Michel Chion



har navngitt diegetisk musikk som «*screen music*», og ikke-diegetisk som «*pit music*». (Michel Chion 1994:80) Musikken kan svinge fra pit til screen på sekundet, uten å forkludre diegesens integritet. (Michel Chion 1994:81) Musikken kan leve utenfor tid og rom, og kan kommunisere med all tid og rom til en gitt film. Vi vil i analysen del 4.4.1 se hvordan diegetisk musikk kan brukes som narrativt virkemiddel, og dets evne til å svinge fra screen til pit.

### 3.6 Lav-pitsj lyder kan bety fare

Musikk setter ofte i gang emosjonelle responser hos lyttere, noen mer universelle enn andre. Ved å undersøke dette fra et etologisk perspektiv vil en se paralleller til dyrs kommunikasjon. (Honing et al. 2015: punkt 6.j) En lav-pitsj lyd forbundet med noe stort, for eksempel et farlig dyr. Det kan ses på som et signal om senderens størrelse og styrke, der lytteren kan tolke det som et trussel-signal og bli redd. I analyse del 4.1.2 får vi se hvordan en lav-pitsj lyd brukes som et symbol på fare.

---

#### 4. Utvalgte filmmusikkstykker som viser hvordan musikk kan formidle mening

---

De utvalgte filmene som skal analyseres i denne oppgaven består av *Star Wars: A New Hope*, *Interstellar*, *For a Few Dollars More*, *Tenet* og *The Mandalorian*. *The Mandalorian* er teknisk sett ikke en film, men inklusjonen av serien i oppgaven kan forsvares med at episodene er bygd opp med de samme konvensjonene som film. Disse eksemplene har ulike egenskaper, som har gjort at analyseprosessen har variert utfra musikken og filmens attributter. Hver analyse inneholder vedlegg med klipp fra filmene. Det vil refereres til ulike tidspunkter underveis i analysen for å poengtere viktige øyeblikk.

##### 4.1 Musikk som et uttrykk av tid og fare: *Interstellar*.

*Interstellar* er en film fra 2014 regissert av Christopher Nolan, med musikk av Hans Zimmer. Filmens handling finner sted i en fremtid der det begynner å bli knapt med naturlige ressurser, og menneskehetens tid på jorden ser ut til å gå mot slutten. Vi følger Cooper, en tidligere ingeniør og pilot som med sin familie driver en gård. Han kommer i kontakt med NASA og blir spurt om å bli med på et oppdrag, hvor de skal reise inn i et ormehull i håp om å finne en bærekraftig planet for menneskeheten. Cooper må bestemme seg om han skal bli, eller reise og risikere å aldri se sin familie igjen. (Nolan 2014)

I analysens vedlegg: [Interstellar - Musikalsk framstilling av tid og fare](#), befinner karakterene seg i en planet der tiden er annerledes enn her på jorden. Cooper minner oss på at en time på planeten er det samme som 7 år på jorden, og ber med-astronautene om å forte seg med oppdraget. I det han sier dette hører vi en «tikke-lyd» som spiller 48 slag per minutt. Karakterene finner ut at planeten kun består av vann, og finner ikke personen de leter etter. Lydbildet har underveis blitt større og større, bestående av flere instrumenter og musikalske uttrykk. karakteren Brand vil finne data og informasjon som er lagt igjen fra forskeren som var i planeten (01:23). Hun forter seg mot «fjellene». Cooper innser at «fjellene» egentlig er bølger, og på 01:47 innser Brand det samme. Musikken tar seg opp, og blir mer pulserende med et større driv. Cooper ser at bølgen går ifra dem, tenker seg om, og snur seg for å se hva som skjer bak skipet. Musikkens puls blir raskere og raskere. På 02:06 avslører kameraet en ENORM bølge som nærmer seg skipet og karakterene. Musikken aksentuerer dette ved et brak av messing-toner og en lav-frekvens lyd, med en

nedadgående bevegelse. Han roper til de andre at de må komme seg tilbake til skipet med en eneste gang! Musikken blir mer og mer drivende, med flere og flere elementer etter hvert som tiden går. Bølgen kommer nærmere og nærmere, rekker karakterene fram?

Det er to poeng jeg vil ta opp i denne analysen. Det er hvordan musikken er en framstilling av tid, og hvordan det voksende lydbildet forteller om trusselen som nærmer seg.

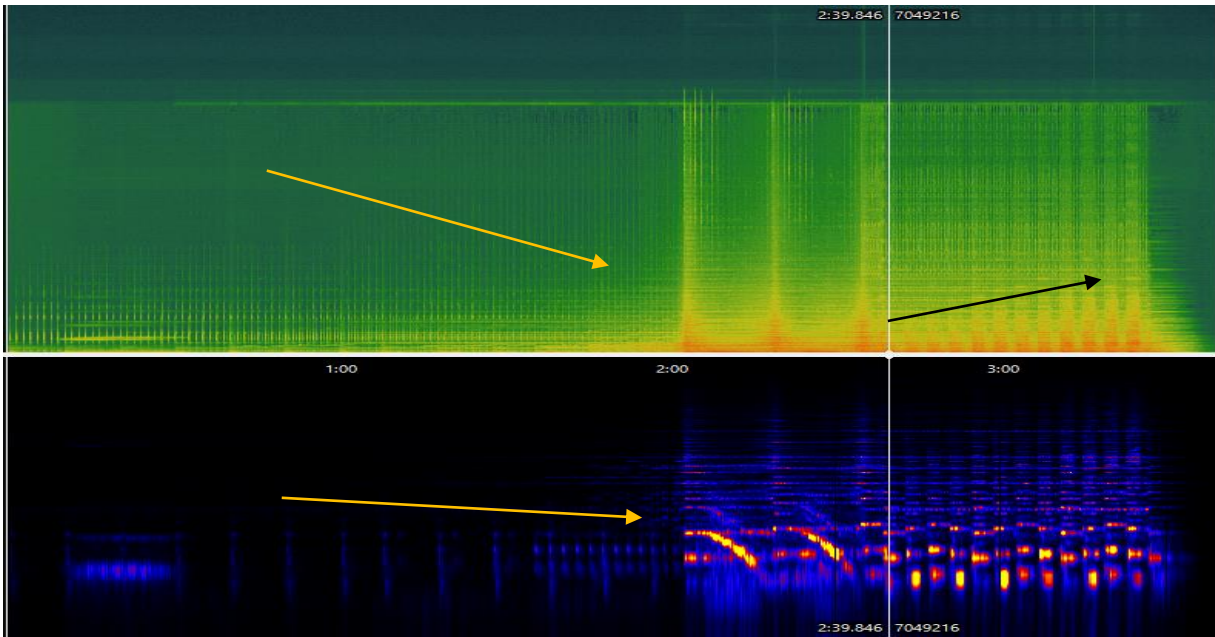
#### - 4.1.1 Musikk som uttrykk av tid

Musikken har en «tikkende-klokke» i seg, der hvert tikk minner tilskueren på at tiden går. I dette tilfelle er tiden veldig verdifull for karakterene, og spesielt Cooper som vil tilbake til sin familie. Det at det er 48-slag i minuttet kan ses på som et musikalsk tegn som understreker at tiden i denne planeten går saktere. Etter ca. 2 minutter blir rytmen raskere og raskere før den i 02:06 lander på 60 slag per minutt. Dette skjer samtidig som de oppdager at en gigantisk bølge snart skal treffe dem, der tempoet økte som et tegn på at de har dårlig tid. Dette kan kobles til strukturlikhet i 3.1, der musikken i sin strukturlikhet med tid gjør at vi opplever den som en representasjon av det. I tillegg kan det knyttes til 3.3, der lytteprosessen preges av forventning. For hvert tikk som går sitter vi i spenning og håper på at karakterene skal klare å rekke å komme tilbake til skipet.

#### - 4.1.2 Musikk som uttrykk av fare

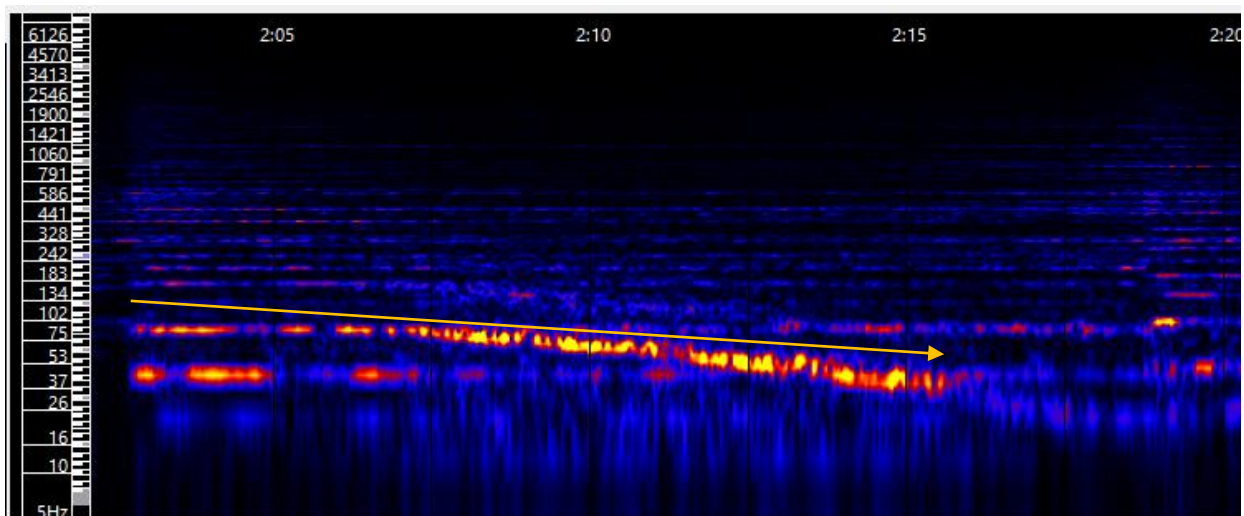
Det at musikken blir større og større gjør at vi gjenkjenner en voksende bevegelse, der vi venter i spenning på høydepunktet. I dette tilfellet så er det to høydepunkt: avsløringen av den enorme bølgen, og når bølgen treffer skipet.

I denne analysen har jeg brukt spektrogrammet «Sonic visualiser» (Cannam, Landone, and Sandler 2010). Spektrogram objektiviserer lyden med fysisk data. (Michel Chion 1994:29) I denne analysen ser vi hvordan musikken blir større og større. Ved å se på figuren under, kan vi klart se hvordan lydbildet endrer seg etter at bølgen avsløres.



Musikken har generelt en stigende trend, i form av et lydbilde som blir større og større. Når vi oppdager bølgen, skjønner vi at faren er nær. Derfor blir musikken og lydbildet mektigere og mektigere jo nærmere bølgen er. Mot slutten av klippet, når bølgen er sekunder unna, hører vi at musikken går mot et høydepunkt (svart pil i figur), før den så avsluttes med bølgen som treffer skipet.

Et annet element ved musikken som kan knyttes til fare er lydbildet vi hører når vi ser bølgen. I 3.6 står det at som et resultat av evolusjon kan vi oppleve lav-pitsj lyder som farlige. I det bølgen avsløres hører vi et stort brak av blås fra messing-instrumenter, og en bass som gjør en sakte glissando fra frekvensområdet rundt 80 Hz til 35 Hz. Dette illustreres i figuren under.



## 4.2 Ledemotiv - Musikalsk fortelling ev en karakters utvikling: Star Wars: A New Hope

*Star Wars: A New Hope* er en film fra 1977 regissert av George Lucas, med musikk av John Williams. «I en galakse langt langt unna» kjempes det en borgerkrig mellom opprørerne og Imperiet. En gårdsgutt ved navn Luke Skywalker, som bor i den fjerne ørken-planeten Tatooine, blir involvert i denne kampen mellom det gode og det onde. Han går sammen med tidligere Jedi-ridder Obi-Wan, to droider, en Wookiee og en breial pilot, for å redde opprørernes leder Prinsesse Leia og hjelpe dem å gjeninnføre fred og rettferd i galaksen. (Lucas 1977)

I følgende analyse skal vi se på hvordan ledemotiv brukes for å formidle Luke Skywalkers reise fra en gårdsgutt, til galaksens store helt. [Star Wars - Musikalsk fortelling av en karakters utvikling](#)

Klippet åpner med Luke på gården med sin tante og onkel. Han forteller sin onkel at han har lyst til å søke seg inn på akademiet dette året. Onkelen hans konstaterer at Luke trengs på gården, og at han må bli enda et år. Sur og skuffet forlater Luke bordet. Fra 00:38 begynner musikken, og vi hører ledemotivet spilt på fløyte. Tanten hans forteller onkelen at han kan ikke bli lenger, alle vennene hans er borte og han er ikke egentlig en gårdsgutt. Fra 00:59 ser vi Tatooines solnedgang. Luke går mot horisonten, og vi hører ledemotivet som blir spilt på horn, akkompagnert av strykere. Figuren under inneholder ledemotivets melodi.



Luke har gitt opp håpet om noe mer en gårdslivet. Han ser utover horisonten, med lengsel etter å oppleve verdenen som er der ute og følge hans kall. Det audiovisuelle uttrykket forteller om Lukes følelser og ønsker om å følge sine drømmer.

Gjennom hans videre reise høres motivet. Vedlegget inneholder ikke alle instanser av ledemotivet fra filmen, men noen eksempler. Når han på 01:46 har blitt reddet av Obi-Wan Kenobi, den tidligere jedi-ridderen spilles motivet. Det høres igjen når Obi-Wan i 02:16 forteller Luke om «Kraften», og hvordan den binder galaksen sammen. Vi hører en mer intens versjon når Luke i

02:52 er på vei hjem etter å ha innsett at familien hans er i fare. Vi hører det igjen 03:23 i en tragisk scene, der Luke ser at hans tante og onkel er blitt drept. (En interessant ting ved denne scenen er at vi i 03:36 hører en gitt melodi, som faktisk blir diskutert i analysedelen 4.4.2.).

Etter denne hendelsen skjønner Luke at det ikke er noe igjen for han i planeten Tatooine, så han reiser med Obi-Wan for å kjempe mot Imperiet. Det neste klippet er nesten slutten av filmen, han har blitt med opprørerne, og er med i angrepet på «dødsstjernen». Han må få til et tilnærmet umulig skudd for å ødelegge Imperiets månelignende konstruksjon. 03:49 forandres musikken, og vi hører ledemotivet akkompagnert av Obi-Wan som sier «*Use the force Luke. Let go Luke. Luke trust me.*»

Han bruker kraften, og ender opp med å redde galaksen fra det onde Imperiet. Scenen som følger (04:18) viser en seremoni, der Luke får en medalje for hans heltmodige innsats. Vi hører ledemotivet når Luke, Han Solo og Chewbacca går mot podiet.

I Star Wars så hører vi dette ledemotivet med ulik instrumentering, akkompagnement og harmoni gjennom filmen. Det varieres utfra den gitte scenens handling, og fra dens tidligere bruk. Vi hører det i starten, under Lukes personlige øyeblikk, der det spilles forsiktig av horn og strykere. Når Luke haster hjem til gården, hører vi det spilt sterkt av tromboner. Deretter når han finner dem døde hører vi det i strykere, men spilt med annen intensitet enn starten. Når Luke kommuniserer med Obi-Wan via Kraften, spilles det av strykere, der jeg tolker det som en håpefull framføring, som kan være et resultat av den synestiske ekvivalensen musikken og bilde som viser at Luke er i nærheten av å redde galaksen.

Den siste gangen er en stor kontrast til når vi tidligere hørte det ved solnedgangen. Her akkompagneres motivet av et orkester, og det er trompeten som bærer motivets melodi. Trompeten er et instrument vi assosierer som heltmodig, på grunn av dets tidligere bruk, spesielt i forbindelse med fanfarer. (Bjørkvold 1988:65) Måten ledemotivet behandles i denne scenen kan sies å være fanfarisk. Messing instrumentene er i front, med en drivende synkoperende rytme. Framførelsen er grandios og heltmodig. Frasen er forvandlet, fra en forsiktig melodi, til et stort musikalsk uttrykk. Musikken bruker fortiden, til å fortelle om nåtiden. Musikken forteller om Lukes reise fra en simpel gårdsgutt til mannen som reddet galaksen fra det onde.

### 4.3 Ledemotiv del 2: For a Few Dollars More – Manco og Mortimers musikalske ideer.

*For a few Dollars More* er en film fra 1965 regissert av Sergio Leone, med musikk fra Ennio Morricone. Filmen går under sjangeren «Spaghetti-Western», der vi følger «Manco» og «Colonel Douglas Mortimer», to dusørjegere som jakter ned på ettersøkte forbrytere i den ville vesten. De jobber i utgangspunktet hver for seg, men de slår seg sammen til slutt for å jakte på «El Indio», en ond forbryter som har rømt fra fengselet. (Leone 1965)

I følgende analyse skal vi se på to forskjellige musikalske ideer, og hvordan disse brukes og utvikles til å representere to av karakterene i filmen. Jeg har laget en videosnutt bestående av ulike klipp som er relevante for analysen. Se gjerne følgende vedlegg underveis i lesingen: [For a Few Dollars More - Musikken til Manco og Mortimer](#). Figuren under inneholder en tidslinje av ledemotivenes bruk gjennom vedlegget.

00:00	00:06	00:50	01:08	01:11	01:22	01:31
Vi blir introdusert for Manco. <b>Ostinat spilles på pan-fløyte</b>	<b>Filmens hovedtema plystres</b> , akkompagnert av ostinatet.	Etter å ha funnet dusøren han jakter på, kommer tre av dusørens venner for å redde han.	<b>Ostinatet spilles</b> etter at Manco heltmodig skyter dem alle ned i løpet av et sekund!	Nytt blåseinstrument og pan-fløyten varierer rundt ostinatet	"Red" kraver til sin pistol, men før han rekker å få tak i den blir han skutt av Manco. <b>Vi hører</b>	Når han senere skal ri vekk fra området, hører vi <b>ostinatet og hovedtemaet som plystres</b> .
02:08	02:15	02:33	02:41	05:04	05:08	05:34
Mortimer jakter også på en dusør, som vi ser prøver å flykte.	Mortimer åpner sin rifle-sekk for å skyte dusøren. <b>Handlingen aksentueres av munnharpe</b>	Karakterene møtes, kamera fokuserer på Manco og <b>vi hører hans ostinat</b>	Kamera kutter tilbake til Mortimer, <b>vi hører munnharpen</b>	Kamera kutter til Mortimer. <b>Munnharpe spiller en rytmisk bevegelse.</b>	<b>Vi hører plystringen fra starten i</b> det kamera kutter tilbake til Manco	<b>Munnharpe, hovedtema og ostinat er alle vevd sammen til et musikkstykke</b>

Når vi blir introdusert for Manco, hører vi et ostinat spilt på en fløyte. Fra 00:06 i klippet plystres det som er filmens hovedtema. Manco er på jakt etter en dusør, og finner han i salongen. På 00:50 kommer tre av dusørens venner for å redde han. De sikter alle på Manco, og sier at han skal la «Red» gå. Heltmodig snur Manco seg og skyter dem alle ned i løpet av et sekund! Rett etter (01:08) spilles ostinatet vi hørte når vi først så Manco. Videre spiller et nytt blåseinstrument en ny melodi, og fløyten varierer rundt ostinatet. «Red» som fortsatt lever, krabber til sin pistol, men før han rekker å få tak i den blir han skutt av Manco. Deretter hører vi ostinatet igjen (01:22). Når han så senere skal ri vekk fra området, hører vi ostinatet akkompagnert av hovedtema som plystres.

Mortimers musikalske ide er mye simplere. Han jakter også på en dusør, som vi fra 02:08 ser prøver å flykte. På 02:15 åpner Mortimer sin rifle-sekk for å skyte ned dusøren som prøver å ri vekk. For å aksentuere denne handlingen hører vi en tone som spilles av en munnharpe. Deretter skyter han ned dusøren fra lang avstand. Senere i filmen møtes disse to karakterene, da de begge jakter på samme dusør. I 02:33 ser de på hverandre, og kamera kutter til Manco. Vi hører hans ostinat, og når kamera kutter tilbake til Mortimer hører vi munnharpen. De har en slags duell, der de skyter på hverandres hatter. Her viser Mortimer stor presisjon, der han skyter Mancos hatt i lufta 6 ganger! Etter han er ferdig hører vi munnharpen igjen (03:28).

Disse musikalske ideene brukes i diverse øyeblikk gjennom hele filmen. Vi hører det spesielt når karakterene gjør ekstraordinære ting som er viktige for historien. Disse musikalske ideene blir gjennom filmen lyden til de respektive karakterene. Siden vi som seere, hører munnharpe hver gang vi ser Mortimer, lærer vi at det er den musikalske formidlingen av Mortimer. Samme med fløyte ostinatet og plystringen vi hører når vi ser Manco.

Etter duellen vi så, bestemmer de seg for å slå seg sammen får å ta forbryteren El Indio. Gjennom sitt partnerskap, klarer de til slutt dette. Manco teller opp dusøren (04:40), og merker at noe mangler, men han innser dette i tide og redder seg selv. 05:04 kutter kamera til Mortimer og vi hører en munnharpe som spiller en rytmisk bevegelse. Mortimer spør Manco om han har noe trøbbel. Kamera klipper til Manco, og musikken får et nytt element, nemlig plystring av hovedtema. Musikken består nå av munnharpe som spiller et rytmisk akkompagnement, og hovedtema som plystres, akkurat som på starten. Deretter på 05:34, kommer fløyte ostinatet også inn i musikken, i det vi ser Mortimer ri ut i horisonten. Våre helter klarte å beseire den onde El Indio. Musikken forteller oss om dette ved at karakterenes musikalske ideer blir vevd sammen til et musikkstykke. Musikken formidler at de er en duo

#### 4.4 Musikk og konnotasjon: *For a Few Dollars More* – Den musikalske mening av døden.

I *For a Few Dollars More* hører vi musikk der melodien har en bibetydning. I kraft av dens bruk i filmen og allerede etablert kulturell konnotasjon, kan en si at det er den musikalske mening av døden. Hvordan og hvorfor diskuteres i analysen. Et annet interessant element ved musikken er at den er en diegetisk-lyd i filmen, som vi ser i starten av vedlegget. Følg dette gjerne underveis i analysen: [For a Few Dollars More - Den musikalske mening av døden](#)



Scenen starter med at kamera fokuserer på Indios lommeur mens vi hører melodien i figuren. Han lukker uret, og musikken stopper. Dette etablerer at musikken er diegetisk og at karakterene også opplever den. Vi følger skurken El Indio og hans gjeng med banditter som har fanget en dusørjeger og hans familie. Indio er hevnlysten etter at dusørjegeren fikk han fengslet, så han beordrer bandittene om å drepe familien hans (01:03). Dusørjegeren trygler han om å la dem gå, mens El Indio svarer med å sette på lommeur-musikken. Vi hører til slutt at de blir skutt, og han stopper deretter musikken.

Det blir så en duell mellom dusørjegeren og Indio (01:43). Etter å ha kuttet han løs, og gitt han en pistol sier Indio: «*When you hear the music finish, begin. (...) Let's start.*» I det han sier «*Let's start*» setter han på musikken (01:56). Musikken spiller en sentral rolle i historien for tilskuerne, men også for karakterene i filmen. Det som følger er ett og et halvt minutt med spenning, der karakterene svettende og skjelvende stirrer hverandre i senk over musikken. Det introduseres nye elementer til musikken, hvor vi hører strykere, gitar, stemme og orgel. Her går musikken fra å være screen-music over til å være en blanding av screen- og pit-music. Musikken kommer til sitt høydepunkt, og vi hører deretter kun den diegetiske musikken (03:13). Melodien kommer til sin avslutning, og dusørjegeren blir skutt og drept.

Denne musikken dukker opp flere steder i filmen, inkludert dens klimaks, når El Indio duellerer med Mortimer. Indio skyter mot Mortimer slik at han mister våpnet sitt, og sier: «*When the chimes end, pick up your gun. Try to shoot me colonel ... Just try.*» (04:28). Han åpner lommeuret og musikken spilles. Musikken går igjen fra å være diegetisk til å akkompagneres av strykere. På 05:44, rett før melodien avsluttes, kommer Manco med et lommeur og spiller av den samme musikken. Mortimer skulle akkurat til å møte sin skjebne, men blir reddet av Manco. Musikkens pit-akkompagnement er sterkere nå, med strykere, gitar, perkusjons-effekter og stemme. Manco gir Mortimer en pistol og sier «*Now we start*» (07:11), hvor musikk når et høydepunkt der en trompet leder akkompagnementet. Begge har nå våpen, og vi får en skikkelig duell. Musikken avsluttes (08:34) og Mortimer skyter og dreper El Indio.

#### - 4.4.1 Musikken som et diegetisk element

Musikken er bokstavelig talt et plot-definerende element i filmen. Karakterene opplever den, og Mortimer blir reddet av at Manco spilte den. Den spilles av ved flere anledninger gjennom filmen, der fellesnevneren er at bildet viser noen som dør. Det at vi hører denne musikken hver gang noen

dør, gjør at den har fått en tilsatt verdi som tilsier død. Samspillet mellom musikk og den dramatiske og visuelle konteksten etablerer dette.

#### - 4.4.2 Konnotasjonen bak «dødens-melodi»

I tillegg så har melodien i seg selv en egenskap som gjør at vi assosierer den med døden, og det er noe vi har gjort i nesten 800 år. Melodien varierer rundt og referer til *Dies Irae*, en latinsk tekst og Gregoriansk sang fra 1200-tallet. «Dies Irae» er latinsk for «vredens dag», og ble sunget ved begravelser. Dies Iraes første frase og melodi er velkjent, fordi den har blitt sitert eller variert av mange komponister gjennom historien. (Chase 2003:509–10) Den har blitt kulturelt inngrodd, fra å ha blitt brukt i begravelser på 1200-1300, til filmer i dag (som vi i analyse 4.2 så, inkluderer det Star Wars). (Vox 2019) Den melodiske frasen og filmens melodi vises i figurene under.



Den opprinnelige frasen består av en nedadgående melodi-bevegelse med tonene F-E-F-D. Musikken fra filmen inneholder de samme tonene, bortsett fra at den inkluderer en A-tone på 2 og 4 slag i de tre første taktene. Lommeuret spiller musikk som er bygd rundt en melodi som gjennom historien har fått en konnotasjon av død og mørke. Hver gang det spilles av, dør noen i filmen.

#### 4.5 Hvordan den konkrete lyden kan formidle mening: *The Mandalorian*

*The Mandalorian* er en serie fra 2019 laget av Jon Favreau med musikk av Ludwig Göransson. Serien følger *The Mandalorian*, eller Mando, en dusørjeger som jakter dusører i de ytre kanter av galaksen. Han får i oppdrag om å fange en skapning, der han på veien møter utfordringer. (Favreau 2019) Denne analysen inneholder et klipp fra episode 2, der han slåss mot et stort beist: *The Mudhorn*.

Scenen ([The Mandalorian - Den konkrete lydets formidling av mening](#)) åpner med at vi hører skudd fra en hule. Så hører vi et brøl, etterfulgt av Mando som flyr ut av hulen. Samtidig begynner

scenens musikk. Musikken består stort sett av støy og perkusjonslyder. Generelt i løpet av scenen ser vi at Mando får ganske mye bank av beistet.

Musikken åpner med en slags perkusjonslyd, som har en veldig rar oppbygning og utvikling. En kan si at siden den støyete lyden med sine kvaliteter er en «ubehagelig» lyd. I del 3.3 så står det at mange av våre responser til musikk kommer direkte fra våre instinktive og refleksive responser til våre livs scenarier og situasjoner. Hvis vi hører musikk som har rare og «ubehagelige» egenskaper blir vi overrasket. I tillegg siden musikken er synkronisert med det visuelle av et stort og farlig beist, vil vi få synestisk ekvivalens (fra del 2.3). Det er ikke slikt at lyden i seg selv betyr «The Mudhorn», men siden dette er en lyd man generelt ikke hører, og vi i klippet ser bildet av The Mudhorn sammen med musikken, tenker vi at dette er lyden av The Mudhorn. Dette er et eksempel på hvordan musikkteknologi kan brukes som et verktøy til å formidle musikalsk mening (del 3.4). Her har Göransson brukt teknologi for å lage mange forskjellige lyder som sammen skaper et støyete musikkbilde.

Etter hvert som kampen tar seg opp, på 01:08, hører vi en drivende trommerytme i det Mando dras gjennom gjørmen av beistet. Han faller og i landingen hører vi et musikalsk anslag i form av en ny støy lyd. Kampen går mot veis ende, Mando er skadet, beistet gjør seg klar for å angripe, og vi hører lyden av The Mudhorn.

## 4.6 Musikkteknologiske effekter som virkemidler til å formidle mening

I følgende analyse skal vi ta for oss hvordan *Tenet* og *The Mandalorian* bruker musikkteknologi for å manipulere lyden som et virkemiddel til å underbygge fortellingen.

### - 4.6.1 *Tenet* - Reversering av lyd som virkemiddel.

*Tenet* er en film fra 2020 regissert av Christopher Nolan, med musikk fra Ludwig Göransson. I filmen følger vi en CIA-agent, «The Protagonist», som blir rekruttert av den mystiske organisasjonen Tenet for å stoppe den russiske oligarken Andrei Sator. Karakteren har tilgang på teknologi som tillater objekter å bli invertert, slik at de kan gå tilbake i tid. Karakterene bruker teknologien på seg selv, som fører til en handling som går forbi linear-tid slik vi kjenner den. (Nolan 2020) Følgende vedlegg inneholder to scener fra filmen: [Tenet - Reversering av lyd som virkemiddel](#).

Musikk kan representere ikke-musikalske fenomener i kraft av strukturlikhet. I denne filmen så er invertering og å reise tilbake i tid en veldig viktig struktur i filmens fortelling. For å formidle dette musikalsk, manipulerer Göransson musikken slik at den blir reversert. Vi hører reversert musikk når et objekt blir invertert, eller når vi følger karakterer som går tilbake i tid. Under følger en tidslinje som kan følges sammen med vedlegget.

00:00	05:37	05:41	06:09 (ny scene)	07:07	07:42	08:03
Inkluderer hele intro-scenen, ikke nødvendig å se hele. Kan eventuelt se fra 05:10.	Vi ser et kulehull, som plutselig forsvinner.	Kula går tilbake gjennom terroristen, og til en karakters pistol. The protagonist er reddet. <b>Musikken er nå reversert.</b>	Denne inneholder en kamp bestående av to skvadroner. Blå- og rød-skvadron kriger mot russerne, der de blå er invertert.	Her følger bildet den blå-skvadronen. <b>Musikken vi hører er reversert.</b>	Vi følger rød-skvadronen igjen, og musikken er "vanlig".	Her følger bildet den blå-skvadronen. <b>Musikken vi hører er reversert.</b>
08:18	08:50	08:57	09:11	09:31	09:41	09:51

#### - 4.6.2 The Mandalorian – Reduksjon av en lyds frekvenser som virkemiddel.

Dette klippet er en del av den samme scenen som ble analysert i den tidligere The Mandalorian analysen. [The Mandalorian - Reduksjon av en lyds frekvenser som virkemiddel](#)

Helten vår blir hardt skadet av The Mudhorn. Han ligger på bakken og kameraet zoomer in på hodet hans. Bildet blir mindre og mindre klart, og vi får en ny vinkel, der vi ser fra Mandos perspektiv. Samtidig som dette skjer, og bildet blir mindre og mindre klart, blir også musikken mindre og mindre klar. Musikkens lydlike kvaliteter endres. Vi får en ny rom-følelse i takt med bildets endring fra et utenfra-perspektiv til et innenfra-perspektiv. I vedlegget er det lagt til en EQ, som viser hvilke frekvenser vi hører, og vi kan se at mye av topp-frekvensene forsvinner i den perioden bildet viser at vi er i hans hode. I det bildet blir klarere, og han begynner å reise seg, går musikkens frekvens-spekter tilbake til slikt det var.

#### 4.7 Musikalsk kadens som uttrykker et punktum i filmens fortelling: Interstellar

Jeg vil avslutte analysen med et eksempel der musikken i seg selv uttrykker en avslutning. Vedlegget inneholder en god del mer enn det som er direkte aktuelt for analysen, men for å etablere

konteksten har jeg inkludert flere klipp. [Interstellar - Musikalsk kadens som uttrykker et punktum i filmens fortelling](#). Musikken som skal analyseres starter fra 08:56.

Cooper flyr inn i et sort hull, og ender så i en tesserakt. Han oppdager at han kan se inn i fortiden gjennom datterens soverom. Han prøver og komme seg inn, men klarer ikke. Han ser seg selv rett før han reiser fra jorden (02:03). Han trygler Murph om å få han til å bli. På 03:44 får han kontakt med TARS, en robot karakter som også fløy inn i det sorte hullet. De oppdager at denne tesserakten representerer tid som en fysisk dimensjon. Cooper innser at han kan kommunisere med Murph gjennom tyngdekraften. På 06:18 bestemmer han seg for å bruke en klokke-viser for å kommunisere via morse-kode. Cooper og TARS har oppnådd mye kunnskap rundt kvantefysikk og tyngdekraften gjennom reisen. Denne kommuniserer de via klokken til Murph slik at de kan komme nærmere en løsning til hvordan menneskeheten kan reddes.

Det viser seg å funke, og Cooper og Murph redder menneskeheten. I det bildet klipper tilbake til Cooper (08:56) hører vi et lydbilde bestående av en klynge av mange toner. Anna Butterworth skriver i sin bok «Harmony in practice» om slike toneklynger: «Chord clusters» er akkorder bestående av tilstøtende noter, som istedenfor å skape en funksjonsharmonisk effekt, skaper en «aural effekt». (Butterworth 1999: xiii) Samtidig ser vi at tesserakten oppløses, og Cooper blir sendt gjennom et ormehull. Vi hører fra 09:38 en tone som stikker frem. Denne har en stigende bevegelse. På 10:09 forsvinner klyngen bestående av forskjellige toner, der kun en tone holdes. Cooper er tilbake i vårt solsystem. Deretter spilles en tone en heltone opp, så en ny heltone opp, og så halvtone opp.

Denne tonale melodiske bevegelsen vi hører er en kadensbevegelse, som det står om i introduksjonen og i del 3.3. Den siste tonen vi hører, tonika, er det tonale sentrumet til musikken. Vi går fra «chord clusters», som ikke er et element innen tonal musikk, til en trinnvis dur-skala melodi som går: dominant – tonikasubmediant – ledetone – tonika. Når vi hører disse tonene i en slik rekkefølge, merker vi «tyngdekraften», og hvordan tonene leder til hverandre. Når vi hører ledetonen (10:16), venter vi på at denne skal forløses til tonika.

Cooper har helt siden han reiste fra jorden lengtet til familien sin. Han går gjennom en vanskelig reise, der det virker som alt håp er over. Kjærligheten som binder han med sin datter Murph endte opp med å redde verdenen. Han får endelig reise tilbake, og når han endelig får det, hører vi en stigende dur-skala kadens, der tonene til slutt kommer «hjem», akkurat som Cooper.

---

## 5. Avslutning

---

Ut fra teorien og analysen så har jeg kommet fram til følgende svar på spørsmålet «Hvordan kan musikk formidle mening? – Hvordan kan musikalske virkemidler brukes for å støtte opp og strukturere en films fortelling.»:

Denne oppgavens omfang er filmmusikk. Det at musikken kombineres med bilde, gjør at begge komplimenterer hverandre med sine verdier, slik at de i kombinasjon uttrykker en gitt mening.

Et viktig element er at mennesker har gitte egenskaper påvirker vår auditive og visuelle opplevelse. Vi er et resultat av historien, vår aktuelle kultur, personlige erfaringer og kunnskap. Dette har ført til at musikken gjerne innehar gitte meningsformidlende egenskaper ut fra konvensjoner vi en gitt kultur har blitt enige om gjennom historien. Som vi så i For a Few Dollars More analysen, kan en melodi bety døden, nettopp fordi vi alle har akseptert at den melodien assosierer vi med døden.

Det skal også nevnes at musikk i seg selv har noen egenskaper som kan uttrykke mening. Du har tonal musikk, som gjennom sine forhold har en funksjon, som kan utnyttes som et formidlingsgivende virkemiddel. Ved å ta utgangspunkt i «ikke-musikalske» fenomeners strukturer kan en bruke strukturen til tonal musikk for å representere en hjemkomst som vi så i den andre Interstellar analysen. Eller man kan se på musikkens lydlige egenskaper, og hvordan lydbildets endring gjør at vi opplever det som et tegn på noe. I den første Interstellar analysen hadde vi et musikalsk lydbilde som ble større og større. Dette gjør at vi opplever at musikken skal en plass, og som bildet bekrefter, så er lydbildet en representasjon av karakterenes dårlige tid og en økende trussel.

Ved å ta en gitt musikalsk ide, og bruke den under bestemte hendelser, vil den musikalske ideen bety den gitte hendelsen, og den hendelsen vil bety den musikalske ideen. Som vi i ledemotiv analysene til FaFDM og Star Wars, der de musikalske ideene fikk betydninger utover seg selv.

Du tar egenskaper ved det du vil formidle, og gjennomfører det musikalsk. Det er ikke noe absolutt svar på hvordan man kan formidle mening med musikk, men dette var noen av virkemidlene som kan brukes. Hvordan du går fram er det kun fantasien som setter grenser. Du kan gjøre som Ludwig Göransson og lage dine helt egne lyder og musikalske ideer for å formidle mening.

## Referanse- og vedleggsliste

- Alnes, Jan Harald. 2018. "hermeneutikk." *Store norske leksikon*.
- Andean, James. 2010. "The Musical–Narrative Dichotomy: Sweet Anticipation and Some Implications for Acousmatic Music." *Organised Sound* 15:107–15. doi: 10.1017/S1355771810000099.
- Anon. 2018. "Hans-Georg Gadamer." *Store norske leksikon*.
- Benestad, Finn. 2009. *Musikklære: en grunnbok*. 4. utg. Oslo: Universitetsforl.
- Bjørkvold, Jon-Roar. 1988. *Fra Akropolis til Hollywood: filmmusikk i retorikkens lys*. Oslo: Freidig.
- Blessner, Barry. 2007. *Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Butterworth, Anna. 1999. *Harmony in Practice*. London: Associated board of the Royal Schools of Music.
- Cannam, Chris, Christian Landone, and Mark Sandler. 2010. "Sonic Visualiser: An Open Source Application for Viewing, Analysing, and Annotating Music Audio Files." P. 1467 in *Proceedings of the international conference on Multimedia - MM '10*. Firenze, Italy: ACM Press.
- Chase, Robert. 2003. *Dies Irae: A Guide to Requiem Music*. Lanham, Md: Scarecrow Press.
- Cook, Nicholas. 1994. *A Guide to Musical Analysis*. Oxford: University Press.
- Costantino Maeder and Mark Reybrouck. 2015. *Music, Analysis, Experience: New Perspectives in Musical Semiotics*. Leuven: University Press.
- Dybvig, Dagfinn Døhl, Magne Dybvig, and Truls Wyller. 2019. *Tanke og handling: filosofi, vitenskap og samfunn*. 1. utgave. Bergen: Fagbokforlaget.
- Emmerson, Simon, and Denis Smalley. 2001. "Electro-Acoustic Music." *Grove Music Online*. Retrieved May 14, 2021 (<https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000008695>).
- Favreau, Jon. 2019. *The Mandalorian*. Fairview Entertainment, Golem Creations, Lucasfilm.
- Honing, Henkjan, Carel ten Cate, Isabelle Peretz, and Sandra E. Trehub. 2015. "Without It No Music: Cognition, Biology and Evolution of Musicality." *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 370(1664):20140088. doi: 10.1098/rstb.2014.0088.

- Larsen, Peter. 2005. *Filmmusikk: historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Leone, Sergio. 1965. *Per Qualche Dollaro in Più*. Produzioni Europee Associate (PEA), Arturo González Producciones Cinematográficas, Constantin Film.
- Lucas, George. 1977. *Star Wars*. Lucasfilm, Twentieth Century Fox.
- Michel Chion. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Nolan, Christopher. 2014. *Interstellar*. Paramount Pictures, Warner Bros., Legendary Entertainment.
- Nolan, Christopher. 2020. *Tenet*. Warner Bros., Syncopy.
- Smalley, Denis. 1997. "Spectromorphology: Explaining Sound-Shapes." *Organised Sound* 2(2):107–26. doi: 10.1017/S1355771897009059.
- Stølen, Tomas. 2019. "Wilhelm Dilthey." *Store norske leksikon*.
- Thomas Krogh. 2014. *Hermeneutikk - Om å Forstå Og Fortolke*. 2nd ed. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Tranøy, Knut Erik. 2021. "intersubjektiv." *Store norske leksikon*.
- Vox. 2019. *Why This Creepy Melody Is in so Many Movies*.
- Whittall, Arnold. 2001. "Leitmotif." *Grove Music Online*. Retrieved April 22, 2021 (<https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000016360>).

Vedlegg 1: Interstellar – Musikalsk framstilling av tid og fare

Vedlegg 2: Star Wars – Musikalsk fortelling av en karakters utvikling

Vedlegg 3: For a Few Dollars More – Musikken til Manco og Mortimer

Vedlegg 4: For a Few Dollars More – Den musikalske mening av døden

Vedlegg 5: The Mandalorian – Den konkrete lydets formidling av mening

Vedlegg 6: Tenet – Reversering av lyd som virkemiddel

Vedlegg 7: The Mandalorian – Reduksjon av en lyd frekvenser som virkemiddel

Vedlegg 8: Interstellar – Musikalsk kadens som uttrykket et punktum i filmens fortelling



