

Jeg vil rette en enorm takk til
Asbjørn Tiller for støtte og utmerket veiledning.

Tusen takk til kjære venner og familie
for oppmuntring underveis.

Og takk til dere som gjorde
produksjonen av *Utburd – myten våkner* mulig.

Innholdsfortegnelse

1 Innledning.....	5
1.1 Problemstilling	6
1.2 Teori, metode og tekstens disposisjon.....	6
2 Omgivelseslyd.....	9
2.1 Atmosfære og kontentum	9
2.2 Reallyd	10
2.3 Lydeffekter	11
2.4 Omgivelseslyd.....	13
3 Ledemotiv.....	15
3.1 Musikalske ledemotiv	15
3.2 Ledemotivets historie og utvikling.....	16
4 Omgivelseslyd som ledemotiv	19
4.1 Teknologisk utvikling gir nye muligheter	20
4.2 Ledemotiv som forteller i og utenfor diegesen	21
4.3 Omgivelseslyden forteller	24
4.4 Tetthet og klarhet	26
5 Filmlydens romlighet	29

6	Filmer uten musikk.....	33
6.1	Små lyder danner ledemotiv.....	33
6.2	Hørbar stillhet.....	36
6.3	Omgivelseslyders merverdi.....	38
7	Lyden av <i>Utburd</i>	43
7.1	Handlingen i <i>Utburd – myten våkner</i>	43
7.2	Snikende skrekk	45
7.3	Sara og barneutburden.....	45
7.3.1	Barneutburdens materielle indikatorer	46
7.3.2	Utvidelse og innsnevring av rommet	47
7.4	Ledemotiv i <i>Utburd – myten våkner</i>	51
7.5	Den levende skogen	52
7.5.1	Drøm eller virkelighet?	52
7.5.2	Krauses lyd kategorier.....	54
7.5.3	Omgivelser som karakterer	55
8	Avslutning	59
8.1	Omgivelseslyd som ledemotiv	59
8.2	Ledemotiv i <i>Utburd – myten våkner</i>	62
8.3	Veien videre	63
9	Referanseliste	65
9.1	Litteratur.....	65
9.2	Film	67

1 Innledning

Mitt møte med filmlyd var noe tilfeldig da jeg ramlet borti det ved en produksjon for fem år siden. Det ble starten på en voksende nysgjerrighet og glede for filmlyd. Siden den gang har jeg sett enda mer film og jobbet med lyddesign på flere filmer, og fascinasjonen for hvor sterk jeg ofte opplever at lydene er har blitt større og større. Sterk i den forstand at jeg føler den på kroppen, jeg kjenner at den forsterker opplevelsen av det jeg ser. Jeg merker at lyden har betydning for hvordan jeg tolker karakterer og opplever hendelser. Det er én lyd som har festet seg ved minnet mitt etter at jeg så *Stoker* (Chan-wook Park, 2013). Jeg husker lyden av skallet på et hardkokt egg som knaser sprøtt når det rulles mot et massivt trebord. Jeg minnes lyden som veldig høy. Og når jeg tenker på denne lyden kan jeg kjenne det kalde egget ligge mellom min håndflate og bordet, og følelsen når det sprekker mer og mer mens jeg klemmer det hardt ned. Jeg husker at denne lyden kommer tidlig i filmen og jeg husker at det er India, filmens hovedkarakter, som hører den mens hun ruller egget sakte rundt og rundt. Det er en scene hvor jeg føler veldig med India og det hun går gjennom der og lyden gjør at det oppleves enda sterkere.

Når jeg anbefaler denne filmen til andre, kan jeg ikke gjenfortelle handlingen i særlig stor grad, men jeg sier at det er en utrolig bra film fordi følelsen av at jeg har følt på det samme som India fortsatt sitter i meg. Hvordan har det seg? Hvilke mekanismer ved lyden er det som gjør dette? Jeg har begynt å lytte mer etter spor og årsaker til dette og har tenkt i retning ledemotiv. Ledemotiv i musikk gjør jo nettopp mye av dette – tar oss med inn i en karakters såre og vonde verden, eller forsterker en spennende thrillersekvens som får hjertet til å hamre hardt i brystkassa. Jeg tenkte at andre lyder enn musikk også må kunne fungere på samme måte som musikalske ledemotiv. Dette begrepet må kunne overføres.

Masteroppgaven er todelt. Den består av denne teksten, men også en praktisk oppgave – en filmproduksjon. En DVD av filmen er lagt ved. I årene 2012 til 2014 ble det for første gang produsert en spillefilm ved en norsk utdanningsinstitusjon. *Utburd – myten våkner* (Astrid Thorvaldsen, 2014) er den praktiske delen av masteroppgaven til kullet som startet på en mastergrad i film- og videoproduksjon ved NTNU høsten 2012. Vi var ni studenter som samarbeidet om dette prosjektet over to år, og vi fordelte fagfunksjonene mellom oss. Jeg jobbet som lyddesigner, hadde lyd på sett og mikset filmen. Den ble ferdigstilt i slutten av april, med førpremiere på Kosmorama Trondheim internasjonale filmfestival 2. mai 2014.

1.1 Problemstilling

Denne teksten handler om omgivelseslydens fortellerevne og hvordan den kan brukes som ledemotiv. Jeg har en tro på at omgivelseslyd kan det, og spør derfor ikke *om* den kan det, men akter å finne ut *hva* det er som gjør at vi kan omtale omgivelseslyd som ledemotiv.

Allerede her benytter jeg et begrep som ikke blir brukt om filmlyd i dag – *omgivelseslyd*. Senere i innledningen, og mer inngående i neste kapittel, forklarer jeg og argumenterer for hvorfor jeg bruker dette begrepet. Ett av mine mål er at dette blir et begrep som fungerer og som blir tatt i bruk som en lydkategori. Med denne teksten ønsker jeg å finne ut mer om hvordan omgivelseslyder forteller om det vi ser på lerretet.

Min problemstilling er: *Hvordan kan omgivelseslyd brukes som ledemotiv? Og følgende liknende spørsmål blir med i utforskningen: Hvordan bidrar omgivelseslyder til å gi informasjon om karakterer, steder og miljø i film?*

For å besvare dette vil filmene *M* (Fritz Lang, 1931), *Once Upon a Time in the West* (Sergio Leone, 1968) og *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) blir brukt som korte innføringer i om omgivelseslyd kan fungere som ledemotiv. Det vil bli tydeligere vist i *No Country for Old Men* (Ethan og Joel Coen, 2007), og deretter i *Utburd – myten våkner* som er hoved objekt for analyse.

1.2 Teori, metode og tekstens disposisjon

Det er gjort forskning og skrevet mye om lyd, og spesifikt filmlyd, tidligere. Både av akademikere og praktiserende lydarbeidere. Av de etablerte akademikerne er det teorier og etablerte begrep av Michel Chion jeg benytter mest i denne teksten. Det er fordi han er gjeldene med den mest grunnleggende terminologien for hvordan vi kan omtale om diskutere filmlyd. I tillegg trekker jeg inn blant andre David Bordwell og Kristin Thompson, Robert Altman, Gunnar Iversen og Asbjørn Tiller, Paul Théberge og Bernie Krause, som alle skriver om og analyserer filmlyd. Et tilskudd til den akademiske skrivingen er tekster av lyddesigneren Walter Murch. Han ser på filmlyd fra et annet ståsted, og fordi han i mange tekster skriver praktisk-teoretisk er dette et viktig tillegg til diskusjoner om lydens betydning. Det er flere lydarbeidere som skriver om lyd, men jeg har valgt å trekke frem en artikkel av Walter Murch som jeg finner relevant for min utforskning av temaet. I sammenheng med analyser av eget arbeid legger han frem noen nye begrep om filmlyd.

Før jeg kan begynne å svare på problemstillingen, må jeg først gjøre rede for det ene begrepet jeg bruker i spørsmålet - *omgivelseslyd*. I kapittel 2 argumenterer jeg for hvorfor jeg mener omgivelseslyd er et mer presist begrep å bruke som lydkategori, ved siden av dialog og musikk, enn de som oftest brukes. Reallyd, effektlyd og støy har blitt brukt som lyd kategorier av blant andre Bordwell og Thompson (1985), Braaten, Kulset og Solum (1996) og Iversen og Tiller (2014) for å nevne noen. Jeg starter derfor med en gjennomgang og definisjon av de mange begrepene som blir brukt om filmlyd – atmosfære, kontentum, reallyd og lydeffekter – og gjør rede for hvorfor omgivelseslyd fungerer bra som et overordnet begrep for alle disse.

Før jeg tar med denne kategorien videre i analyser av filmlyd, vier jeg kapittel 3 til ledemotivet slik vi kjenner det fra musikkkomposisjoner. Jeg legger frem definisjonen som Whittall (2001) gjør om musikalske ledemotiv og tar med meg den videre inn i teksten. Deretter tar jeg et raskt blikk på ledemotivets historie og utvikling – fra Wagners opera til tidlig filmmusikk. Det er interessant å se hvor tilfeldig det først kunne være før musikken og bruk av ledemotiv ble mer kontrollert og fikk en større betydning i filmene.

I kapittel 4 begynner jeg å se på omgivelseslyd som ledemotiv i tre filmer fra tre ulike tiår – *M* (1931), *Once Upon a Time in the West* (1968) og *Apocalypse Now* (1979) – og det med den teknologiske utviklingen tatt i betraktning. Det vil vise oss hvordan bruken av omgivelseslyd forandrer seg opp gjennom tidene. På slutten av dette kapittelet får vi se utfordringene teknologien har skapt, men også at Walter Murch ser en løsning på lydmiक्सens kompleksitet. Her viser jeg til hans artikkel «Dense Clarity – Clear Density» (2005).

Før jeg går inn i enda grundigere analyser av omgivelseslyd og hvordan de kan brukes som ledemotiv, trekker jeg frem etablerte lydbegrep som omfatter lydens romlighet i kapittel 5. De er viktige for å forstå og for å kunne diskutere betydningen omgivelseslyder har for fortellingen og for oss som publikum. Hvordan lyder er konstruert er avgjørende for hvordan vi opplever rom på film, som visuelt bare har vært en todimensjonal flate, avgrenset av kinolerretets mål, i mange år. Michel Chion har et grundig begrepsapparat for dette. Derfor har jeg valgt å bruke mange av hans begrep, blant andre aktiv *offscreen* lyd, *null* og *vast extension* og *point of audition*. Dette teorikapittelet tar oss nærmere analysedelen.

I kapittel 6 varmer jeg opp med å se på to filmer som ikke inneholder kategorien musikk – *No Country for Old Men* og *Kameleon* (Christina Lande, 2015). Disse lener seg fullt og helt på omgivelseslyden og jeg ville derfor se hvordan den brukes som forteller alene i et filmunivers. Her begynner jeg å vise hvordan en gjennomgående struktur av omgivelseslydens romlighet fungerer som ledemotiv. Théberges teorier om stillhet blir

introdusert her, det gjør også Chions begrep merverdi og lyders materielle indikatorer.

Disse blir tatt med over til kapittel 7 som er en analyse av hvordan omgivelseslyden i *Utburd – myten våkner* fungerer som ledemotiv. Scener som omhandler karakteren Sara og barneutburden er valgt ut i denne analysen fordi de viser en tydelig utvikling i både hennes personlighet og myten om utburd. Helt til slutt ser jeg på skogens betydning i *Utburd* og om den, ved hvordan lyden er konstruert, kan omtales som en egen karakter. Her er det givende å benytte Bernie Krauses lyd kategorier geofonisk, biofonisk og antropofonisk lyd (i Iversen og Tiller, 2014) som skiller mellom alle lyder som omgir oss – omgivelseslyder – på en annen måte.

I avslutningen, kapittel 8, svarer jeg på problemstillingen og argumenterer for at omgivelseslyden i de filmeksemplene jeg har diskutert, fungerer som ledemotiv. Deretter trekker jeg frem det jeg har funnet i analysen av *Utburd* som gjør at omgivelseslyden der brukes og kan omtales som ledemotiv.

2 Omgivelseslyd

Når en beskriver og diskuterer lyd brukes begreper som atmosfære, kontentum, reallyd, lydeffekter og bakgrunnslyd. Disse begrepene blir ofte brukt om hverandre i ulike praksiser. Praktikere bruker ett sett med begrep, teoretikere et annet. I teoretiske sammenhenger har jeg sett at filmlyden skilles mellom lydkategoriene dialog, musikk og reallyd og/eller effektlyd. I artikkelen til Bordwell og Thompson om lydens grunnleggende estetikk, skiller de mellom tale, musikk og støy, *noise*, men legger til at støy også blir omtalt som lydeffekter (Bordwell og Thompson, 1985:186). Det varierer om enten reallyd eller effektlyd blir brukt som kategori, eller om begge tas med som to kategorier. Jeg mener at reallyd og effektlyd er to lite dekkende begrep i et overordnet skille mellom lydkategoriene. De beskriver ikke godt nok alle lydene de har til hensikt å omfatte. Begge begrepene blir for smale, for det er et mye større område i det auditive rommet og mange typer lyder som ikke helt passer inn i enten reallyd eller effektlyd. Det er ofte at disse to kategoriene går over i hverandre og derfor blir det vanskelig å definere en lyd som enten den ene eller andre kategorien.

Bordwell og Thompson er inne på det når de bruker *noise* i stedet. Det kan oversettes til både støy og det mer åpne og generelle ordet *lyd*. Det kan dermed omfatte alle lyder som befinner seg i et miljø, men det er også et mangelfullt eller misvisende begrep. Det engelske synonymet er det generelle begrepet *sound*, og i Oxford Dictionary of English står det videre om *noise* at det er en høy og ubehagelig lyd som medfører forstyrrelser (Soanes og Stevenson, 2016). Ordets betydning hentyder at lydene ikke er viktig og meningsbærende, men heller høye og forstyrrende. Lyden av trafikk kan falle innunder kategorien støy, enten om den ligger der som et ikke merkbart teppe i bakgrunn eller som et element i forgrunn med høyt volum og som med hensikt er forstyrrende. Men jeg synes likevel det gir en uriktig kategorisering. Det kan være vanskelig å plassere en bestemt lyd innenfor enten reallyd, effektlyd eller støy fordi de både er omfattende og snevre kategorier på en gang. Jeg starter derfor med en definisjon av en del brukte begrep for se på hvordan de er forskjellige i forhold til hverandre, og foreslår en kategori som kan omfatte alle typer lyder som ikke er dialog eller musikk – omgivelseslyd.

2.1 Atmosfære og kontentum

Atmosfære og kontentum er like i definisjonen av at det er lyder som ligger som et teppe i bakgrunnen. Lyder vi ikke nødvendigvis ser kilden til eller vier vår oppmerksomhet mot, men

som vi forstår befinner seg i det rommet vi ser på lerretet. Det kan være summingen fra et ventilasjonsanlegg i et rom eller fuglekvitring i en park. Fra et praktisk ståsted har jeg et skille mellom de to. Kontentum brukes om et lydstrekk som skal fylle tomrommet mellom replikker eller andre lyder som er i fokus. Hensikten til kontentum er å skape en helhet og forhindre hørbare hull eller klipp i en scene eller sekvens. Det blir sagt på sett – på innspillingsstedet – at lydpersonen skal få stillhet til å ta opp kontentum. Det er derfor knyttet en nødvendighet til begrepet, og ikke så mye kreativ prosess. Det er kanskje mer en teknisk term, enn et begrep som er nyttig i analyse. I begrepet atmosfære derimot legger jeg en større kreativ frihet og skapelse. Selv om det også er lyder som naturlig tilhører et miljø, bygges atmosfæren opp av utvalgte lyder og flere lydfiler for å få den atmosfærelyden som er ønsket.

2.2 Reallyd

Braaten, Kulset og Solums definisjon av reallyd er «lyd som naturlig hører hjemme i det miljøet som stilles til skue i en mise-en-scene» (1996:28). Reallyd er det både vi som publikum og karakterene i filmen kan høre. Det omfatter alle diegetiske lyder som befinner seg naturlig i universet, for eksempel lyden av trafikk som passerer eller lyden av et summende kontorlandskap med tasting på tastatur, telefoner som ringer og printere som mater ut papir.

Begrepet reallyd blir sjelden brukt av film- og lydarbeidere. Jeg snakket med noen kollegaer som hadde hørt det bli brukt om lyden som blir tatt opp på innspilling – den rå og ubehandlede lyden fra bom-mikrofon og mygg. Begrepet blir i større grad brukt i den etablerte filmlydteorien. Braaten et al. deler filmlyden opp i kategoriene reallyd, dialog, musikk og effektlyd (1996:28) Det samme gjør Birger Langkjær (2000:22). Definisjonen tilsier at reallyd egentlig kan omfatte alle kategoriene – dialogen, musikk (når den er diegetisk) og effektlyder. I ordets betydning ligger det en motsetning, det indikerer at lyden er virkelig, realistisk (real), men man er på en noe ustø grunn hvis man hevder det. Jeg skal ikke gå inn i en dyp diskusjon om dette, men vil kort si at lyddesignere og –miksere ikke nødvendigvis jobber mot en *realistisk* fremstilling av lydene vi hører på film, men en *troverdige* fremstilling.

Chion påpeker også at dette er et tvetydig og komplisert tema. Det er viktig å huske på at en lyd som høres virkelig ut for en publikummer og en lyd som er virkelig, er to helt forskjellige ting. Når vi hører en lyd på film refererer vi i større grad til koder som allerede er

etablert av filmindustrien enn til våre egne opplevelser. Hvis vi har hørt lyden før, kan vi kun referere til det minnet vi har av den. Det er umulig å sammenlikne de to helt nøyaktig og opplevelsen av lyden baseres på et minne som består av mer informasjon enn kun lydens akustiske egenskaper. Kanskje også følelser vi kjente på når vi hørte lyden, og hvor og når vi var da vi hørte den. I veldig mange tilfeller hører vi også lyder på film som vi aldri har hørt før og har derfor ikke noe referansegrunnlag i det hele tatt (Chion, 1994:107-8). Dermed står lyddesigneren i en posisjon til å kunne definere denne opplevde troverdigheten slik hun og filmskaperen ønsker.

Chion bruker begrepet *rendering* – gjengivelse – som motvekt til det reproduserte, det som ville blitt hørt i samme situasjon i virkeligheten. Tilskuerne gjenkjenner lyder som sanne, troverdige og passende fordi lydene gjengir og uttrykker følelser assosiert med en hendelse eller situasjon (Chion, 1994:109). Vind kan sies å være en reallyd, men man velger ofte blant mange typer vindlyder for å få akkurat den typen lyd som kommuniserer det man ønsker.

Jeg mikset en film hvor vi jobbet lenge med en scene som kun varer i 18 sekunder, men som er viktig for å forstå karakteren. Bildet viser ei jente som står i et vindu og titter ut. Det er et nært utsnitt, vi ser ingen omgivelser bortsett fra en tynn grein som strekker seg inn i bildet fra venstre. Jeg la på en vindlyd som jeg syntes passet, men den uttrykte ikke helt det regissøren ønsket. Vi prøvde flere varianter for å fremkalle den kalde og ensomme følelsen karakteren følte, og som vi ville at publikum skulle kjenne på. «Reallyden» endte med å bestå av tre lydfiler: en svak bris, en hvinende vind og lyden av greiner som berører hverandre. Dette er et eksempel på at vi jobbet mot et troverdig uttrykk, ikke et realistisk. Et uttrykk som kunne gjengi følelsene i scenen. Derfor mener jeg at reallyd ikke er et presist begrep å bruke fordi det ikke tar i betraktning lydens komplekse oppbygging eller prosessen ved utvelgelse.

2.3 Lydeffekter

Ordet lydeffekter indikerer i større grad enn de andre begrepene at lyden er skapt, satt sammen og redigert – en lyd som ikke egentlig har eksistert. Et tydelig eksempel er lyden av en lastebil som forvandles til en svær robot i *Transformers* (Michael Bay, 2007). Dette er en lyd som ikke har kunnet blitt tatt opp, men som er satt sammen av flere lyder til en lydeffekt som passer til det vi ser. Men lydeffekter kan være flere ting. Det kan også være så «enkelt» som fotsteg. Det er ikke alltid dette blir tatt opp under opptak av filmen, og dermed kan passe under begrepet reallyd, men i mange tilfeller må tas opp i postproduksjonen. Da kalles det

foleylyd.

Lydmannen Ric Viers jobber med opptakslyd og lyddesign, men har også skrevet om lyd. Hans definisjon av begrepet lydeffekt kommer derfor godt med i denne gjennomgangen. Viers skiller mellom fem typer lydeffekter: harde effekter, foley lydeffekter, bakgrunnseffekter, elektroniske lydeffekter/produksjonselementer og lyddesigneffekter. Harde lydeffekter er lyder som tydelig assosieres med det visuelle, for eksempel en bil som tuter eller et kraftig slag mot en kjeve. Dette er den mest typiske typen av lydeffekter. Foleylyder blir laget av foleyartister som beveger seg selv og objekter i synkronitet med bildet for å for eksempel gjenskape den klakkende lyden av en karakter som går med høye hæler på asfalt. Fotsteg er den mest vanlige foleylyden, men det omfatter også kleslyder, berøring, lyden av kniver og gaffler som blir brukt i en middagsscene med mer. Under fanen bakgrunnseffekter legger Viers atmosfærellyder. Jeg synes det er interessant at han kaller dette effekter for i mange tilfeller er det nettopp det, som jeg viste med mitt eksempel på vindlyd. Viers skriver at bakgrunnseffekter er lyder som fyller det tomme rommet på lerretet og gir en følelse av sted og miljøet rundt. Dette inkluderer romtone, trafikk og vind (Viers, 2008:4-5). Bakgrunnseffektene samsvarer ikke direkte med det som skjer i det visuelle, som harde effekter gjør, men det handler om å velge og legge til de lydene som kan tilføre noe til det visuelle og beskrive og gi publikum en følelse av det miljøet vi ser.

De to siste typer lydeffekter kommer til liv i et lydredigeringsprogram. Elektroniske lydeffekter ble hyppig brukt som kilde til science fiction-effekter på 1960- og 70-tallet og brukes nå i hovedsak som materiale for lyddesigneffekter eller produksjonselementer. Produksjonselementer er statisk elektrisitet, zips og svosj – for eksempel lyder som høres mens radioen søker etter et tydelig signal – og det kan være lyden av wiper og tittlelementer. Lydene ble først laget ved hjelp av synthesizere og keyboards, men nå kan de også lages i lydredigeringsprogram. Verktøyene i programmene gjør også at man kan bruke organiske lyder for å lage en slik effekt (ibid.:5-6) For eksempel kan lyden av en kvist som slås gjennom luften prosesseres og bearbeides til å bli et produksjonselement – et svosj. Lyddesigneffekter er umulige å ta opp. De blir designet i et lydredigeringsprogram for å få nøyaktig den virkningen som er ønsket. Lyder blir manipulert for å skape både realistiske og kunstige eller syntetiske lydeffekter. Det kan være alt fra lyden av en nål som faller til bakken med en svak metallisk klang, til en armé av mytiske vesener som gjør seg klare til kamp (ibid.:6).

Ric Viers grundige gjennomgang og rangering av flere underkategorier av begrepet lydeffekter, gjør at dette begrepet er det som hittil fungerer best som en lydkategori. Men i neste del vil jeg argumentere for at delordet omgivelse har betydning for hvorfor jeg foreslår et nytt begrep.

2.4 Omgivelseslyd

Alle lydene som kommer fra begrepene jeg har gått gjennom finnes i den fiksjonelle verden. De omgir karakterene og miljøet vi ser, både i forgrunnen og i bakgrunnen. Begrepene har små variasjoner, men jeg mener ordene atmosfære, kontentum, reallyd og alle kategoriene innenfor lydeffekter kan samles til begrepet omgivelseslyd når man diskuterer det på et lydteoretisk plan. Omgivelseslyd begrenser ikke en lyd til å være ubetydelig i bakgrunnen. Noen ganger kan en bakgrunnslyd eller atmosfærelyd ha stor betydning for handlingen, men begrepet reduserer den. Omgivelseslyd gir ikke inntrykket av at lyden bare er fyll, slik kontentum kan forstås. Vi unngår også fellen «real» og «realistisk». Omgivelseslyder er ikke bundet til å ikke ha vært gjennom en redigerings- og utvelgelsesprosess, noe all lyd på film har vært. I ordet ligger det hvor stort det auditive rommet kan være. Lydene har den egenskapen at de kan utvide omgivelsene i det visuelle rommet til nesten det uendelige. Lyden er ikke begrenset til lerretets kanter slik bildet er. På den måten er omgivelseslyd et veldig beskrivende begrep for lydens forutsetninger og muligheter. Jeg foreslår derfor å dele lydsiden på film inn i kategoriene dialog, musikk og omgivelseslyd. Videre vil jeg bruke kategorien omgivelseslyd når jeg diskuterer filmlyd, men henviser til de andre begrepene når jeg i detalj analyserer omgivelseslydene. Omgivelseslyd blir dermed et samlebegrep for de andre lydkategoriene og begrepene.

3 Ledemotiv

En veldig interessant funksjon ved filmmusikken er ledemotivet. Jeg ønsker å diskutere om evnen ledemotivet har til å kommunisere informasjon til publikum, ikke kun er begrenset til å gjelde musikkstykker. Før jeg legger ut på å undersøke om det kan overføres til også å gjelde omgivelseslyder, er det verdt å vie litt tid til ledemotivets historie og utvikling.

3.1 Musikalske ledemotiv

Ledemotiv brukes som et virkemiddel i filmmusikk for å formidle informasjon til publikum. Det er et tema, eller andre sammenhengende musikalske ideer, som er så tydelig definert at det fortsatt er gjenkjennbart hvis det blir endret noe og dukker opp igjen senere i filmen. Ledemotivets hensikt er å forsterke en dramatisk handling, å gi publikum en psykologisk innsikt i karakterene, å representere eller symbolisere en karakter, en ting, et sted eller en følelse (Whittall, 2001:527). Prøv å lytt til dette: Taktfaste slag fra en bass i et rolig, stødig tempo. Noen mørke pianotoner og noen veldig svake, lysere musikalske lyder (høres ut som om noe spilles baklengs og beveger seg rundt og rundt) stemmer i. De dype bumpene følges snart av en lett pianomelodi som spiller på mellom- og høytonene. Alle instrumentene spiller sammen og fremkaller en myk melodi som elegant skifter mellom de mørke og lettere tonene.

Dette er musikken som spilles i den første scenen i filmen *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004). Det er ikke en glad melodi, heller ikke trist. Den er noe midt imellom. Melodien er nesten leken, men samtidig spiller den på melankolske følelser, noe som samsvarer med det Joels voice over sier og det bildene viser oss. Joel reflekterer over livet sitt og ser ned på seg selv og hvordan ting er i verden. Men under det melankolske i melodien er det noe lystig, et slags håp. Dette musikkstykket, noe forandret, men med samme konnotasjoner, høres ved flere anledninger senere i filmen. Joel prøver å holde fast på minnene av eks-kjæresten Clementine mens de gradvis blir slettet fra hukommelsen hans, og musikkstykket spilles i scener hvor Joel visualiserer et minne som er på vei til å forsvinne.

Musikkstykket fra *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* er et ledemotiv.

Musikkstykket knyttes til Joel som karakter og det som skjer med ham. Men det viktigste musikken gjør er å symbolisere følelsen som ligger ladet i scenene. Joel angrer på at han har satt i gang prosessen med å fjerne minnene om Clementine fra hukommelsen og musikken har et nostalgisk preg over seg, den er like sårbar som minnet er, men den bærer også den gode følelsen som er knyttet til det fine minnet Joel nå desperat prøver å holde fast ved. Fordi

musikkstykket blir gjentatt gjennom filmen, minnes vi følelsene og beskrivelsen av Joels sinnstilstand den ga oss helt i starten, og overfører dem til de neste scenene musikken blir brukt.

Eksempelet jeg bruker her er fra nyere tid, og det er fra filmmusikk. Men ledemotivet som begrep og virkemiddel har blitt brukt i lang tid og det kan spores tilbake til beskrivelser av opera og symfoniske musikkstykker på 1800-tallet. Selv om det i sin betydning ble brukt i operaer før ham (av blant andre Mozart og Weber), er teknikken bak ledemotiv assosiert med Richard Wagner og hans musikalske dramaer. Begrepet ble brukt av skribenter som analyserte musikken hans og knyttet det til hans bruk av representative temaer. Ordet er først kjent brukt av musikkhistorikeren A. W. Ambros i 1865 da han skrev at Wagner søker etter å etablere en høyere enhet over hele stykket, konsekvent ved hjelp av ledemotiv. Måten Wagner gjorde det på var å la spesifikke musikalske temaer hentyde til dramatiske hendelser i handlingen. Han transformerte eller modifiserte temaet underveis i stykket slik at det forandret seg noe, men fortsatt var gjenkjennbart (Whittall, 2001:527).

3.2 Ledemotivets historie og utvikling

De tidlige filmene ble ikke ledsaget av spesialkomponert musikk. I hver kinosal rundt om i verden var det forskjellige orkestre, eller kun en pianist, som fulgte instruksjoner fra cue sheets satt sammen av filmselskapene. Cue sheets var et lite hefte med stikkord eller beskrivelser av hvordan man skulle spille musikk til filmen. Stikkordene var som oftest kortfattet og ga kun informasjon om hvilket tempo, hvilken rytme, sjanger eller stemning som skulle ledsage hvilke scener. Musikerne måtte improvisere eller selv finne musikk de syntes passet til stikkordene. Publikum kunne dermed få en unik opplevelse av filmmusikken – den ble ikke spilt på samme måte ved en annen kinosal. Men det kunne også være henvisning til konkrete musikkstykker og stikkord som pekte på hvor i filmen de ulike stykkene skulle spilles. Dette var heller ikke beskrevet mer i detalj enn hvilket musikkstykke som skulle spilles ved filmens start og når det skulle bli avløst av et annet. Overgangen mellom for eksempel et musikkstykke i høyt tempo og et i sakte tempo måtte musikeren fortsatt improvisere selv. En annen faktor som spilte inn på musikken som ble spilt var kinoteatrenes utrustning. Mindre kinoer utenfor storbyene hadde kanskje bare tilgang til én pianist. Et stykke som var skrevet for et fullt orkester ville åpenbart ikke høres ut slik det i utgangspunktet var tenkt fra filmselskapenes side. Og på kinoer med et orkester var det

fortsatt opp til orkesterlederen eller kinosjefen å sette sammen orkesteret, både på bakgrunn av synspunkter og økonomi. Hvis orkesterlederen mente at kinoens orkester skulle bestå av flere strykere enn blåsere ble fremstillingen avhengig av dette. Dermed var det i stor grad kinoene som avgjorde musikkens uttrykk, og ikke filmen eller filmselskapene (Larsen, 2013:29-31).

Etter hvert forsøkte filmselskapene å ta noe av kontrollen tilbake. De prøvde å løse problemene med cue sheets ved å gi ut antologier. Det var samlinger med noter til musikkstykker som passet til ulike situasjoner, for eksempel en romantisk scene, gravferd, krig osv., og de var bedre organisert og mer detaljert enn cue sheetsene. Utover 1920-tallet utviklet dette seg til å bli enorme samlinger med noter og det gjorde det mye enklere for kinoene å velge musikk til hver film (ibid.:34-35).

Selv om musikken som ble fremført i kinoene kunne variere, ser vi tydelig at produksjonsselskapene var bevisst effekten ledemotiv gir da de skrev cue sheets. Peter Larsen trekker frem *Frankenstein* (J. Searle Dawley, 1910) som eksempel (2013:31). I cue sheets som fulgte med denne filmen ble musikerne oppfordret til å spille et dramatisk stykke fra Webers *Der Freischütz* hver gang uhyret dukket opp på lerretet. Med sin dramatiske komposisjon forsterker musikken handlingen og samtidig representerer den uhyret som karakter. Fordi musikken spilles hver gang karakteren opptrer i filmen, minnes også publikum på hva som forbindes med ham – skrekk og uhygge.

På denne tiden, tidlig på 1900-tallet, ble viktigheten av ledemotiv gjort tydelig i en artikkel og i en håndbok. I artikkelen i *Moving Picture News* fra 1910 står det at musikalske temaer som kan knyttes til karakterer og fungere som ledemotiv er en naturlov som ikke må brytes. Forfatterne av håndboken, også fra 1910, har en oppskrift for hvordan ledemotiv bør brukes. De skriver at ledemotivets tema må annonseres i begynnelsen, at det må understrekes første gang karakteren det skal forbindes med opptrer, og at det bør ende i en stor finale ved filmens slutt (K. Kalinak sitert i Larsen 2013:68).

Som nevnt ble det anbefalt å spille eksisterende musikkstykker til filmen, for av økonomiske årsaker var det bare i enkelte tilfeller ved større produksjoner at det ble skrevet et eget partitur til filmen av en komponist. Dette ble da sendt med filmen i stedet for cue sheets som ga filmselskapene større kontroll på musikken. I 1915 var dette fortsatt ikke vanlig, men storfilmen *The Birth of a Nation* (D.W. Griffith, 1915) fikk spesialkompilert musikk bearbeidet av komponisten Joseph Carl Breil. Han lånte stykker fra kjente komponister på 1800-tallet, blant andre Weber, Beethoven og Grieg, og satte de sammen med folkelige toner.

Men i tillegg til dette skrev han også noen spesialkomponerte temaer til filmens handling som ble brukt som ledemotiver (Larsen, 2013:36). Utover 1920-tallet blir det mer og mer spesialkomponert musikk til filmer og komponisten kan skrive egne temaer til ledemotiv, ikke bare låne fra 1800-tallsmusikkens kjemper. I komponisten Ernö Rapées detaljerte råd til kinodirigentene fra 1925, kan vi se at ledemotivet blir sett på som like viktig som stemningsmusikk. Han skriver:

Bestem, for det første, filmens geografiske og nasjonale atmosfære; tildel, for det andre, hver eneste av de viktige personene et tema. Det skal utvilsomt være et Kjærlighetstema og sannsynligvis også et tema for Skurken. Hvis det er en humoristisk person som opptrer gjentagende ganger, må også han karakteriseres ved hjelp av et eget tema (Rapées sitert i Larsen, 2013:68).

Ledemotiv er lokale preferanser – i utgangspunktet bærer de ingen betydning, de får tildelt en betydning. Men tildelingen er ikke tilfeldig. Ledemotiv får betydning ut i fra *når* de innføres, for eksempel samtidig som vi ser en karakter. Ledemotivet er lokalt fordi betydningen kun gir mening og er forståelig for oss innenfor konteksten i et musikkstykke eller i et filmunivers (Larsen, 2013:74). Vel, i hvert fall nesten. I dag er mange enige i at musikk kan bære noen følelsesmessige betydninger, som glede og sorg. Musikkstykket som åpner *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* illustrerer dette. Ut i fra musikkens tonehøyde og klangfarge beskrev jeg den med ordene melankolsk og lystig. Musikken hadde disse følelsene iboende i seg. Men når den blir innført over bildet av Joel kobler den seg på ham som karakter og hans følelser, og dermed får den denne lokale betydningen for det som skjer i filmen. Spesielt fordi den blir gjentatt senere i handlingen og vi husker på den første betydningen vi knyttet til musikken.

I musikken på 1800-tallet skrev komponistene inn ledemotiv i sine musikkstykker for opera. Og dette ble tatt med inn i den tidlige filmen da mye av denne musikken ble brukt for å ledsage handlingen. Filmselskapene laget cue sheets og nesten overlot ansvaret til lokale musikere ved hver kino. De skrev forslag til musikkbruk og vi har sett at ledemotiv ble brukt. Etter hvert som komponister bidrar på filmene, enten med spesialkompilert eller spesialkomponert musikk, er det komponisten som skriver ledemotiv til handlingen. I dag er det et kjent fenomen, og vi finner musikalske ledemotiv i nesten hver eneste film som blir produsert. I mange år har det altså blitt sett på som musikkens ingrediens, men hva om ledemotiv også finnes i andre deler av filmens lyder?

4 Omgivelseslyd som ledemotiv

Jeg har nå vært gjennom ledemotivets historie og utvikling, og betydningen ledemotivet har hatt for å fortelle med musikk gjelder selvfølgelig fortsatt. Men jeg mener at ledemotivets prinsipp og definisjon også støtter lyd kategorien omgivelseslyd. Ved å trekke frem tre filmeksempler vil jeg nå se på hvordan bruken av omgivelseslyder har vært opp gjennom tidene i lys av den lydteknologiske utviklingen, og hvordan de fungerer som ledemotiv.

Allerede i 1931, ikke lenge etter at lydfilmen kom, ser vi bruk av ledemotiv på en annen måte enn tidligere. I *M* blir en melodi knyttet til morderen ved at den blir gjentatt gjennom filmen i hans nærvær. Melodien til «I Dovregubbens hall» fra Peer Gynt blir plystret første gang vi ser morderen, men vi ser han bakfra mens han kjøper en ballong til lille Elsie, og vi ser ikke om det er han som plystrer eller ikke. Det er derfor usikkert om melodien er diegetisk eller ikke-diegetisk. Den kan like gjerne være et musikalsk tema. Vi får ingen bekræftelse på at han er morderen, kun en anelse på bakgrunn av det som har blitt fortalt om morderen av andre karakterer. Bekræftelsen får vi når temaet gjentas igjen ikke lenge etter: vi hører melodien bli plystret og ser samtidig at morderen skriver et brev til pressen. Han sitter lent over bordet og igjen ser vi han kun bakfra. Plystringen kan med en gang fremstå som ikke-diegetisk her også, men når han tar et trekk fra sigaretten pauses plystringen. Det er da tydelig at det er han, morderen selv, som produserer melodien.

Dette er et tydelig eksempel på at andre lyder enn ikke-diegetisk musikk kan brukes som ledemotiv. Plystringen er fra filmens diegese, som knyttes til karakteren ved at han plystrer den når han er tilstede. Derfor kan vi som publikum identifisere han uten å se ham, men ved å koble den gjentakende lyden til hans person. Det knyttes en spenning til melodien fordi vi så tidlig i filmen har fått vite at denne personen er morderen og at det er han som plystrer den. Melodien blir derfor tilført en ubehagelig karakter og det ubehaget symboliserer morderen som person.

Det er interessant å bemerke at filmen ikke bruker annen musikk i det hele tatt enn denne lille melodien. Det plystrende temaet bærer betydninger som oftest blir kommunisert gjennom ikke-diegetisk musikk og jeg vil si at dette er et tidlig eksempel på at ledemotivet kan opptre i en stilling som står ved siden av den klassiske definisjonen – det er musikk, men lyden kommer fra diegesen.

Larsen skriver at det gjerne vil være en musikalsk spenning mellom «figur» og «grunn» i musikk som benytter ledemotiv: «Ledemotivene er integrerte deler av den samlede satsen, men de skiller seg samtidig ut som selvstendige elementer, og når de på denne måten

oppleves som *figurer*, kommer resten av musikken til å fungere som en slags mer nøytral, umarkert *bakgrunn* (Larsen, 2013:66). I *M* eksisterer det ingen bakgrunn, kun figurer. Eller mer presist: det er kun én figur – den plystrende melodien. Det er effektivt å kun bruke denne ene figuren, ledemotivet, gjennom hele filmen for å virkelig få melodien til å krype under huden på oss og skape ubehag.

4.1 Teknologisk utvikling gir nye muligheter

Etter at Warner Brothers introduserte synkronisert filmlyd (tale) på slutten av 1920-tallet skjedde det mye på kort tid innenfor lydteknologien. Fra å ha en noe forsiktig holdning til filmlyd ble det i løpet av få år innført synkronisert tale som standard. Dette ble mulig fordi man nå kunne gjøre lydopptak av skuespillerne. I begynnelsen, da orkestrene ble byttet ut med høyttaler, ble musikken spilt fra en høyttaler plassert i orkestergraven og dialogen fra en høyttaler plassert bak lerretet. Men etter hvert blir all lyd knyttet til det som skjer på lerretet og plasseringen av høyttalere bak lerretet blir vanlig (Altman, 1995).

Den tilgjengelige lydteknologien på denne tiden er monofonisk. Det vil si at all lyden på filmen blir avspilt gjennom en kanal og man hører den samme lyden i alle høyttalerne. Filmen *M* er svært dialogdrevet og vi hører nesten ingen andre lyder enn dialogen. Dette var vanlig i filmer fra denne tiden, det ble sjelden lagt til synkroniserte effekt- og foleylyder. Fordi teknologien kun tillot mono avspilling kommer dialogen og plystringens tema fra samme høyttaler, fra samme retning bak lerretet. Teknologien for lydopptak ble forbedret på 1930-tallet da man tok i bruk magnetisk tape. Fra å være avhengig av å ta opp lyden på sett, med utfordringer som støy fra kamera og andre elementer, ble det mulig å gjøre opptak i ettertid. Man kunne spille inn på nytt, redigere og arrangere opptakene. Den magnetiske tapen muliggjorde dette uten at kvaliteten ble særlig forringet.

Visningssteder over hele verden ville ta del i utviklingen av lydteknologien og installerte nytt og kostbart avspillingsutstyr. Men på slutten av 1920-tallet og utover mot slutten av 1930-tallet, led teknologien av feil og begrensninger i systemene. Det ble utviklet forbedringer, som for eksempel høyttalere fra MGM som mye bedre kunne gjengi både høye og lave frekvenser, men på tross av ingeniørbragdene var det vanskelig å få ny teknologi ut til kinoene på grunn av kostnadene det medførte. Problemet var at lydsystemene ikke hadde én standard, slik at hvis kinoene skulle forbedre systemet sitt måtte de gjerne bytte alt. Det var først på slutten av 1930-tallet at man begynte å se på muligheten for én standard og ønsket om

dette lå i å kunne forsikre at alle filmene ville høres akseptable ut, uansett hvor i verden de ble spilt av (Sergi, 2004:12-13).

Å få én standard på kinoene tok tid. I mellomtiden ble opptakssituasjonen for filmlyd forbedret med den magnetiske teknikken. Lydkvaliteten ble bedre, det ble enklere å ta opp lyder separat og det ga dermed større muligheter i miksing av lyden. Denne utviklingen skjedde fra 1940-tallet og når vi kommer til 50-tallet er det mulig å mikse lyden på 4- eller 6-spors lydkanaler. Man kan for eksempel ha musikk i to kanaler, dialog i en og effektlyder i en eller flere kanaler. Men filmene frem til 50- og utover 60-tallet var fortsatt sterkt dialogdrevet. Dialogen ble ansett som det viktigste elementet for å drive handlingen fremover, musikken ble brukt for å understreke dette og kun noen få andre lyder ble lagt på. For eksempel lyden av en dør som åpnes, hvis det er viktig for fortellingen. Utover dette var det lite bruk av andre omgivelseslyder som ulike lydeffekter og atmosfærellyder.

Når vi kommer til slutten av 60-tallet og neste filmeksempel ser vi at omgivelseslyder blir brukt i større grad for å fortelle om et sted og et miljø.

4.2 Ledemotiv som forteller i og utenfor diegesen

Ørkenvinden ligger som en lett bris over togstasjonen i åpningsscenen i *Once Upon a Time in the West*. Lyden skildrer et tørt og øde ørkenlandskap og vi som publikum forstår med en gang hvor vi er og hva slags type miljø handlingen er satt til. Tre cowboyer venter i varmen på toget som skal komme. Det er ingen musikk før etter 10 minutter og 40 sekunder. Vi hører kun de enkelte nære foleylydene og lydeffektene som peker seg frem i de ellers så stille omgivelsene: knirkingen fra vindhjulet, knitringen fra telegrafmaskinen som mottar en melding, den nærgående summingen av en flue og den matte, jevne lyden av vanndråper som treffer en cowboyhatt. Til forskjell fra tidligere filmer er det i denne en større bruk av slike lydeffekter.

Cowboyene har ventet på en person som ikke går av toget. De snur og er på vei bort fra perrongen da en seig melodi spilt på munnspill høres. Cowboyene stopper opp og reagerer med det samme. Reagerer de på musikken eller er det noe annet som gir de følelsen av at noen nå står bak de? Når det klippes til et nærbilde av personen, Harmonica, på den andre siden av perrongen, ser vi at det er han som spiller melodien på et munnspill – musikken er diegetisk. Scenen ender i en skuddveksling som kjapt er over og etterlater kun en overlevende - Harmonica.

Neste gang vi hører den samme seige melodien er i neste scene. En liten familie på en gård uti ørkenen blir skutt og drept. Den yngste sønnen kommer løpende ut av huset. Melodien høres nå som ikke-diegetisk musikk med flere instrumenter, men munnspeilet er solisten. Melodien tar en sår vending med de andre instrumentene når den unge gutten står alene foran huset og de onde cowboyene sakte kommer mot ham. Munnspeilet trer inn igjen og spilles over nærbilde av en av cowboyene: Frank. Bruken av dette temaet som ledemotiv er interessant fordi det veksler mellom å være diegetisk musikk og ikke-diegetisk musikk. Om den er i diegesen eller ikke er avgjørende for hva musikken forteller oss og hva eller hvem den representerer.

Publikum må være observant, noen ganger kan musikken først fremstå som ikke-diegetisk når den er diegetisk. Vi hører melodien, men ser ikke om den blir spilt på munnspeilet av Harmonica. Det er reaksjonen til de andre karakterene som forteller oss at lyden kommer fra filmuniverset, for eksempel når Jill er alene på gården om natten og lyden av munnspeilet høres i mørket. Kan vi forvente at den onde Frank trer frem fra mørket, eller den rettferdige Harmonica? Eller at det klippes til et bilde av Harmonica som sitter i enden av en bar og spiller. Når melodien spilles av Harmonica er den diegetisk. Musikken ble etablert av ham i begynnelsen av filmen og den knyttes derfor til hans karakter. Men når den spilles over bilder av Frank og mennene hans er den ikke-diegetisk. Musikken representerer på en måte det samme: to sterke menn, men også to forskjellige sider: om Harmonica forteller musikken om noe mystisk, uforløst, en søken etter noe, mens om Frank er det knyttet spenning og frykt.

Munnspeilmelodien følger oppskriften for ledemotiv fra 1910, som jeg nevnte tidligere, etter punkt og prikke (Kalinak sitert i Larsen, 2013:68): «Temaet må annonseres i innledningen» - munnspeilmelodien er det første musikalske temaet vi hører i filmen, «det må understrekes første gang personen det skal forbindes med opptrer» - melodien blir spilt av Harmonica første gang vi ser ham, i første scene, og vi hører den første gang vi ser Frank, «og det bør få sin endelige forherligelse, ved hjelp av tonal fylde og så videre, i filmens finale» - noe det uten tvil får. Når Harmonica og Frank endelig møtes til duell hører vi den kjente munnspeilmelodien. Den er ikke-diegetisk og øker i intensitet og antall instrumenter som blir tilført. Etter litt over to storslåtte minutter toner musikken sakte ned til stillhet og gir et lite pusterom før den smyger seg inn igjen. Først kun med munnspeilet som gir fra seg den seige melodien vi kjenner, den piner oss. Den spilles over bilder fra et tilbakeblikk hvor vi får vite om forholdet mellom Harmonica og Frank. Harmonica er tenåring i tilbakeblikket. Frank

plasserer et munnspill i Harmonicas munn som prøver å balansere sin brors vekt på skuldrene. Broren har en løkke rundt halsen og er dømt til døden uansett utfall. Mens denne historien blir avslørt for oss øker musikken igjen i intensitet og får gåsehuden til å stå over hele kroppen.

Tilbake til duellen i nåtid er det Harmonica som treffer Frank med ett skudd i hjertet. Han plasserer munnspiilet i Franks munn og vi hører melodien igjen, men nå med et slags skurr over seg, som om den er ødelagt. Melodien kuttet brått og dør med Frank – med Harmonicas fullbyrdet hevn. Vi forstår nå hvordan musikkstykket knytter de to karakterene sammen: musikken er ikke-diegetisk, og spilles med flere instrumenter i tillegg til munnspiilet, når den er i følge med Frank fordi det er kun munnspiilet som objekt som representerer ham. Melodien er skapt av Harmonica på hans ferd etter å hevne broren, og derfor er det kun han som blir fulgt av den i diegesen, og da kun spilt av ham selv på munnspill.

Da *Once Upon a Time in the West* ble produsert, ble lyden fortsatt mikset i mono slik at all lyd som er mikset sammen kommer ut i de samme kanalene. Det vi ser etter som tiden har gått er en mye større bruk av effekt- og foleylyder i denne filmen enn i tidligere filmer. De blir vektlagt i nesten like stor grad som dialog og musikk. For sjangeren filmen tilhører, western, er dette et like viktig virkemiddel som visuelle elementer som kjennetegner den. Lyden av togfløyta i det fjerne, hestehover som slår mot den tørre bakken, høye pistolskudd, summingen fra sirisser og vinden som virvler i sanden er alle sentrale lydelementer i fortellingen og etableringen av miljøet, og er på den måten ledemotiv for westernsjangeren. Lydene formidler informasjon om hva slags miljø dette er og hvor stedet ligger.

Større bruk av slike lyder var mye mulig på grunn av teknologien Dolby Noise Reduction som ble utviklet på slutten av 1960-tallet og utover på 70-tallet. Den reduserte en høyfrekvent støy som ble med på opptakene og dermed også på avspillingen i kinosalene. Før det var frekvensområdet og kvaliteten på lyden i mange kinosaler faktisk ikke bedre enn lyden av stemmen man hørte gjennom telefonen (Sergi, 2004:14). I 1975 ble Dolby Stereo utviklet. Det ble nå mulig å bevisst velge hvor lydene skulle komme fra. Man kunne for eksempel legge en spesifikk lyd i venstre kanal hvis det i det visuelle befant seg i venstre del av bildet eller utenfor, *offscreen*. Eller man kunne panorere en lyd fra høyre til venstre, for eksempel en bil som kommer kjørende forbi. Dolby Stereo gjorde at lyddesigneren nå kunne fortelle med lyden på et nytt nivå. I tillegg til en høyre- og en venstrekanal i front, var det også mulig å bruke en senterkanal og høyre- og venstrekanaler bak i salen. Dette ble som en helt ny verktøykasse for lydavdelingen som mikset filmene.

På grunn av denne historiske og teknologiske utviklingen har lyddesignet blitt viktigere og det har blitt sett på som viktigere av filmskapere og filmselskap. Verdien i en godt gjennomtenkt og gjennomarbeidet lydside blir verdsatt og man ser hvor mye mening man kan legge i det. Teknologien har gjort det mulig for lydarbeidere å eksperimentere og å jobbe mer kreativt med materialet. Det blir veldig tydelig når vi på slutten av 70-tallet får oppleve *Apocalypse Now*.

4.3 Omgivelseslyden forteller

Lydarbeidet til *Apocalypse Now* pågikk i perioden 1977 til 1979 og ble mikset i 6 spors surround. Det vil si at det er lagt lyder i de tre høyttalerne i front (venstre, senter og høyre), i de bakre høyttalerne (høyre og venstre) og i en høyttaler hvor kun de lave frekvensene kommer fra, for eksempel mørke drønn fra en eksplosjon. Dette formatet for lydmiiks ble laget spesielt for *Apocalypse Now* og er i dag det som brukes som standard i filmlyndindustrien. Vi kaller denne miksen i dag for 5.1 (Murch, 2005). Dolby Stereo kom bare få år før *Apocalypse Now* skulle mikses. Lydteamet hadde derfor denne nye teknologien tilgjengelig, men å utnytte det til sitt fulle og ta teknologien ett steg videre må vi gi lydfolkene, og spesielt lyddesigneren Walter Murch, æren for. Murch har, nærmest som en dirigent, orkestrert i detalj ulike lyder til de ulike kanalene. Det har blitt skrevet mye om lydarbeidet i denne filmen tidligere, av blant andre Iversen og Tiller (2014:50ff). Jeg vier den oppmerksomhet igjen nettopp fordi omgivelseslydene sier så mye, og allerede i åpningsscenen av filmen kan vi høre hvordan de seks kanalene har blitt fylt med ulike lyder fra omgivelsene for å gi publikum en så lik opplevelse som mulig av den Captain Willard har.

Teksten i musikkstykket som spilles under hele åpningsscenen, «The End» av The Doors, sier oss noe om tidsånden og hva de fryktelige handlingene bringer med seg av smerte, men det er alle omgivelseslydene som virkelig lar oss få høre tankene til Captain Willard. Han ligger på sengen sin inne på hotellrommet i Saigon. Det klippes lagvis mellom bilder av en brennende jungel, helikoptre som flyr over flammene, nærbilder av ham og takviften på rommet. I det store bildet av jungelen hører vi et helikopter nærme seg. Det høres i hvert fall ut som et helikopter og vi tenker at det er det fordi lyden er synkron med bildet og helikoptrets bevegelser. Men lyden er en lyddesigneffekt, satt sammen og konstruert nettopp slik. Murch forklarer at han og lydteamet tok opp lyden av ulike helikoptre. Tilbake i studio gjenskapte de helikopterlyden bit for bit på en synthesizer (Jarret, 2014).

Først hører vi kun denne lyden i det fjerne, den kommer fra venstre høyttaler. Lyden blir sterkere og sterkere og følger helikopteret forbi i bildet og ut til høyre. Bildet er spilt av i sakte film, og lyden er behandlet for å gi inntrykk av tilsvarende – en dyp svosj-lyd følger bevegelsene til de store propellene. Lyden av det som kan høres ut som helikoptre passerer også i de bakre høyttalerne og åpner opp det visuelle rommet vi har foran oss på lerretet. Lyden brer om oss og forsterker den innestengte følelsen til Captain Willard. Mens lyden av helikoptrene streifer forbi, klippes det til et nærbilde av Willard og takviften som er lagt over hverandre. De dype svosj-lydene faller inn i en synkron bevegelse med viftens «propellblader». For oss ble lyden etablert som om den tilhører helikoptrene, men kan det være motsatt? Det fremstår som om viftens bevegelse og lyd fremkaller minner om den voldsomme lyden av helikoptre hos Captain Willard. Musikken fader ut i en fjern klang og helikopterlydene fortsetter å følge viftens bevegelser. Lyden øker i volum og forandrer karakter når kamera tilter ned fra taket mot vinduet. Den dype svosj-lyden får et større frekvensspekter og blir til lyden av et helikopter som passerer utenfor hotellvinduet.

Omgivelseslydene beskriver først et sted – krigsområdene inni i jungelen. Så blir de til et slags lydminne Captain Willard har – en collage av lyder fra jungelen og hotellrommet blandes sammen og er vanskelige å skille fra hverandre – for deretter å løses opp og bli til diegetiske lyder fra hotellet.

Denne kombinasjonen av omgivelseslyder er helt ny og veldig virkningsfull når alle de seks lydkanalene tas i bruk. Det viktigste omgivelseslydene gjør i denne sekvensen, i tillegg til å beskrive miljøet i jungelen og byen Saigon som sted, er å beskrive karakteren Captain Willard. Et av ledemotivets hensikter er å gi publikum en psykologisk innsikt i en karakter, og det er nettopp det omgivelseslydene gjør her (Whittall, 2001:257). Lydene fra atmosfæren rundt hotellrommet og i jungelen, sammen med lydeffekter og foleylyder, forteller publikum om tankene som plager Captain Willard. Vi forstår hvordan han opplever krigen. Det kaotiske og stressende ved det, men samtidig den innestengte, rastløse følelsen av å ikke gjøre noe. Og vi forstår at dette i sterk grad har påvirket ham psykisk.

Akkurat dette lydbildet blir ikke gjentatt. Fordi gjentakelse av temaet er et viktig aspekt for ledemotivets definisjon, er det litt vanskelig å helt klart definere omgivelseslyden her som ledemotiv. Men vi ser at de kan uttrykke det samme som et ledemotiv kan, og i høyeste grad formidle informasjon om både et sted, et miljø og, viktigst, en karakter.

Walter Murch har beskrevet hvordan han tenker at lyden kan tilføre noe helt nytt og annerledes til bildet: «Jo større ulikhet du kan skape mellom bilde og lyd, og samtidig beholde

en form for link, jo sterkere blir effekten» (Paine, 1985:356). Han trekker frem det som videre skjer i åpningsscenen som eksempel på dette. Omgivelseslyder fra hotellet blir mer og mer tydelig. Trafikken larmer – en høytone fra en fløyte, motorsykler som farer forbi, en bil som tuter – og en flue som forsøker å komme ut i friheten. Willards voice over forteller at han føler seg fanget her i byen Saigon og at han vil tilbake til jungelen. Igjen blir dette fortalt med lyder: gradvis forsvinner lydene fra hotellet og blir erstattet med omgivelseslyder fra jungelen – summingen fra sirisser, fugler, mygg. Lydmontasjen bruker lyder fra to forskjellige miljøer for å beskrive stedene de representerer. Uten at vi ser bilder fra jungelen, hører vi den og forstår betydningen av den. Den samme teknikken ble brukt tidligere da vi hørte lyden av det som kunne være helikoptre. Vi hører lyden av noe, mens vi ser noe annet. Dette setter i gang en tankeprosess hos oss og på den måten forteller lyden om noe dypere enn det vi kun ser skjer i handlingen.

Begrepet lyddesigner ble først tatt i bruk på 70-tallet, og Walter Murch og Ben Burt – lyddesigneren på blant andre *Star Wars* (George Lucas, 1977) – var en av de første som ble omtalt med den arbeidstittelen. Det var også de som selv fant på begrepet. Det tror jeg har sammenheng med den teknologiske utviklingen og mulighetene som åpnet seg for dem og de som jobbet med lydarbeidet. Begrepet lyddesigner sprang ut fra deres holdning til filmlyd. Gjennom arbeidet sitt så de at lyden kunne påvirke og forme bildet i like stor grad som bildet kan gjøre med lyden. Og arbeidsprosessen er et viktig faktum: lydarbeidet starter ikke etter at filmen er ferdig spilt inn og kommet til klipperommet. Murch og Coppola tenkte på lyden allerede på manusstadiet.

4.4 Tetthet og klarhet

Teknologien har gjort det mulig å bruke enormt mange typer lyder samtidig i en lydmiks. På grunn av Dolby Noise Reduction og flere kanaler, kan en scene bli lydlagt med flere titalls lyder og lyd kategorier. Den kan bestå av flere dialogspor, musikk, atmosfærellyder, bakgrunnslyder, foleylyder og mange typer lydeffekter. Murch sine refleksjoner over hvor kompleks en films lydmiks har blitt, er interessant å se på i denne sammenheng. I artikkelen «Dense Clarity – Clear Density» påpeker han at kompleksiteten har økt i takt med den teknologiske utviklingen. En lydmiks kan i dag inneholde hundrevis av lydspor, med tusenvis av lydeffekter, mens for 70 år siden kunne en hel film bestå av kun 40-50 lydeffekter (Murch, 2005:7). Med så mange lyder og lydspor blir utfordringen i å skape et lyddesign som

både er kompakt og tydelig. Murch skriver om hvordan man kan strukturere lyder, og foreslår noen teoretiske og praktiske retningslinjer for å kunne orkestrere alle lydene på best mulig måte.

Hvis vi hører for mange typer lyd samtidig vil vi ha problemer med å skille de fra hverandre og oppfatte de enkelte lydene. Det vil høres ut som støy. Etter å ha kommet borti denne problemstillingen ved lydarbeidet i *Apocalypse Now*, så Murch hvordan det er mulig å ha mange typer lyd i en lydmiiks, men likevel kunne oppnå både klarhet og tetthet. Det vil si at man oppfatter de individuelle lydelementene samtidig som man får følelsen av helhet i et kompakt og tett lydbilde (ibid.:18). Alle lydene får kommunisert det de skal og vi klarer å oppfatte alle sammen. Dette har å gjøre med hvordan man benytter seg av de ulike lydkategoriene.

Murch bruker begrepet lag – vi kan ha ett eller flere lag med dialog, ett lag med musikk og flere lag med lydeffekter, for eksempel ett med atmosfære, ett med trafikk, ett med fuglekvitter osv. Av dette blir det etter hvert mye informasjon som formidles gjennom lyden. Murch mener at vi som publikummere kan håndtere maks fem lag hvis vi skal oppfatte lyden i en scene som både klar og tett. De fem lagene må være av ulik type, hvis ikke mister vi klarheten og opplever det som støy. Murch deler de fem lagene opp slik: 1. Dialog – kodet lyd (man må forstå koden i språket for å forstå hva som blir sagt). 2. Musikk – lyd som ikke er begrenset til koder, men som er mer universelt forstått. 3. Lydeffekter – universelle uavhengig av språklige koder, men meningen er tydeligere enn i musikk. Deretter deler han inn lydeffekter i enda to kategorier i forhold til hvordan de kommuniserer: 4. Lydeffekter som har en kodet effekt, for eksempel fotsteg og 5. lydeffekter som har en musikalsk effekt ved seg, for eksempel atmosfærellyder og romtoner. Hvis en scene består av flere lag med dialog og ingen andre typer lyder, må antallet lag med dialog reduseres for at publikum skal kunne oppfatte de (ibid.:19-20). Lyden i anslaget til *Apocalypse Now* er full av lyd, men likevel oppleves helheten som klar og tett. Det er fordi hvert lag er av ulik type slik at vi klarer å oppfatte hver av de individuelt, samtidig som vi hører de samlet som helhet.

Den teknologiske utviklingen har gjort det mulig å bruke flere typer lyder som fortellende element, og Murch har her vist til hvordan de kan gjøre det samtidig uten at de smelter sammen til en støyende grøt. Gjennom de foregående eksemplene har jeg vist at definisjonen av og funksjonen til ledemotiv kan overføres og brukes om andre lyder enn kun musikk. Omgivelseslyder brukes til å fortelle på samme måte som musikkstykker har gjort, og fortsatt gjør. Tradisjonelt har ledemotivet eksistert i den ikke-diegetiske lydverden, men som

vi har sett nå kan det leve like godt i diegesen.

Diegesen er et stort rom som er fylt med lyd, og for å kunne identifisere omgivelseslyden i dette rommet trenger vi begrep som beskriver lydets romlighet.

5 Filmlydens romlighet

Før jeg ser nærmere på omgivelseslydene i et filmeksempel til og i en egen produksjon, vil jeg trekke frem en rekke begrep vi har i lydterminologien som beskriver det romlige aspektet ved lydsiden. Disse er svært nyttige i beskrivelser og identifisering av lyder, og jeg kommer til å se på hvordan de passer inn og har betydning for omgivelseslyder i kommende analyser.

Stereo- og flerkanalsystemet har gitt flere muligheter når det gjelder å skape romfølelse i kinosalen. En virking av dette er *in-the-wings* effekt. Den oppstår når lyder som er linket til noe som skal skje på skjermen, høres *offscreen* i en av sidehøytalerne, eller de bakre, enten før eller etter den visuelle hendelsen skjer. Et klassisk eksempel er fotstegene til en karakter som kommer eller går. Vi hører lyden av fotsteg som nærmer seg i den høyre høytaleren før karakteren gjør sin entré (Chion, 1994:83). Rommet blir utvidet bortenfor lerretet, men det kan være forvirrende for tilskuerne hvis det ikke brukes på en subtil måte. Det kan være spesielt utfordrende for lyder som er lagt i de bakre høytalerne. Publikum ser fremover på lerretet og det er en viss risiko for at veldig markerte lyder som høres i høytalerne bak i kinosalen kan dra oss ut av filmopplevelsen. De må mikses sammen med andre lyder slik at tilskuerne ikke blir dratt ut av handlingen, men likevel forstår at det er et univers bortenfor og bakenfor lerretet. Når *offscreen* lyder brukes på en måte som ikke er distraherende, men krever oppmerksomhet og har en funksjon for publikum, kan vi omtale de som aktive.

Aktive *offscreen* lyder er lyder som fanger vår spørrende oppmerksomhet – hva er det vi hører, hva er det som skjer? Bruken av slike lyder drar filmen fremover, hevder Chion, og de engasjerer tilskuerens forventinger. Lydene kommer nødvendigvis fra objekter vi kan identifisere visuelt: objekter eller karakterer blir bragt inn i en scene ved å først la oss få høre lyden av dem, for så å vise dem (ibid.:85). I *Once Upon a Time in the West* brukes lyden av munnspeilet ofte som en aktiv *offscreen* lyd. Før vi riktig kjenner motivet til Harmonica, er det knyttet spenning og usikkerhet til hans karakter. I en scene jeg nevnte tidligere, befinner vi oss i en sliten og mørk bar ute i ørkenen. Plutselig høres munnspeilmelodien. Gjestene og barmannen blir usikre og ser seg rundt. Deretter klippes det inn på et nærmere bilde av den innerste kroken i rommet og vi kan skimte Harmonica med munnspeilet. Det at vi ofte hører melodien før vi ser Harmonica underbygger mystikken rundt ham som karakter. De smyger seg inn i fortellingen og drar den fremover ved at vi får vite noe nytt om Harmonica hver gang dette skjer.

Passiv *offscreen* lyd er lyder som skaper en atmosfære som omgir og stabiliserer det

visuelle uten å vekke vår oppmerksomhet, slik aktiv *offscreen* lyd gjør (ibid.:85). Chions passiv-begrep kan sammenliknes med atmosfærelyd, bakgrunnslyd eller Viers bakgrunnseffekter. På samme måte er passive *offscreen* lyder lyden av fjern trafikk eller fuglekvitter i en skog som forteller om hvilke omgivelser vi ser og som befinner seg utenfor bilderammen.

Et veldig nyttig begrepspar for å videre beskrive romligheten er *null* og *vast extension*. *Null extension*, ingen eller smal utvidelse av rommet, er når man har krympet det auditive universet til å kun være lyder som en karakter hører eller til en indre stemme inni en karakters hode. Omgivelsene lukkes ute og blir konsertert rundt en karakters opplevelse av lyd. *Vast extension*, eller vid utvidelse av rommet, er dermed det motsatte. Da hører vi et større rom, for eksempel lyden av et kontorlandskap, men også folk som kommer og går ut av en heis i korridoren, trafikk utenfor vinduet og folk som roper nede på gaten osv. (ibid.:87).

Null extension beveger seg mot intern lyd – lyder som i enda større grad forteller oss om karakterers indre tanker eller følelser. Intern lyd deles inn i to kategorier: objektive interne lyder – pusting, hjertebank osv – og subjektive interne lyder – mentale stemmer, tanker, drømmer osv. (ibid.:76). Som motpart til intern lyd har vi ekstern lyd. De tar oss ikke med inn i karakterens indre, men kan fortelle om miljøet rundt og gjør dette på en slags objektiv måte. Det kan være trafikkstøy, mennesker rundt i omgivelsene som snakker og fuglekvitter.

Begrepet *point of audition* er beslektet med det visuelle *point of view*, og er en form for subjektiv eller intern lyd. Bildet viser oss fra hvilket eller hvem sitt synspunkt vi ser, og på tilsvarende måte kan vi høre fra ulike punkt – enten romlig eller subjektivt. Romlig *point of audition* innebærer fra hvor i rommet representert på lerretet eller på lydsiden vi hører lyden. Det kan være om vi befinner oss i det samme lokalet som lyd-kilden, eller om vi hører den fra utsiden. Chion noterer i denne sammenhengen at det er mer passende å snakke om et sted eller en sone i stedet for punkt (*point*). Hvis vi står på forskjellige punkt i et rom hvor det spilles musikk, vil lyden høres omtrent lik ut fra det ene punktet til det andre. Men hvis vi beveger oss ut av rommet vil lydens karakteristikk forandres. Lyden hører annerledes ut på de to punktlige, eller stedlige, lyttingene. Vår oppfattelse av lydens romlige *point of audition* avhenger av lydens karakteristikk og den informasjonen vi samtidig får av bildene. Subjektiv *point of audition* er knyttet til en karakter ved at lyden vi hører blir hørt av en karakter i handlingen. Dette forstår vi også ved hjelp av det visuelle – nærbilde av karakteren, klippingen av scenen og skuespillet gir oss informasjon om at karakteren hører det vi hører (ibid.:90-1).

Rick Altman beskriver subjektiv *point of audition* enda mer nærgående. Han hevder at vi ikke bare får tilgang til det karakteren hører, men at vi blir oppfordret til å identifisere oss med karakteren. Lydens akustiske egenskaper, som styrke, tonehøyde og klang, representerer det punktet lyden høres fra – karakterens ører. Lydens karakteristik er derfor annerledes i forhold til resten av lydbildet (Altman, 1992:60).

Dette illustreres godt i en scene fra *Oslo 31. august* av Joachim Trier (2012). I sin lydanalyse av denne filmen viser Gunnar Iversen at dette er et gjennomgående fortellergrep og bruker scenen på kafeen som eksempel på at publikum deler det karakteren hører (Iversen og Tiller, 2014:108-9). Anders er narkoman og nylig kommet ut fra et behandlingssenter. Han har vært på et jobbintervju, men når fortiden hans blir tatt opp velger han i skam å trekke søknaden og forlate intervjuet. Fortvilet og sint på seg selv setter han seg på en kafé. Først hører vi summingen av mange stemmer i det store lokalet. Klangen bærer stemmene gjennom og på tvers av rommet og gjør de utydelige. Lyden er ekstern eller objektiv og vi hører fra et romlig *point of audition*. Anders ser seg om og titter på de mange menneskene. Blikket hans lander på to av dem. Lyden forandres – stemmende til de vi ser blir tydeligere, filtrert ut fra resten av massen. Den går fra å bære klang til å bli nær og tørr. Lydsiden har gått fra å være objektiv til subjektiv, fra romlig til en subjektiv *point of audition*. Vi ser et nærbilde av Anders' øre mens lyden fra samtalen er krystallklar. Etter hvert flytter han oppmerksomheten fra en samtale til en annen, og vi følger med. Denne sekvensen illustrerer også hva som skjer når lydsiden beveger seg fra *vast* til *null extension*.

Ved å manipulere og plassere lyder i det auditive rommet ved hjelp av disse virkemidlene, bygges lydsiden opp av tre lag: en forgrunn, en mellomgrunn og en bakgrunn. Hvor lydene plasseres har betydning for hvordan størrelsen på rommet oppleves, hvor stor oppmerksomhet lydene får og hva lydene kommuniserer. Lyden av en ugle kan oppleves på to ulike måter avhengig av i hvilket lag den er plassert. Vi ser et bilde av en park i skumringen. Det er ingen mennesker å se, vi skimter skygger fra trær og busker som blir kastet langs bakken av måneskinnet. Så høres lyden av en fjern ugle i bakgrunnen. Lyden er med på å beskrive det landskapet vi ser og signaliserer at kveld går over til natt. Selv om lyden er i bakgrunn betyr ikke det at den er uviktig. Omgivelseslyden er viktig for å fortelle om miljøet her. Men lyden kunne også blitt plassert i forgrunn og gitt en annen effekt. Med høyere lydstyrke og uten en fjern klang, kunne den blitt opplevd som brå og plutselig og hatt en skremmende effekt. I stedet for at den forteller om miljøet, forteller den at noe er i ferd med å skje. Noe uhyggelig. I hvert fall skaper lyden inntrykk av det. Publikum oppfatter, reagerer og

tolker lyder på forskjellige måter avhengig av om omgivelseslydene befinner seg i forgrunnen, mellomgrunnen eller i bakgrunnen. De tre lagene kan derfor brukes som et verktøy for å fortelle med omgivelseslyder.

De foregående filmeksemplene i kapittel 4 har fungert som korte innføringer til hvordan omgivelseslyd kan brukes som ledemotiv. Ved å se mer nærgående på lydens romlighet, viser det seg enda tydeligere i den kommende analysene av *No Country for Old Men* at det er mulig.

6 Filmer uten musikk

Det er interessant å se på filmer som bevisst har valgt å ikke bruke musikk. Hvordan høres da lydsiden ut? Hvordan blir andre lyder brukt for å fortelle og formidle? Jeg har sett *No Country for Old Men* to ganger. Jeg har blitt dratt inn i Llewelyns flukt og kjent hjertet hamre ettersom leiemorderen Chigurh nærmer seg. Men hverken første eller andre gang jeg så den la jeg merke til at det ikke er et eneste musikkstykke i filmen. Ingen musikk som akkompagnerer det tørre Texaslandskapet eller kampen om overlevelse. Likevel føles det som om noe har underbygget det visuelle og forsterket det emosjonelle som utspiller seg. Jeg har valgt å trekke frem denne som et godt eksempel på filmer som har ingen eller minimalt med musikk for å se på hvordan de andre lydkategoriene har blitt brukt som en del av fortellingen. Jeg ser også på omgivelseslyden i *Kameleon* som jeg jobbet som lyddesigner på.

6.1 Små lyder danner ledemotiv

I *No Country for Old Men* finner tilfeldigvis Llewelyn en koffert full av penger ute i ørkenen ikke langt fra grensen til Mexico. En narkotikahandel har gått galt og alle de involverte har blitt skutt. Llewelyn tar pengene og håper på et bedre liv for seg og kona. Men kofferten inneholder en sender, og mottakeren er i hendene på den psykopatiske leiemorderen Chigurh. Uvitende om senderen, men innforstått med at noen kommer etter ham, flykter Llewelyn og planlegger å ta hånd om jegeren når de møtes. Handlingen befinner seg i et tørt og støvete Texas. Lyden av ørkenvinden skildrer et ugjestmildt og nådeløst landskap, her gjelder regelen alle mann for seg selv.

Jeg vil si at lydsiden i filmen er neddempet og stille. Omgivelseslydene er ofte lave, men karakteristiske for miljøet. I ørkenen er vindlyden en stille bris. Den rasler litt i noen lave busker, men ellers ligger den som et tynt slør, som en bakgrunnseffekt. På den måten underbygger den det øde, store landskapet og gir plass til menneskene som beveger seg her. Spesielt løftes karakteren Chigurh frem av de få omgivelseslydene som er plassert i forgrunnen av lydbildet. Han beveger seg nærmest lydløst gjennom landskapet og blir omtalt av Sheriff Bell som et spøkelse. Og slik er lyden strukturert rundt ham – Chigurh snakker lite og når han snakker er det med en mørk stemme i et rolig tempo, nesten hypnotiserende. Det føles som om han plutselig er til stede, som om han smyer seg inn i en scene lik en slange.

Ved ett tilfelle får vi også se dette: Han går langs rekken av rom på et motell. I den ene hånda har han sitt karakteristiske mordvåpen – et trykkluftapparat – i den andre hånda et

gevær med en svær lydtemper. Han har tatt av seg skinnstøvlene og går i sokkelesten på plankene. Han er en mester i å være lydløs. Det er bruken av minimalt med omgivelseslyder, men med noen fremhevede enkeltlyder, som er karakteristisk for lydsiden når Chigurh er tilstede. Det er ikke nødvendigvis de enkelte lydene som fungerer som ledemotiv her, men hvordan lydsiden er strukturert rundt ham. Jeg vil nå se om det er mulig å definere lydsiden vi hører i sammenheng med Chigurh som et ledemotiv.

Det er så stille rundt Chigurh at de lydene han faktisk lager, fremkaller en fryktelig ekkel følelse og et ubehagelig grøss. Lyden som trykkluftapparatet lager er den eneste faste, gjenkjennbare lyden som følger ham gjennom hele filmen. Den lager et lite, svakt og mykt puff, og vi frykter denne «uskyldige» lyden like mye som et høyt pistolskudd når han sakte vrir om hjulet og løfter opp slangen. Puffets karakteristikk kan assosieres med Chigurhs personlighet: effektiv, lydløs og brutal. Lyden blir etablert som en del av ham slik at når vi hører den før vi ser Chigurh, forstår vi at det er han som er tilstede. På den måten fungerer lyden av lufttrykkapparatet – det lille «puffet» – som et ledemotiv, som både representerer og symboliserer Chigurh.

Andre lyder han lager er også med på underbygge assosiasjoner knyttet til ham som en gal, psykotisk morder. I en scene ankommer Chigurh en bensinstasjon som ligger langs veien som strekker seg gjennom ørkenen. Det er ingenting annet i nærheten – ingen andre mennesker, ingen trafikk langs veien, også vinden er lydløs for å gi plass til lydene som kommer. Chigurh innleder en merkelig og ubehagelig samtale med den ansatte. Han krøller sammen papiret fra dropsene han har spist opp og legger det på disken mellom de to mennene. Det er helt stille mens papiret gir fra seg en knitrende lyd når det sakte bretter seg ut. Bildet dveler en stund ved det før samtalen fortsetter. Jeg som publikummer holder pusten og venter på puffet, men det kommer ikke. Chigurh forlater stedet like lydløst som han kom.

Omgivelseslyder som kunne ha vært en del av lydsiden er dempet eller fjernet for å gi plass og oppmerksomhet til enkelte fremhevede lyder som Chigurh produserer. Det er et viktig element i struktureringen av lydsiden – at lydene som fremheves kommer fra det Chigurh gjør. Jeg vil også si at de fremhevede lydene understreker nærværet og psyken til Chigurh. Det er de som skaper spenning i scenen, hvor musikk typisk ville gjort det samme. I de fleste scener hvor Chigurh opptrer, er lydsiden romlig konstruert på samme måte og derfor vil jeg argumentere for at vi kan omtale det som et ledemotiv – Chigurhs ledemotiv

Llewelyn bruker hørselssansen hyppig i filmen for å lytte etter Chigurh. Etter å ha sluppet unna Chigurh ved et motell, barrikaderer han seg inne på et hotellrom og venter i

mørket. I denne scenen smalner rommet inn og blir til det Chion kaller *null extension*. Vi hører det Llewelyn hører. Og hans oppmerksomhet er rettet mot lyder som kan komme fra korridoren utenfor. Først er det helt stille. Så høres et fjernt klynk og et dunk. Llewelyn slår nummeret til resepsjonen for å sjekke, men lyden av telefonen som ringer når helt opp til ham igjen. Llewelyn tar frem geværet. Vi som har sett Chigurh ta livet av noen med det lydløse lufttrykkapparatet kan forestille oss hva som har skjedd nede i resepsjonen. Tunge fotsteg nærmer seg sakte. Det samme gjør den hissige pipingen til mottakeren som sporer pengene, og snart kan Llewelyn se en skygge i glippen under døra stoppe opp. Skyggen står stille i et øyeblikk før den trer bort, men like etter blir Llewelyn truffet av låsen som blåses inn i rommet.

Spenningen i *No Country for Old Men* ligger i skifter mellom *null* og *vast extension*. I sekvenser med Llewelyn er det auditive rommet ofte snevret inn og vi kan videre si at det er gjennom hans subjektive *point of audition* vi hører det han hører, som i eksempelet over. Vi forstår at det er nøyaktig dette Llewelyn hører fordi det er understreket i det visuelle – blant annet et dvelende nærbilde av ham som legger øret mot døra i det samme eksempelet. Det er flere bilder av Llewelyn som lytter gjennom filmen og det er med på å skille hans sekvenser fra Chigurhs. Spenningen oppstår også i kontrasten mellom typer omgivelseslyder. Hvis vi ser det i lys av Viers' lydeffektkategorier, er det mye bruk av «harde» lydeffekter. Det er lyder som vi tolker ut ifra koder, og disse høres i hovedsak i scener med Llewelyn hvor han lytter etter tegn til at Chigurh er i nærheten. Som for eksempel de tunge fotstegene til Chigurh som nærmer seg på hotellet. Vi hører lyden og oppfatter raskt hva som lager den og hva den betyr.

Disse står i kontrast til omgivelseslydene som høres i Chigurhs scener. Jeg mener at de kan sies å være mer musikalske eller abstrakte fordi det viktige her er ikke hva lydene kommer fra, men hva de forteller om stemningen i scenen. Lyden av godteripapiret som sakte bretter seg ut og lyden av lufttrykkapparatet er lyder som kommuniserer noe om Chigurh til oss, som jeg argumenterte for i analysen over. De underbygger også den dvelende og urolige stemningen som følger Chigurh – hva kan vi vente oss av ham? Her ser vi tydelig hvordan omgivelseslyder kan brukes på to forskjellige måter i følge med to ulike karakterer for å skape et skille mellom dem som personer og for bygge opp spenningen. Identifiseringen av omgivelseslydene på denne måten viser enda tydelige strategien bak, og gjør at det blir enklere å se strukturen og dermed kunne definere bruken av omgivelseslyder som ledemotiv.

I beskrivelsen av filmen nevnte jeg at jeg opplevde lydsiden som neddempet og stille. Det er i seg selv et virkemiddel for å forsterke de enkelte lydene som blir uthevet: det

Llewelyn fanger opp når han lytter, og lydene Chigurh lager – blant andre puffet fra luftrykket. I neste del vil jeg, med utgangspunkt i Paul Théberges begreper, se på hva slags type stillhet det er i denne filmen.

6.2 Hørbar stillhet

Selv om *No Country for Old Men* oppleves neddempet og stille, er det aldri det. Det er det sjelden i filmer (det finnes selvfølgelig noen hvor det er brukt total stillhet), men det kan oppleves som om alle lyder forsvinner og alt blir stille. Paul Théberge skriver at lydsiden i en film kan bli *nesten* stille. Det vil si at alt tones ned til at vi kun hører en svak romlyd eller bare en enslig bitteliten lyd, som for eksempel lyden av et insekt. Når vi ser på stillhet på denne måten, opptrer stillhet veldig ofte på film (Théberge, 2008:51). Chion bemerker at det handler om kontrast: stillhet oppleves som et resultat av konteksten den er satt til. Det er motsetningen til lyden vi har hørt tidligere, dermed er kontrasten mellom dem viktig for opplevelsen av stillhet (Chion, 1994:57). Derfor kan en sekvens hvor vi kun hører en svak vind fremstå som stille fordi den står i kontrast til det vi har hørt tidligere – kanskje et larmende trafikkmiljø hvor all støy fra biler og mennesker forsvinner. Og når vi kun hører lyden av et insekt og ingenting annet, oppleves omgivelsene som stille fordi denne ene lyden peker seg ut. Selv om den kan være nær og høres klart og tydelig, tolker vi det som at omgivelsene er stille fordi ingen andre lyder er der til å overdøve lyden av insektet. Hele ideen, og den elegante jobben til lyddesigneren som Murch poengterer, er å gjøre så «it feels silent, but it isn't» (Murch sitert i Théberge, 2008:51).

Théberge legger frem noen begrep for å forstå hvordan stillhet fungerer i filmens lydside – hvordan lyd og stillhet oppstår og hvordan de bidrar til den narrative strukturen, både innad scener eller sekvenser og overordnet gjennom en hel film. Han bruker begrepet *relational silence* om kontrasten som jeg refererte til Chion i avsnittet over. Relasjonell stillhet kjennes igjen ved at den er relatert til enkelte hendelser og skapt for å forsterke dramaet i handlingen. Den er en slags overordnet kategori for de neste følgende typer stillhet Théberge definerer.

Når all lyd fra diegesen «skrus av» oppstår det han kaller *diegetic silence*. De diegetiske lydene blir erstattet av et ikke-diegetisk musikkspor eller andre ikke-diegetiske lyder. Dette har blitt en måte å beskrive karakterers subjektive tilstander (drømmer, fantasier osv.) på, for å illustrere når det virkelige blir uvirkelig eller det fungerer som en bro i tid og

rom – for eksempel i en transportszene, hvor karakterene kjører på en landevei fra ett sted til et annet, indikerer den diegetiske stillheten at tiden går. Diegetisk stillhet legger vi ofte merke til som publikum fordi det bryter med vår forestilling om at lyder fra den verden vi ser bare forsvinner, og fordi det bryter med den tradisjonelle formen for Hollywood-realisme vi har lært oss å kjenne.

I motsatt fall er *musical silence* mer subtilt og at musikken forsvinner eller ikke er tilstede over en viss periode kan gå mer ubemerket hen. Rett og slett fordi vi er vant til at musikk ikke alltid er tilstede i løpet av en film: vi er trent til å høre musikk komme og gå. Det som er viktig i forhold til musikalsk stillhet er hvordan den oppstår, hva som skjer mens den pågår og hva den har å bety for den narrative strukturen (ibid.: 57-58). *No Country for Old Men* er et unntak her da den er blottet for ikke-diegetisk musikk. Den musikalske stillheten gjennom hele det narrative forløpet intensiverer katt og mus-jakten og skaper en nærhet mellom de to karakterene og samtidig en avstand til resten av omgivelsene.

Den siste typen stillhet Théberge nevner er *dialogue silence*. På samme måte som musikalsk stillhet, kan dialog-stillhet også være noe vi ikke reagerer spesielt på hvis det føles som en naturlig del av handlingsforløpet. Men i enkelte tilfeller kan det brukes på en måte for å understreke narrative hendelser (ibid.: 59-60). For eksempel i tilfeller hvor man forventer å høre dialog, men det er blitt fjernet, eller gjentakene bruk av scener hvor publikum for eksempel ser karakterer snakke sammen gjennom et vindu og ikke får tilgang til hva de snakker om. I tilfeller som dette kan dialog-stillhet bygge opp en spenning knyttet til informasjonen som blir gitt.

Structural silence låner Théberge fra Claudia Gorbman som skriver om dette i forhold til musikk. Théberge overfører dette til å også gjelde andre lyder. I følge hennes definisjon oppstår en strukturell stillhet når en lyd som tidligere har fulgt en spesifikk hendelse eller sekvens, er fjernet når liknende hendelser eller sekvenser skjer igjen. Det at lyden nå er borte indikerer et skifte i fortellingen som publikum også legger merke til (Gorbman referer til i Théberge, 2008:60). Strukturell stillhet forstått på den måten leker med forventinger og skaper med det meninger og betydninger innad filmens kontekst. Det bygges opp en struktur, som så oppnår en effekt ved å brytes. Théberge utvider begrepet noe og inkluderer episoder av stillhet som har andre strukturelle, stilistiske eller generiske betydninger enn kun den Gorbman presenterte. Strukturell stillhet har stor betydning for den narrative strukturen som helhet eller for filmens stil, hvor vi kan se et mønster i bruk av ulike typer stillhet (diegetisk, musikalsk eller dialog).

6.3 Omgivelseslyders merverdi

Som lyddesigner er det mye man kan gjøre for å underbygge relasjoner, følelser og stemninger med omgivelseslyder. I *Kameleon* gjennomgår hovedkarakteren Mie en personlig granskning. I samvær med sin venn Eskild og hans venn Daniel spiller hun et spill, en karakter, og får først god respons. Når spillet og de tilsynelatende uskyldige løgnene blir avslørt får det konsekvenser. Filmen inneholder musikk kun ved ett tilfelle: den er diegetisk, men *offscreen*. Det er jobbet mye med omgivelseslydene for at de skal være sterke fortellere og meningsbærere. I den avgjørende scenen hvor en løgn blir avkledd befinner Mie og hennes to venner seg i et mørkerom. Eskild er fotografstudent og han fremkaller bilder de har tatt gjennom dagen. Det er stille mens papiret ligger og skulper i et kar med fremkallervæske. Det høres en svak dur fra ventilasjonsanlegget. Lyden ligger som en passiv *offscreen* lyd, ifølge Chions begrep. Men den er langt ifra passiv og kun et stabilt sted for øret vårt, som Chion skriver (1994:85). Den hjelper klippingen med å skape en trykkende stemning i rommet.

Det er brukt mest nærbilder i denne scenen. Før noen sier noe hviler kamera på ansiktet til Mie. Hun står bak Eskild som har blikket ned på bildet. Daniel står på enden av karet. For å øke trykket på stemningen har jeg lagt til enda en lyd, en lyd som kan oppfattes som en del av ventilasjonsanlegget. Lyden er en mørk rumling som har en bevegende effekt over seg. Den er urolig. Lyden er tatt opp mens jeg satt på i en bil som kjørte gjennom en tunell. Dype drønn av biler, trailere og en motorsykkel passerer og henger igjen i tunellveggene. Det er en utrolig spennende effekt: jeg med opptaksutstyr i bilen kjører mot lydene, de kommer mot, passerer, forsvinner forbi og smeller mellom meg, kjøretøyene som produserer dem og betongveggene. Det blir som en dobbel eller trippel dopplereffekt.

Tonehøyden et kjøretøy lager forandrer seg på veien mot meg, og tilsvarende på vei fra meg. Et typisk eksempel fra hverdagen er lyden av en sirene. Dette er dopplereffekten, men det forutsetter at jeg står noenlunde stille. I dette tilfellet var også jeg i hurtig bevegelse, på vei mot lyden av kjøretøyet. Samtidig kom et nytt kjøretøy bak det første, med en annen tonehøyde som forandret seg mens vi var på vei mot hverandre. Slik ble effekten opplevd som dobbel eller trippel.

Plasseringen av denne lyden er nøye valgt ut. Den ligger ikke konstant gjennom scenen, men klippes inn på enkelte steder. Hovedgrunnen for å legge til denne lyden var for å underbygge Mies handlinger, hennes psyke og den splittelsen hun er i ferd med å skape. Lyden imiterer samtidig det spillet hun driver. Første gang den høres beveger Mie seg til den

andre siden av karet og hun ender opp på motsatt side av Eskild. Kameraet følger henne i et nærbilde med guttene i forgrunn, ute av fokus. Relasjonen mellom de tre forandres underveis i scenen. Det hintes om det i det visuelle og det blir underbygget av omgivelseslyden.

Lyden klippes inn for andre gang når Eskild tester Mie i hvor lenge bildet skal ligge i fremkallervæskan, og er litt mer intens nå – lydstyrken øker noe og tonehøyden i rumlingen blir noe dypere. Scenen nærmer seg vendepunktet. I dialogvekslingen som følger avsløres Mies løgner. Motivet som trer frem på bildet er av Daniel, tatt av Eskil. Mie merker at det oppstår en nærere kontakt mellom dem, en kontakt som ikke hun er en del av. Hennes reaksjon er å skru på lyset slik at bildet blir ødelagt. Igjen høres den dype lyden, og enda litt mer intens denne siste gangen. Mie og Eskil stirrer på hverandre og lyden avtar i det Eskild forlater rommet. Hun har ødelagt vennskapet. Igjen står Mie, i nesten total stillhet oppslukt av det røde mørket. Vi hører det svake suset fra ventilasjonsanlegget.

Lyden av ventilasjonsanlegget, det svake suset og den mørke rumlingen, opplevd sammen med denne handlingen, tillegger scenen en mening som hverken bildet eller lyden alene ville kommunisert til oss i like sterk grad. Chion kaller dette for added value. Iversen og Tiller oversetter dette til merverdi (2014:41). Chion beskriver merverdi som en uttrykksfull og informativ verdi lyden beriker bildet med. Lyden gir inntrykk av at uttrykket eller informasjonen kommer naturlig fra det vi ser på lerretet, og at denne verdien allerede er noe som bildet selv består av. Merverdi gir altså inntrykk av at lyden er unødvendig, og bare kopierer det bildet forteller. Men dette er et grundig feilaktig inntrykk (Chion, 1994:5). Lyden bærer en mening, bildet bærer en mening og når de to settes sammen oppstår det en ny eller sterkere betydning.

Merverdi blir ofte brukt om musikk eller dialog, men her er det klart at omgivelseslyder i like stor grad kan gi merverdi. For meg var dette hensikten med hvordan jeg redigerte og bearbeidet lyden av ventilasjonsanlegget. I bildene ser vi Mies ansiktsuttrykk og kroppsspråk, og vi ser hvordan de tre veksler blick og hva de blickene sier. Når vi hører lyden samtidig som vi ser at noe brygger inni Mie, og når kommunikasjonen mellom de tre vennene forandrer seg, er det tydelig at lyden forsterker og underbygger følelsene som utspiller seg mellom dem og i Mie.

Lyden av ventilasjonsanlegget er en fortolkning av hvordan den opprinnelig ville hørtes ut. Og slik er det for all lyd på film. Lydene er lydgjengivelser og publikums opplevelse av dem skal være troverdig, ikke bare en reproduksjon av hvordan de ville hørtes ut i virkeligheten. Lydene skal gjengi, uttrykke og formidle en følelse som assosieres med en

situasjon. Derfor er ikke et slag mot en kjeve bare lyden av hud som treffer hud. Vår opplevelse av hendelsen består av en sammensetning av egenskaper og følelser knyttet til lydens opprinnelse (ibid.:109, 112).

Den norske filmen *Naboer* av Pål Sletaune (2005) ga meg et støkk da jeg så den første gang og jeg husker fortsatt en scene like godt. Her gjengis lyden av at Kim slår John over neseryggen slik at vi også skal føle hvor vondt det gjør. Vi hører selvfølgelig at hud treffer hud, men også kraften i slaget, at den sammenknyttede hånden treffer noe mykt og fuktig, og at noe brister. Slaget er kraftig og klissete. De materielle indikatorene i lyden spiller dermed også inn på hvordan den gjengis og oppleves. Det er detaljer i lyden som forteller om lydets kilde og hvilke materialer den består av (Chion, 1994:114). På den måten kan man manipulere lyden til å gjengi akkurat det man ønsker å oppnå – endre lyders frekvens, styrke, sette sammen flere lyder, konstruere en ny lyd, bruke lyd fra originale objekt eller helt andre lydkilder.

Det var altså ikke tilfeldig hvordan jeg valgte å gjengi lyden av ventilasjonsanlegget. Den er som jeg nevnte konstruert ved at jeg klippet sammen to lyder: den ene en original lyd fra et ventilasjonsanlegg, den andre en lyd fra noe helt annet – en «kunstig» lyd. Forandringen jeg oppnådde i ventilasjonsanlegglydens materielle indikatorer var ved å klippe inn lyden fra opptaket i tunellen. Det høres ut som om ventilasjonsanlegget starter en prosess inni de store rørene når lyden går fra en tynn summing til en dypere rumling som har noe skranglete inni seg. Anlegget fikk et større rom, som om det åpnet seg og slapp ut mer luft. Jeg ser for meg luften som flyter gjennom et tynt rør, og når den kommer til en passasje som åpner seg og blir større, fremkaller den denne forandringen i lyden. De materielle indikatorene er veldig viktige for hvordan lyden oppleves og hva den underbygger i handlingen.

I forhold til definisjonen av ledemotiv som omhandler å forsterke en dramatisk handling, kan vi si at omgivelseslyden jeg nå har analysert fungerer som ledemotiv. På grunn av plassering i forhold til hva som skjer, når Mie rører på seg og handlingene hennes, kan vi også si at omgivelseslyden gir publikum en psykologisk innsikt i henne som karakter som også kjennetegner ledemotivet. Det er ingen omgivelseslyder som gjentas i filmen, men i nesten hver scene brukes omgivelseslydene for å formidle noe om Mie til publikum. Filmene har ikke en like tydelig gjenkjennende struktur som i *No Country for Old Men*, og det er derfor vanskeligere å konkludere med at omgivelseslydene i dette eksempelet fungerer som ledemotiv. Men det den har vist er hvor mye mening som kan ligge i omgivelseslyder, at de har en merverdi og at de materielle indikatorene er viktige fortellere, og det er avgjørende for

hvordan omgivelseslyder fungerer som ledemotiv.

Når jeg nå skal bevege meg over mot den praktiske delen av masteroppgaven og analysere mitt eget lydarbeid der, vil jeg se på hva slags betydning de romlige aspektene og de iboende egenskapene i lyder har for hvordan omgivelseslyden i *Utburd – myten våkner* fungerer.

7 Lyden av *Utburd*

I denne delen vil jeg skrive om og analysere mitt eget lydarbeid i *Utburd – myten våkner*. Hvordan har jeg tenkt og brukt omgivelseslyder for å gi informasjon til publikum om karakterene og miljøet rundt dem? Og hva kan omgivelseslydene fortelle om det som skjer i handlingen og om underliggende temaer som er med på å dra historien i en retning?

Del 7.1 gir først en kort beskrivelse av handlingen i filmen. En DVD er lagt ved og kan ses etter ønske. I del 7.2 innleder jeg til analysedelen ved å forklare det overordnede målet med hvordan filmen og lydsiden ønskes opplevd – som en snikende skrekk.

I neste del, 7.3, blir tre scener med Sara og barneutburden grunnlag for analysen. Vi skal se på hvordan omgivelseslyden er strukturert og om det finnes fellestrekk mellom de tre scenene som gjør at lyden kan omtales som ledemotiv. Her inkluderes barneutburdens stemme i kategorien omgivelseslyd. Det er fordi den ikke har en visuell kilde, og det gjør at det er usikkert om den faktisk kommer fra noen i rommet eller om det er en stemme Sara forestiller seg. Lyden befinner seg i grenseland mellom omgivelseslyd og dialog, og er derfor aktuell å ta med i diskusjonen og analysen av omgivelseslyden.

I del 7.4 blir funnene fra 7.3 diskutert og vi ser på hvordan omgivelseslyden i *Utburd* kan fungere som ledemotiv, og oppsummerer hvilke mekanismer som er grunnlaget for dette.

Siste del av dette analysekapittelet, 7.5, dreier seg om lyden av skogen. Her legger jeg frem Krauses lyd kategorier geofonisk, biofonisk og antropofonisk lyd. De to første kategoriene vil være relevant for den videre analysen av skogen i *Utburd*. Spørsmålet som blir tatt opp her er om omgivelser kan fungere og oppleves som karakterer. I diskusjonen viser jeg til andre filmer og måter å gjøre dette på med lyden.

7.1 Handlingen i *Utburd – myten våkner*

Filmen starter med stemmen til en ung gutt over svart bilde: «Du er aldri trygg». Bildet viser så at fire barn sitter i en trehytte og lytter til historien. De lar seg bli skremt av myten om Jernharen som kommer krypene opp av bakken og spiser deg hvis du tramper for hardt. Når friminuttet er over lister de seg over skolegården for ikke å lage for mye lyd. Den unge fortelleren er fornøyd med å ha overbevist de andre om Jernharen. Han står igjen og observerer innflytelsen historien hans har hatt. Men likevel lister han seg forsiktig hjemover ved skoledagens slutt. Han trår så mykt han kan på en skogsti dekket av store, frosne høstløv.

Plutselig snubler han i en krokettrot og faller hardt ned på stien. Han blir liggende med øret mot bakken og øynene fylles av frykt.

Det hoppes frem til nåtid. Fem ungdommer sitter i en bil på vei til hyttetur. Medisinstudenten Kristine har tatt med sine to venner: Erik og Arild. Erik og Kristine er forholdsvis like – realister og glad i naturen. Arild er av den litt mer avslappede, kreative typen og er en dyktig tegner. Kristine tok også med seg barndomsvennen Adrian. Adrian var den unge fortelleren og Kristine var en av de skremte tilhørerne. Hun husker fortsatt den historien godt, men også flere som Adrian fortalte med stor overbevisning har satt spor i henne. Adrian har blitt forfatter og ble med på hytteturen i håp om å få løsnet skrivesperren han sliter med i forbindelse med «den vanskelige andreboka». Erik tok med venninnen Sara i god tro om at et miljøskifte ville gjøre henne godt. Hun har tatt abort og vært plaget med depresjon siden.

Når de sitter rundt bordet den første kvelden vil Sara vite hva den nye boka til Adrian skal handle om. Han forteller om utburdmyten: i gamle dager hente det at foreldre satte barnet sitt ut i skogen for å dø hvis det ble født vanskapt, med sykdom eller utenfor ekteskap. Men myten sier at de ikke døde der ute, at de ble holdt i live av en kraft. De overlevde og vokste opp, men ikke som mennesker. De ble kalt utburd og levde i form av ulike skapninger i skogen. De plages av et sinne for å ha blitt frarøvet livet og felles er skriket deres, men ingen klarer å beskrive lyden av det. Etter hvert begynner de fem ungdommene å dikte videre på utburdmyten og lager sin egen fortelling med utburder som har ulike evner og karakteristikk. Men samtidig føles det som om myten er nærværende. Sara er den første som drømmer om et møte med en barneutburd. Er det drøm eller er det virkelighet? Senere blir myten mer og mer virkelig når Kristine blir lokket ut av en langeutburd og Arild blir angrepet av en dyreutburd. Adrian lar seg til slutt bli tatt av langeutburden for å redde de andre, men i det siste bildet avsløres det at Sara også har blitt tatt – av barneutburden.

Bildet blir svart og vi hører en rask pust. Den unge Adrian ligger livredd på bakken og hører lyder under seg: En kraftig rumling, løv som rasler, metall som knirker og en tung pust. Tunge, metalliske steg treffer bakken. Adrian reiser seg og står ansikt til ansikt med den gigantiske Jernharen.

7.2 Snikende skrekk

Utburd – myten våkner er en psykologisk horrorfilm. Det er på mange måter en klassisk fortelling om fem ungdommer som drar på tur ut i villmarken og som blir terrorisert av en ukjent ondskap. Det har vi med skrekkfryd sett i blant andre *Fritt vilt* (Roar Uthaug, 2006) og i *Villmark* (Pål Øie, 2003). De filmene har en fysisk og ekte ondskap, men ondskapen i *Utburd* er mindre håndgripelig og basert på tro og det subjektive. Vi ville gi publikum en horrorfilm som unngikk mange av de typiske skremme-øyeblikkene. Målet var at skrekken skulle komme smygende opp ryggraden til publikum og skape et vedvarende ubehag. Totalt sett har derfor utburdene svært lite screentime, de vises sjelden og ikke lenge av gangen. Det tar også lang tid før publikum får se en utburd for første gang. Det er med hensikt det holdes igjen på den visuelle informasjonen, og at dette i stedet blir formidlet gjennom de fem karakterene ved blant annet at Sara forteller om det hun har drømt og at de sammen lager tegninger av utburd og utburdskrik. Lyden er derfor brukt som et virkemiddel for å skape et nærvær av utburdene, selv når de ikke kan ses.

7.3 Sara og barneutburden

Sara er den sårbare karakteren med en vond forhistorie som publikum etter hvert får kjennskap til. Målet med lydsiden var å slippe publikum inn i hennes subjektive verden og la dem bli kjent med den sårbarheten hun bærer på. Når hun går opp og legger seg før de andre, stenges raskt resten av omgivelsene ute. Sara lukker vinduet og med det forsvinner lyden av radien som står på nede. Den blir erstattet av en ikke-diegetisk musikk som inneholder elementer som kan knyttes til Saras sårbare personlighet. Den er derfor lett og har noen flytende toner, men med en underliggende bass. Det høres også noen «kravlende» lyder som indikerer noe levende, eller noe som er i bevegelse – noe som murrer under overflaten.

Sekvensen beveger seg gradvis mot *null extension*, lydene er begrenset til dette rommet og snart blir den enda mer snevret inn. Lydene av Sara som kler av seg, stoffet som faller til det ru tregulvet og de bare føttene som går over plankene er nære og tydelige. Vi hører ingen andre lyder fra diegesen. Et bilde av en edderkopp som nøysomt spinner vevet sitt i vinduet klippes inn, og er bevisst lydlagt for å komme enda tettere på det om skjer i rommet. Lyden som høres over bildet av edderkoppen er lik de «kravlende» lydene som lå under

musikken i starten av sekvensen, men nå er de mer fremtredende og enda nærere. Hensikten med å fremheve disse små lydene er å skjerpe sansene til publikum. Få dem til å lytte etter hver minste ting som kunne lage den laveste lyden.

Musikken dras sakte i en annen retning herfra: de lette tonene drukner etter hvert i de dypere basstonene. I det øyeblikket de gjør det høres et knirk i treverk. Lyden er klar og tydelig. Lydstyrken er høy nok til at den ikke kan forveksles med et tilfeldig knirk fra den gamle trebygningen. Det er ingen tvil om at den kommer fra diegesen og fra senga som Sara akkurat har sovnet i. Vi ser nå et nærbilde av Sara som våkner av lyden. Hun lytter en stund før hun med tvil i stemmen sier «hallo?». Hun ser opp i overkøya over seg. Det er helt stille. Så spør hun igjen: «Er det noen der?». Denne gangen får hun svar. Stemmen som svarer er satt sammen av to originale stemmer.

7.3.1 Barneutburdens materielle indikatorer

Jeg vil nå forklare hvordan jeg jobbet med stemmen og hvordan jeg kom frem til akkurat denne kvaliteten. Som Chion skriver har de materielle indikatorene betydning for hvordan en lyd oppleves (1994:114). Når vi hører en lyd, tolker vi karakteristikker og egenskaper ved den – lys eller mørk tonehøyde, høy eller lav lydstyrke, nær eller fjern, om den er brå eller smygende osv. Alt vi tolker ut i fra dette har betydning for hvordan vi opplever det som skjer i fortellingen. Valg av lydkilder er derfor nøye valgt ut til denne stemmen.

Stemmen er manipulert ut i fra hvordan barneutburden ser ut. Han har kroppen til en liten gutt, men ansiktet er eldet. Huden er furet og rynkete, og han har ikke noe hår på hodet. Jeg ville at også denne utburden skulle bære på en sårhet, slik Sara gjør. Det er det som er linken mellom dem. Både sårheten, og det faktum at han er eldet og blitt til et vesen hvor den unge sjelen er fanget, har jeg prøvd å få frem gjennom de materielle indikatorene i stemmen. Stemmen har nærmest blitt en lydeffekt. Den består av en ung gutts stemme, skuespilleren som spiller utburden. Stemmen hans ble tatt opp i lydstudio og vi eksperimenterte med tonefall på replikkene. Vi endte med et tonefall som er flatt, men som går ned på slutten. Det fremmedgjør den fordi det ikke er en normal uttale, mer monoton og nesten død. Guttens stemme er den materielle indikatoren som gir den sårbarheten jeg ville skulle ligge i bunn: den har en lys tonehøyde og gir et mildt uttrykk.

Før jeg endte med å bruke enda en stemme, forsøkte jeg å manipulere guttens stemme med effekter i programvaren. Jeg prøvde mange muligheter: endre tonehøyde,

frekvensområde, legge hans stemme dobbelt, spille den baklengs oppå originalen og mer. Men alle forsøkene ga stemmen et kunstig og mekanisk uttrykk som ikke passet. Målet var å beholde det organiske og menneskelige i stemmen, ikke helle mot det jeg forbinder med en robotaktig stemme. Jeg tok derfor opp min egen stemme si nøyaktig det samme som han, i det samme tempoet. Jeg holdt nærmest pusten mens jeg snakket slik at lyden ble produsert i strupen og ikke fikk energi og luft fra magen. Stemmen fikk et slitent og gammelt preg, og som om den var sperret inne. Jeg la min stemme over guttens og fikk den effekten jeg ønsket. Stemmen er en lyddesigneffekt – en effekt jeg skapte i etterarbeidet for å få akkurat den kvaliteten jeg ønsket.

7.3.2 Utvidelse og innsnevring av rommet

Virkemidler fra lydens romlighet er blitt brukt for å oppnå to mål med denne scenen. Det ene er å vekke nysgjerrighet og skape spenning om det som ikke kan ses ved bruk av aktive *offscreen* lyder. Det andre er å hinte om en subjektiv opplevelse for å skape usikkerhet om scenen er en drøm eller ikke ved å snevre inn rommet.

Når barneutburden snakker til Sara i denne første scenen ser vi ham ikke. Vi hører kun stemmen som kommer fra køyen over henne og knirkene i det tynne treverket. Lydene som knyttes til utburden er aktive *offscreen* lyder. Først høres knirkene. Fordi lydene er nære og lydstyrken høy, spør også publikum seg hva eller hvem som forårsaker lyden. Siden vi ikke har sett utburden enda, blir egenskaper ved ham kommunisert til oss gjennom stemmen hans. Stemmen vekker nysgjerrighet, kanskje også frykt og ubehag. Vi hører noe ubestemmelig som vi ikke får den visuelle kilden til, og det skaper forventninger og forestillinger om hvem som fremkaller stemmen. Det setter i gang en tankeprosess hos publikum, akkurat slik det gjør hos Sara. Publikum deler på denne måten opplevelsen med henne.

I dette tilfellet kunne det ha blitt klippet til et bilde av hva eller hvem som befinner seg i overkøyen, kun avslørt for oss publikum og ikke for rollefiguren Sara. Dette er et vanlig virkemiddel for å gi publikum mer informasjon enn karakterene. Hvis det hadde blitt gjort ville vi visst mer enn Sara, men her er vi likestilt. Både hun og vi spør oss selv hva vi har hørt og hvem dette er. De aktive *offscreen* lydene drar på denne måten filmen fremover og de planter forventninger hos publikum. Og, som Chion påpeker, kommer aktive *offscreen* lyder fra objekter eller karakterer vi kan identifisere visuelt. Men vi får først høre lyden av dem før vi får se dem (Chion, 1994:85).

I denne scenen er det første gang publikum får høre lyden av barneutburden, og vi får tilgang til kun lyden et par ganger til før vi får identifisert ham visuelt. Forventingene og spenningen knyttet til hvem eller hva denne lyden tilhører holdes lenge før publikum får en bekreftelse.

Er dette en drøm eller er det virkelighet? Omgivelseslydene er mikset slik at de skal gi inntrykk av at dette er en drøm eller noe Sara innbiller seg. Det som antyder at dette er Saras subjektive interne lyd er at rommet går fra *vast* til *null extension*. Denne overgangen skjer ikke brått, men gradvis. Først forsvinner lydene utenfor det rommet Sara befinner seg i. Om overgangen fra *vast* til *null extension* sier Chion at når atmosfærelyder dempes eller forsvinner, kan dette være med på å gi inntrykk av at vi blir tatt med inn i en karakters sinn, og at vi blir engasjert i hans eller hennes personlige historie. Å variere *extension* og skape stillhet er en effekt for å oppnå subjektiv lyd (ibid.:89). Denne scenen oppleves som stille i kontrast til scenen før, hvor karakterene snakket og radioen stod på og spilte musikk.

I følge Théberges begrep er dette en relasjonell stillhet (2008:57-58). Stillheten forsterkes av at vi hører alle de små lydene klart og tydelig, noe vi ikke ville gjort hvis rommet var fylt med andre omgivelseslyder. Fokuset er rettet mot Saras bevegelser og lydene hun lager – når hun har lagt seg hører vi også pusten hennes som faller til ro. Frem til Sara lukker øynene og sovner har vi kun hørt lyder som tilhører dette rommet, og vi kan si at det romlige *point* eller *place of audition* er lite. Vi har hørt lydene fra innsiden av dette rommet, på nært hold, og ikke fra utsiden. Samtidig kan dette knyttes til den andre betydningen av *point of audition*, den subjektive, når scenen beveger seg videre. Avgjørende for å kategorisere lyden som subjektiv *point of audition*, er konstruksjonen av bildene. Chion påpeker at når vi ser en karakter i nærbilde og samtidig hører lyden, forstår vi det slik at lyden blir hørt av den karakteren (Chion, 1994:91). Dette blir tydelig når Sara har lagt hodet på puta og vi ser nærbilder av henne når vi hører den fremmede stemmen – vi hører nøyaktig det samme som henne.

Men lyden av stemmen kan tolkes ett steg lenger. Kan den også være en subjektiv intern lyd? Det er ingen andre karakterer tilstede som enten kan bekrefte eller avkrefte at lydene høres. Er dette en mental stemme Sara skaper på bakgrunn av sin historie, aborten hun tok og tankene som plager henne på grunn av det? Vi hører det barnlige preget i stemmen og kan tenke oss at det er tilfelle, i hvert fall ikke helt urealistisk. Lydene som høres over bildet av edderkoppene underbygger også usikkerheten om det virkelige eller uvirkelige. De skaper et uklart skille mellom ikke-diegetisk lyd og diegetisk *onscreen* lyd. Tilhører de «kravlende»

lydene den ikke-diegetiske musikken eller er det lyder fra diegesen? Vi har nettopp sett et nærbilde av Sara. Betyr det at hun også hører disse lydene? Lydene er i synkronitet med edderkoppens bevegelser, men vi har litt vanskelig for å tro at det er den som lager disse lydene. De er plassert her for at publikum skal kjenne de igjen når de høres senere i filmen. Da er de knyttet til bilder av naturen og skogen rundt hytta.

Aktive *offscreen* lyder finner vi flere steder i filmen. Et viktig poeng for fortellingen og spenningsoppbyggingen er at vi hører barneutburden før vi ser ham, slik det ble etablert i den første scenen. Det er en del av premisset om at det er karakterene selv, først Sara og så de andre, som gir liv til utburdene. Det at vi kun hører lyden av dem i flere sekvenser bygger opp en forestilling om at de først skapes i fantasien deres, i deres indre tanker. Det er to sekvenser til hvor vi hører lyder som ikke kan knyttes til noe visuelt, og hvor aktive *offscreen* lyder igjen er viktige.

Kristine, Erik og Adrian har gått på fjelltur. Arild sitter inne i stillhet og tegner når han hører Saras stemme fra andre etasje. Det er litt vanskelig å forstå hva hun sier, men man kan høre «lengte etter menneskeliv». Deretter høres en lyd som er vanskelig å plassere i rommet. En svak hvisking fra andre etasje, eller er det bare en uskyldig lyd som den gamle hytta gir fra seg? En dyp ikke-diegetisk musikalsk tone fader inn og vi hører lyden av steg fra etasjen over. Det knaker i det gamle tregulvet og en dør knirker i det den lukkes. Arild venter på at Sara skal komme ned trappa. Når hun ikke gjør det går han opp for å sjekke. Han finner henne i dyp søvn inne på soverommet. Den mørke tonen slår over til det såre temaet vi hørte tidligere. I et nærbilde av bakhodet til Sara høres de «kravlende» lydene igjen.

Denne scenen har både troverdige *offscreen* lyder vi enkelt forstår hva er – lyden av fotstegene og døra, og stemmen til Sara – og den har den mulige hviskingen som er en mer utydelige *offscreen* lyd. I tillegg til dette er det de «kravlende» lydene som igjen ligger og vakler i skillet mellom diegetisk *offscreen* lyd og ikke-diegetisk lyd. Like fullt reiser alle lydene spørsmål om det var Sara som snakket og gikk over gulvet i søvne, om det var noen andre eller om Arild også begynner å høre ting. Uten at det blir fortalt eksplisitt, er det tenkt fra vår side at Sara snakker med barneutburden og at den løper og forsvinner når Arild roper «Sara» før han beveger seg opp. Lydsiden legger frem subtile hint om at utburden stadig blir mer og mer ekte, og dette tas ett steg videre for hver sekvens.

I den neste scenen hvor lyden forteller om utburdens eksistens, er det igjen kun Sara som er tilstede. Arild er utenfor hørevidde. Han og Sara er ute på tunet og kaster frisbee. Den forsvinner et stykke inn i skogen og Sara løper for å finne den. Hun kommer ned en liten

skråning og befinner seg plutselig i et lite, grønt rom. Store bregner dekker skogbunnen, og døde greiner stikker inn fra høyre og venstre bildekant som på den måten lukker Sara inne. Bildet er statisk. Sara beveger seg nedover skråningen mot oss og ender opp i et nærbilde. Oppe på tunet høres atmosfærelyder som fuglekvitter og vindsus, men når hun kommer ned skråningen dempes de og det er kun suset i trærne som er igjen. Fuglekvitteret, som representerer liv, forsvinner helt.

Så høres en lyd som er vanskelig å plassere. Den er plassert akkurat når Sara sklir på en rot. Er det et vindkast, en lyd som forårsakes av at Sara sklir, en slags objektiv intern lyd kanskje, eller er den motivert av bevegelsen? Er det i så fall en aktiv eller passiv *offscreen* lyd? I og med at lyden er synkron med Saras brå bevegelse i det hun sklir, er det ikke sikkert at så mange blant publikum reagerer på den. Den kan oppfattes som en passiv *offscreen* lyd: en lyd fra stedet Sara befinner seg – et blaff i tretoppene eller lyden av en fugl eller et annet dyr lenger inn i skogen. Men lyden er den første av fire mer aktive *offscreen* lyder. Lyden imiterer en svak hvisking. Jeg har brukt lydopptakene jeg gjorde av skuespilleren som spiller barneutburden. Denne gangen er stemmen klippet opp i redigeringsprogrammet slik at bare noen myke vokaler ble igjen. Disse er klippet sammen og gitt en klang for å forlenge de myke tonene og få den til å høres fjern ut. Vi hører ikke konkrete ord, det ville blitt for eksplisitt. Poenget er at lyden skal være uforståelig og at den må tolkes. Den ubestemmelige lyden kommer nærmere og nærmere. Den neste lyden vi hører er også fjern, med den samme klangen. Det er et utpust, men kan i enda større grad enn den første lyden likne på vindsus.

Like før denne lyden høres, tones det ikke-diegetisk musikk inn. Den har lik tonefarge og stemning som musikken i Saras drøm og er med på å linke de to scenene sammen. Den tredje lyden er nærmere. Det er også Sara i bildet nå. Klangen er fjernet og flere lyder fra opptaket, også med konsonanter, er klippet sammen. Lyden får en hakkete effekt. Man kan kanskje tro at en hører noe som likner på kjente ord, men det høres mer ut som et fremmed språk. Når lydene går fra å ha en fjern klang til å bli nære og tydelige, skapes det forventninger. Fjern klang er et virkemiddel for å gi lyder et subjektivt preg. Men scenen får et skifte når denne karakteristikken forandres. Lydene blir mer virkelige når klangen fjernes og lyden blir tørr og nær. Får vi endelig se hvem eller hva som lager disse lydene? Er den her i skogen? Den siste lyden som høres er ikke til å ta feil av. Stemmen hvisker «Sara». Lyden ligger i venstre høyttalerkanal, mens de andre har ligget i stereo. Når de er i stereo åpnes rommet opp og det høres ut som om de kommer fra eller er en del av atmosfærelydene. Mens nå, når lyden er fremst i lydbildet, følger den Saras blick og stiller spørsmål ved om hun ser

lydkilden eller ikke. Hun ser også til venstre, men det er ikke tydelig om hun hører stemmen. Det er mange ting ved denne sekvensen som med hensikt er uklare. Er de fire lydene egentlig aktive *offscreen* lyder? Sara gir oss ingen klare tegn på at hun hører de. Hun ser seg rundt, men hun leter jo etter frisbeen.

Lydene er lagt der for å fortelle noe til publikum og for å vekke deres oppmerksomhet, samme funksjon som aktive *offscreen* lyder har. Fordi musikken spilles samtidig med de siste lydene, mener jeg de løfter oss inn i Saras subjektivitet. Lydene forteller publikum at myten og historien om utburd tar form i Saras hode og blir en større del av henne.

7.4 Ledemotiv i *Utburd – myten våkner*

Sara følges av et musikalsk ledemotiv. Det er det sårbare temaet med de lette, flytende tonene, men som også har et mørkt underlag som vi hørte i den første scenen hvor hun snakket med barneutburden. Det gjentas så i scenen hvor Arild sjekker henne etter å ha hørt fotsteg fra andre etasje, i skogen når Sara leter etter frisbeen og i de følgende sentrale scenene for Sara videre i filmen. Men kan vi si at omgivelseslydene som følger henne i disse scenene også er ledemotiv?

Saras scener kjennetegnes ved at rommet forminskes, vi hører kun de nære lydene og lyder utenfor det visuelle rommet blir borte. Det hørte vi i den første scenen med lyden av klærne og edderkoppen, og i scenen der hun leter etter frisbeen hvor atmosfærelydene forsvant eller ble dempet. Det gjør at hennes scener kun har en forgrunn – bakgrunnen forsvinner for å rette fokuset mot omgivelseslydene som befinner seg i forgrunnen. Samtidig utvides det lukkede rommet ved at de sentrale lydene er aktive og *offscreen* – knirk fra senga, barneutburdens stemme i de to første scenene, og Saras replikk og fotstegene i den tredje. Det romlige aspektet i Saras scener har dermed mange likhetstrekk og de har som hensikt å gi oss informasjon om og innsikt i henne. Vi ser ikke hva som skjer med Sara, men lyden forteller det: barneutburden tar gradvis over hennes kropp og sinn. Samtidig som omgivelseslydene formidler noe om Sara til publikum, representerer eller symboliserer de også barneutburden i og med at han blir en del av Sara og opptrer kun sammen med henne.

Funksjonen omgivelseslydene har her passer til Whittalls definisjon av musikalske ledemotiv. Det at strukturen på omgivelseslydene er den samme i alle scenene, gjør at vi kan kjenne de igjen på samme måte som vi kjenner igjen et musikalsk ledemotiv som følger en karakter gjennom fortellingen. Dette så vi også i *Once Upon a Time in the West* hvor det

romlige aspektet ved munnspillmelodien var avgjørende for å vite hvem sitt ledemotiv det var vi hørte. Når det var ikke-diegetisk tilhørte det Frank. Og når det var diegetisk, enten off- eller onscreen, tilhørte det Harmonica.

Det er den strategiske og faste struktureringen av omgivelseslyder i det auditive rommet som gjør at vi kan omtale de som ledemotiv – innsnevring av det auditive rommet, lyder lagt kun i forgrunnen og bruk av aktive *offscreen* lyder.

7.5 Den levende skogen

Et annet element jeg nå skal se nærmere på er skogen. Den har hittil vært en kulisse for myten om utburd og ikke spilt en særlig stor rolle enda. Men det har vært hint i lydsiden om at det skjer ting i skogen i alle scenene jeg har analysert. De «kravlende» lydene skal i denne delen få mer oppmerksomhet. Her vil jeg aktivisere Krauses begrep og illustrerer de med horrorfilmen *The Vvitch* (Robert Eggers, 2016) hvor det er mye bruk av geofonisk lyd. Dette leder over i en diskusjon om lyden av skogen fungerer som ledemotiv, og om en ikke-menneskelig del av fortellingen kan bli etablert som en karakter ved hjelp av omgivelseslyder. I diskusjonen trekker jeg inn *The Vvitch* og *Kon-Tiki* (Joachim Rønning og Espen Sandberg, 2012) som viser at steder og objekter kan bli gjort til karakterer i kraft av lyden. På vei dit må vi innom en siste scene med Sara og barneutburden som vil lede oss nærmere skogen.

7.5.1 Drøm eller virkelighet?

I den neste scenen som omhandler barneutburden oppstår det en strukturell stillhet slik Gorbman definerer det, og som Théberge diskuterer videre (Théberge, 2008:60). Lydbildet her skiller seg noe fra de andre scenene og dette er første gang vi får se barneutburden, men foreløpig kun fragmenter av ham.

Sara og Arild sitter inne og tegner når han spør om drømmen hennes. Hun svarer at hun ikke er så sikker på at det var en drøm, at hun husker alt så godt. Arild spør om hun husker hvordan utburden så ut og kamera gjør et fokusskift fra han til Sara. Ansiktet hennes fyller forgrunnen av bildet og Saras musikalske tema smyger seg gradvis inn i lydbildet. Det holdes en liten stund på nærbildet av Sara før vi får se drømmen hennes. Hele drømmesekvensen er i slow motion og bildene holdes lenge. Sara reiser seg opp i sengen og ser rett fremfor seg, forbi kamera. Så klippes det til hennes point of view; vi ser en naken fot

som strekker seg ned fra overkøya og føler seg frem til det første steget på stigen. I et bilde ser vi kroppen stige lenger ned på stigen og det avsløres at Sara ser hele personen, men dette holdes tilbake for publikum. Vi ser kun bena og i et siste bilde er det tydelig at det er barneføtter som treffer gulvet. Sekvensen avsluttes med et nærbilde av Sara som stirrer fremfor seg, mot utburden.

Det første som skjer på lydsiden er at det oppstår en diegetisk stillhet. Lydene fra hytta forsvinner, og den ikke-diegetiske musikken tar helt over. I drømmesekvensen er det heller ingen diegetiske lyder, ingen knirk fra senga som i den første scenen. Selv om de ikke er der, kan jeg høre knirkingen i treverk inni hodet mitt når jeg ser nærbildene av utburdens føtter som finner feste i stigen. Denne sekvensen skiller seg fra de andre hvor det alltid har vært nære omgivelseslyder i forgrunnen og aktive *offscreen* lyder som formidler informasjon til oss. Fraværet av disse indikerer en endring eller noe nytt i det narrative, som her er at vi får se deler av utburden, og derfor oppstår det en strukturell stillhet. Fordi den skiller seg ut får den ekstra oppmerksomhet fra publikum som reagerer på at noe er annerledes.

Drømmesekvensen gir oss ingen sikre tegn på om dette er virkelighet eller drøm. Som de andre scenene kan denne også tolkes som å være en ren subjektiv opplevelse for Sara. Som Théberge påpeker, har diegetisk stillhet blitt et vanlig grep i fremstillinger av drømmesekvenser og andre øyeblikk hvor publikum slippes inn i en karakters mentale sinnstilstand (Théberge, 2008:57). Publikum sitter inne med denne kunnskapen og forstår ut ifra lydbildet at dette kan være en drøm. Vi er derfor ikke helt sikre på om dette har skjedd i virkeligheten. Myten rundt utburdens eksistens opprettholdes.

Denne sekvensen har ett element som er felles med de tidligere scenene. Det er de «kravlende» skogslydene som befinner seg i et skille mellom omgivelseslyder og ikke-diegetiske musikalske lyder. De har vært et element som ikke har vært lett for publikum å indentifisere som lydkategori. De kan være lydeffekter fra omgivelsene eller de kan være deler av den ikke-diegetiske musikken. Gjentakelsen av de samme lydene i scenene og det uklare skillet mellom de to lydkategoriene bygger gradvis opp enda en karakter, en som omgir ungdommene hele tiden: Skogen. Skogen er på en måte utburdenes fødested, det er her de ligger og venter på å bli vekket til live, og de «kravlende» lydene er lyden av en karakter som sakte, men sikkert blir en del av fortellingen.

I denne drømmesekvensen er det ingen andre lyder som tar oppmerksomheten fra de «kravlende» lydene, her høres de alene med musikken. Tidligere har de ikke blitt viet så stor tolking om hva de representerer og forteller fordi de andre nære omgivelseslydene har hatt

sterkere fortellerkraft, men nå begynner de å tilkjennegi seg. Jeg skal straks beskrive og omtale lyden av skogen som noe mer enn «kravlende» når jeg trekker inn teorier fra lydmannen Bernie Krause. Han har gjort masse opptak av naturlyder og lydlandskap, og har således blitt en ekspert på det området. Hans begrep er hjelpsomme ved beskrivelser av ulike omgivelseslyder fra naturen.

7.5.2 Krauses lyd kategorier

Bernie Krauses lyd kategorier om naturlyder kan med fordel brukes til å forklare og beskrive omgivelseslyder. Han skiller mellom tre kategorier. Hvor enn du befinner deg på jorda vil du alltid kunne høre to av disse kategoriene, og oftere alle tre samtidig. Den første kategorien kalles *geophony* – geofonisk lyd. Dette er lyder som regn, vind, jordras, bølgeskvulp osv., lyder som ikke kan knyttes til biologiske kilder, men som er klodens geologiske lyder. Den andre kategorien kalles *biophony* – biofonisk lyd – og er lyder laget av alle levende organismer: dyr, planter og helt ned på nivå med mikroorganismer. Den siste kategorien er *anthrophony* – antropofonisk lyd. I denne kategorien er vi mennesker kilden og det gjelder alle lyder vi skaper: snakkingen vår, sang, andre kroppsllyder, og andre lyder vi har bragt inn i verdens lydlandskap via vår skaperkraft. Krause skiller mellom elektromekaniske lyder: lyder fra biler, fly, lufteanlegg, telefoner osv.; kontrollert lyd: musikk, sang osv.; og tilfeldig lyd: lyden av skritt, klesstøy – lyder vi lager av å være i aktivitet (Krause sitert i Iversen og Tiller, 2014:152-3).

Horrorfilmen *The Vvitch* bruker veldig mange geofoniske lyder som forsterker tematiske elementer i fortellingen. Handlingen foregår ute i skogen på 1630-tallet og er historien om en familie som drives til vanvidd av troen på at heksekraft er årsaken til flere uheldige og uforklarlige hendelser. Lyden av vinden som farer gjennom maisåkeren og hvisker i halmstråene og tretoppene, regnet som hamrer på halmtaket og vannet som sildrer i bekken har høy lydstyrke. Det gir en følelse av isolasjon og at naturen er nær og nærmest påtrengende. Over statiske bilder av skogen stiger intensiteten og lydstyrken på vinden i takt med en uro som brer seg i kroppen min. Filmen bruker også ofte musikk for å forsterke dette, men jeg la merke til at når kun de geofoniske lydene hørtes, klarte de alene å fungere som fortellere – fortelle om hvor små menneskene er i forhold til den eldgamle naturen, og hvor raskt menneskene faller i kampen mot en større makt eller trussel, som de i grunn har skapt selv i sine sinn.

Hva gjør at en del av omgivelsene blir så delaktig i fortellingen? Et element som ikke er en menneskelig karakter, men som på lik linje har en sterk stemme og en egen utvikling, får en plass i historien. Omgivelseslyder kan brukes for å gjøre en ting eller et sted til en karakter i fortellingen og la den kommunisere noe om historien til publikum.

7.5.3 Omgivelser som karakterer

Den enorme skogen i *The Vvitch* blir opphøyet til en egen karakter på grunn av den store bruken av biofoniske lyder. I totalbilder høres suset i tretoppene massivt ut, det dominerer ofte lydsiden. Når karakterene beveger seg inn i skogen høres nærmere lyder av greiner som gnisser mot hverandre i vinden, tørre greiner som knekker når de trås på og løv som rasler og blir dratt av gårde med vinden. Omgivelseslydene av skogen fyller alle lagene i lydbildet – de ligger både i forgrunnen (greiner), mellomgrunnen (rasling i løv) og i bakgrunnen (sus i tretoppene). Hverken karakterene eller publikum slipper unna lyden av den levende skogen. Skogen blir til en egen karakter som forandrer seg fra god til ond. Den er først et fritt og åpent sted med næringsrik mark for dyrking. Men den blir gradvis et mørkere og mer mystisk sted når det skjer merkelige ting, og etter hvert knyttes den til død og lidelse når plantene dør. Det at en ting eller et sted blir gjort til en karakter ved hjelp av omgivelseslyder finnes det flere eksempler på.

Lyddesignerne på *Kon-Tiki*, Tormod Ringnes og Baard H. Ingebretsen, jobbet nettopp på denne måten med flåten. Den skulle være en egen karakter og ha sitt eget liv, i tillegg til de seks mennene i mannskapet. I et intervju i Rushprint forklarer de at de bygget opp et arkiv med lydeffekter av knirk og bevegelser i tau, balsatre, seil osv. og lydla historien, ikke flåten som objekt. Flåten forandrer seg gjennom filmen, slik de andre karakterene gjør. Når tvilen blant mennene begynner å synes, høres dette også i flåtens konstruksjon. Ringnes forklarer: «[...] Lyden av selve flåten utvikler seg fra en stram velfungerende flåte, til at den blir bløtere, mer knirkende og løsere» (Steingrimsen, 2012).

Det samme finner vi med skogen i *Utburd*. Den er en aktiv del av fortellingen og blir tildelt en rolle ved at lydene som knyttes til skogen er sentrale i scener hvor myten om utburd vokser frem. Dette blir tydelig for oss når vi får se en skogsekvens. Den kommer etter alle scenene jeg har beskrevet hittil, litt over halvveis ut i filmen.

Både lyden og bildene fremstiller skogen som et sted hvor ondskap gjemmer seg, og det gis inntrykk av at den har en slags kraft og evne til å holde liv i utburdene som er dømt til

å leve borte fra menneskeheten. Sekvensen viser mørke skoglandskap med nærbilder av døde trær, uttørkede stammer og røtter, greiner med lange «skjegg», en tue med hundrevis av kravlende maur og mosedekt skogbunn. De «kravlende» lydene er i fokus i denne sekvensen, de høres mye tydeligere og lydstyrken er høyere enn i de foregående scenene. Men lydene er ikke enkle å kategorisere. Er de omgivelseslyder som tilhører diegesen eller er de ikke-diegetiske musikalske elementer? Det høres ut som jord som beveger på seg, som raser ned en skrent. Det høres ut som om noe spisst skraper mot en hard overflate, og en klump med småkryp som beveger på seg og skraper borti hverandres krispe kropper. Lydene har en hulhet over seg, lik den man hører når man legger øret mot en gravid mage. Det høres ut som om det er bevegelse inni et trangt, lukket hulrom.

Det kan høres ut som geofoniske og biofoniske lyder som er blitt manipulert og satt sammen for å dra de vekk fra det naturlige uttrykket. Jeg mener likevel at de kan kategoriseres som omgivelseslyder – lydeffekter som er så abstrakte at vi ikke kan lese ut i fra de hva eller hvor lyden kommer fra.

De lydene vi hører over skogsekvensen kjenner vi igjen fra de tidligere scenene hvor de har blitt grundig etablert, og vi kobler nå disse sammen. Skogen som karakter blir tydelig: lydene har fulgt barneutburdens (mulige) tilstedeværelse i de fire scenene, og på den måten representerer den skogen fordi det er der utburden kommer fra. Lydene symboliserer skogen som et sted som gradvis trenger seg på og tar mer plass ettersom historien forandrer seg fra en hyggelig hyttetur til noe mer mytisk og spennende, så truende og skremmende. Skogen blir her bekreftet som en karakter, vi forstår at det er den vi har hørt hele tiden.

I *The Vvitch* og *Kon-Tiki* er karakterene tydelig tilstede fra første stund, både auditivt og visuelt, og omgivelseslydene forteller om en gradvis forandring i den store skogen og flåten. I *Utburd* er skogen først usynlig, den sniker seg inn i fortellingen gjennom lyden. Skogen som karakter forandrer seg ikke som i de to andre filmene, det er den som påvirker forandringen i de menneskelige karakterene og retningen historien tar. Dette har sammenheng med målet om en snikende skrekk.

Omgivelseslydene av skogen er et tema som hinter om en prosess som har blitt startet, først i Saras sinn eller drøm. For hver gang vi hører temaet tar det mer plass i forgrunnen og poengterer at temaet er av betydning for historien. Dette, og slik jeg har beskrevet det i avsnittet over, stemmer med Whittalls definisjon av ledemotiv – det er tydelig definert i viktige scener, det er gjenkjennbart og det representerer et sted og en karakter (2001:527). Omgivelseslydene fungerer derfor som et ledemotiv for skogen. Samtidig symboliserer det

det som tar form der ute. Temaet er et ledemotiv for både skogen og utburdene. Det representerer myten om utburd og at de vekkes til live og utvikler seg ute i skogen. Sara blir mer og mer dratt inn i historien om barneutburden og skogslyden symboliserer at hennes personlighet gradvis forsvinner og blir overtatt.

8 Avslutning

I denne teksten har jeg sett på lyd kategorien *omgivelseslyd*, og hvordan den har blitt brukt for å kommunisere og fortelle på en måte som kan sammenliknes med musikalske ledemotiv. Jeg har gjort dette ved å trekke frem tre filmeksemplere fra tre ulike tiår og sett på hvordan omgivelseslyder har blitt brukt, og hva og hvordan de forteller – i *M* (1931), *Once Upon a Time in the West* (1968) og *Apocalypse Now* (1979). Samtidig har jeg tatt i betraktning de lydteknologiske forutsetningene for hver film for å se hva det har hatt å si for bruken av omgivelseslyder. Videre har jeg analysert omgivelseslyden i to filmer uten filmmusikk, *No Country for Old Men* (2007) og *Kameleon* (2015), for å se om det har betydning for bruk av omgivelseslyd som fortellere. Med disse to filmene og til slutt med *Utburd – myten våkner* (2014), har jeg forsøkt å vise at omgivelseslyder kan brukes som ledemotiv.

I den første delen av avslutningen (8.1) diskuterer jeg begrepet og kategorien omgivelseslyd og begynner å svare på problemstillingen som ble lagt frem i innledningen. I den neste (8.2) svarer jeg på problemstillingen med bakgrunn i funn jeg har gjort i analysen av eget lydarbeid i *Utburd – myten våkner*. I siste del (8.3) løfter jeg blikket og ser på veien videre.

8.1 Omgivelseslyd som ledemotiv

Problemstillingen som ble lagt frem i innledningen lyder: *Hvordan brukes omgivelseslyder som ledemotiv?* Den inkluderer videre spørsmålet: *Hvordan bidrar omgivelseslyder til å gi informasjon om karakterer, steder og miljø i film?* I det ligger det en forutsetning om at omgivelseslyder fungerer på samme måte som musikalske ledemotiv, og for meg stod det ganske klart. Før jeg gikk i gang med denne studien var jeg sikker på at det måtte være tilfelle. Nå skal jeg oppsummere og se om det faktisk forble like tydelig for meg gjennom prosessen og ved veis ende.

Jeg startet med å gjøre en definisjon av lyd kategorier og de ulike begrepene vi bruker i omtale av lyd. Kategoriene som oftest blir brukt i inndeling av filmlyd er dialog, musikk og reallyd eller effektlyd. Jeg foreslo å bruke kategorien *omgivelseslyd* som en tredje kategori. Dette mener jeg er et mer dekkende og beskrivende begrep enn reallyd, effektlyd eller andre jeg har vært innom. Og som vi har sett i analysen av alle filmene jeg har hatt med, fungerer det veldig godt som et analysebegrep. For eksempel i *No Country for Old Men* hvor flere typer omgivelseslyder ligger i både forgrunnen og bakgrunnen, men de er alle i like stor grad

med på å definere miljøet og skape stemning. Det føles derfor riktig å omtale de i fellesskap som omgivelseslyder, og å bruke den kategorien i en generell diskusjon om lydsiden i filmen. Jeg foreslår derfor denne inndelingen av filmlyd: dialog, musikk og omgivelseslyd.

I eksempelet med *M* er det veldig tydelig bruk av et ledemotiv, men det er ikke så lett å si med sikkerhet at ledemotivet er en omgivelseslyd. Den plystrende melodien kan like gjerne plasseres i kategorien musikk. Den ligger i et skille mellom de to kategoriene, men det som er sikkert, og som gjør at den skiller seg fra et musikalsk ledemotiv, er at plystringen er diegetisk. Musikalske ledemotiv er alltid ikke-diegetisk, de står utenfor universet og på den måten kommuniserer bare til publikum. I denne filmen er ledemotivet tatt med inn i handlingen og det formidler informasjon om morderen både til oss publikum og karakterene som hører melodien.

På grunn av den teknologiske utviklingen ser vi en større bruk av omgivelseslyder i de neste filmeksemplene jeg trekker frem. I westernfilmen *Once Upon a Time in the West*, er omgivelseslyder med på å beskrive et sted og et miljø: Omgivelseslyder som vind, sand som fyker forbi og sirisser er med på å definere det tørre landskapet som omgir karakterene. Westernsjangeren er et veldig godt og tydelig eksempel på at omgivelseslyder er viktige for å formidle informasjon om et sted og miljø. Omgivelseslydene ligger nesten konstant i bakgrunnen, samtidig som enkelte lyder blir mer fremhevet. I analysen av anslaget nevnte jeg de nære omgivelseslydene av vindhjulet, telegrafmaskinen, flua osv. Det er en gjennomgående bruk av både nære og fjerne omgivelseslyder som beskriver det tørre og øde landskapet. Det gir et livløst uttrykk.

Men det er også her, som i *M*, en melodi som tydelig fungerer som ledemotiv. I denne filmen er det på en ny og finurlig måte. Den samme melodien blir brukt som ledemotiv både i og utenfor diegesen. Det interessante her er vekslingen mellom de to, og hva som blir formidlet når melodien er diegetisk og når den er ikke-diegetisk. Her så vi at den representerte to ulike karakterer. Helten, Harmonica, hadde sitt ledemotiv i diegesen, mens skurkens, Franks, ledemotiv var ikke-diegetisk. Gradvis gjennom filmen kan man begynne å ane den bakenforliggende historien ut i fra melodien fordi den veksler mellom å være i og utenfor diegesen i sentrale hendelser. Den er derfor en sterk forteller i måten den er løst på, det er det som gjør bruken av ledemotiv i denne filmen ny og finurlig. Publikum må være skjerpet hvis de skal få med seg historien som blir fortalt gjennom melodien, og hele tiden tolke hva som blir formidlet når vi hører melodien enten i diegesen eller utenfor.

Det var litt vanskeligere å si helt konkret at omgivelseslydene i *Apocalypse Now*

fungerer som ledemotiv, men det vi tydelig ser er en stor bruk av omgivelseslyder som fortellere om en karakters indre psyke. Det er ett av ledemotivets hensikter – å gi oss en psykologisk innsikt i en karakter. Men lydbildet i anslaget, temaet, blir ikke gjentatt, og på grunn av det er det ikke så lett å omtale det som et ledemotiv. Det vi tar med oss videre er omgivelseslydens evne til å beskrive en karakter. Dette blir tydeligere brukt som et ledemotiv i *No Country for Old Men*.

I de filmeksemplene vi har vært gjennom så langt, er det tydelig at en gjenkjennbar struktur er viktig for å kunne omtale omgivelseslyd som ledemotiv. I *M* plystres melodien av selveste morderen, først uten at vi ser det, men alltid når han er tilstede, og i *Once Upon a Time in the West* er det en bevisst forskjell i hva melodien forteller og hva den representerer når den er diegetisk og når den er ikke-diegetisk. Jeg trekker derfor frem Chions begrep om lydens romlige aspekt som jeg mener er relevant i forhold til omgivelseslyd. Det er spesielt *null* og *vast extension*, aktiv *offscreen* lyd og *point of audition* som viser seg relevante i de videre analysene. Disse fungerer som nyttige verktøy for å kunne indentifisere tydelige likhetstrekk og strukturer i omgivelseslydens romlighet, og for deretter å se hvordan de fungerer som ledemotiv.

Det ser vi i *No Country for Old Men* hvor det er en tydelig romlig forskjell i lydbildet som følger Chigurh og det som følger Llewelyn. Omgivelseslydene er strukturert på ulike måter for hver av de to mennene og hva de forteller og gir informasjon om er dermed også ulikt. I følge med Chigurh hører vi nære *onscreen* lyder i forgrunnen og det er ofte stille i bakgrunnen. Lydene får en ekstrem oppmerksomhet som igjen forteller oss om Chigurh som karakter – en nøye, determinert, psykologisk morder som elsker leken ved menneskejakten. Som vi så i analysen er det ikke viktig for publikum å vite hva som er kilden til lydene. Hensikten er å fortelle om Chigurhs personlighet. Vi så at omgivelseslydene kommuniserer på en annen måte i Llewelyns sekvenser. Lydene som høres her er viktige informanter om konkrete hendelser – vi er opptatt av å finne ut hva som er lydens kilde, hvem som lager lyden og hvor den kommer fra. Disse er aktive *offscreen* lyder som han lytter etter, lytter etter tegn på at Chigurh nærmer seg. Omgivelseslydene er strukturert etter hva Llewelyn hører og rommet blir med det snevret inn til *null extension*. Det auditive rommet i Llewelyns sekvenser skiller seg fra Chigurhs sine ved at rommet blir lite og vi hører gjennom hans *point of audition*.

Som jeg har vist og poengtert med filmeksemplene, har omgivelseslyder evnen til å fortelle og gi informasjon om karakterer, steder og miljø. Mye av grunnen til det er lyders

merverdi og materielle indikatorer. I *Kameleon* viste jeg hva lyden av ventilasjonsanlegget forteller om Mies personlighet og utvikling. Lyden av ventilasjonsanlegget er bærer av en mening og betydning alene, og når den oppleves sammen med bildet av at Mie sakte beveger på seg med et blikk som sier at hun har noe i gjerde, forsterkes spenningen som ligger i rommet. Mot slutten av dette kapittelet er det helt tydelig at ved å indentifisere likhetstrekk og strategier i hvordan omgivelseslyden brukes romlig, kan man vise til hvordan omgivelseslyd fungerer som ledemotiv.

8.2 Ledemotiv i *Utburd – myten våkner*

I *Utburd* fant jeg en gjentagende struktur av omgivelseslydens romlighet i scenene med Sara og barneutburden. Flere likhetstrekk ved scenene gjør at vi som publikum kjenner igjen de ulike lydene og hvordan de opptrer, og vi begynner å forstå hva de prøver å fortelle oss.

Felles for scenene med Sara og barneutburden som jeg har analysert, er at rommet blir forminsket. Alle scenene er konstruert på samme måte: det auditive rommet beveger seg fra *vast* til *null extension*. Omverdenen lukkes ute og det fokuseres kun på det som skjer nær Sara. Vi blir på den måten dratt nærmere henne og hennes opplevelse av rommet. Det oppstår i den forlengelse en relasjonell stillhet i filmen når all bakgrunnslyd forsvinner. Théberges begrep om stillhet på film er derfor nyttige for å identifisere strukturer i omgivelseslyden. Hvis vi ser filmen som helhet, danner disse scenene en strukturell stillhet: hvordan stillhet oppleves er tilnærmet lik i alle scenene og de skiller seg dermed ut fra resten av filmen.

Scenene med Sara skiller seg ut ved at all omgivelseslyd ligger i forgrunn, og ingenting eller veldig lite lyd ligger i bakgrunnen. Det hører vi i scenen hvor Sara går nedover en skråning på leting etter frisbeen. Omgivelseslydene som ligger i bakgrunn forsvinner gradvis ettersom hun beveger seg nedover, og de fremmede lydene vi så hører ligger helt i forgrunnen.

Et fellestrekk ved lydene i forgrunnen er at de er aktive *offscreen* lyder. Vi hører lyder vi ikke får se den visuelle kilden til, og disse er knyttet til barneutburden. Som i den første scenen hvor vi hører knirk fra overkøya når Sara har lagt seg, men vi får ikke se hvem som rører på seg. I de neste scenene er det andre typer lyder som er *offscreen* og som får publikum til å stille spørsmål ved hva de hører. *Offscreen* lyd er på den måten sterke fortellere og hjelper til med å dra historien fremover og bygge opp spenningen. Jeg har snakket mye om stemmen til barneutburden, som også er en viktig *offscreen* lyd i alle disse scenene. Den

tilhører egentlig kategorien dialog, men slik lydsiden er konstruert har jeg valgt å diskutere den i sammenheng med de andre omgivelseslydene. Jeg vil si den er en omgivelseslyd, i hvert fall frem til vi ser at stemmen tilhører et faktisk vesen. Før det kan det være en faktisk lyd fra omgivelsene eller en lyd som blir til gjennom Sara. Usikkerheten knyttet til det uvirkelige eller virkelige er også felles for scenene og blir forsterket av den samtidige bruken av *null extension*, stillhet og *offscreen* lyd. Med det viser analysen også at omgivelseslyd inkluderer stillhet.

En lyd som har fulgt alle Saras scener er den som har blitt omtalt som «kravlende». Den får mening og betydning i lys av Bernie Krauses lydkategori geofonisk lyd – lyd som kommer fra biologiske kilder, som for eksempel jordras – og biofonisk lyd – lyd fra levende organismer, planter og dyr. Krauses begrep får oss til å beskrive de «kravlende» lydene på en annen måte og dermed linke de til lyden av skogen. Det får oss videre over i sporet på om omgivelseslyder kan fungere som karakterer. Jeg argumenterer for dette med et eksempel fra filmen *The Vvitch*, og med utsagn fra lyddesignerne som lydla flåten i *Kon-Tiki* som en egen karakter. Slik fungerer også skogen i *Utburd* som en karakter: den er tilstede gjennom lyden i alle scenene, og publikum forstår sammenhengen når vi får se en skogsekvens lydlagt med de samme «kravlende» lydene. I hver scene har lyden av karakteren skogen gitt oss hint om barneutburden som gradvis vokser og blir til ettersom Sara mer og mer slipper den til.

Jeg synes også det kommer tydelig frem i analysen av *Utburd* at omgivelseslyd fungerer godt som analysebegrep og som en lydkategori. Vi har her sett hvilke aspekter ved omgivelseslyden som gjør at vi kan si hvordan den fungerer som ledemotiv. Dette er derfor et oppsummert svar på den overordnede problemstillingen min og det sideliggende spørsmålet.

8.3 Veien videre

Jeg har selvfølgelig valgt ut filmeksempler som hjelper meg å understreke mitt poeng og som bidrar positivt til argumentasjonen min om hvordan omgivelseslyder fungerer som ledemotiv. Det jeg har kommet frem til gjelder nødvendigvis ikke for all film. For å kunne definere og omtale omgivelseslyd som ledemotiv må det være bevisst fra lyddesigner og regissør. Det må være et aktivt valg slik det er i komponeringen av musikalske ledemotiv. Jeg kommer til å inkludere det i mitt arbeid med filmlyd og håper flere vil se de samme mulighetene jeg har sett her. Samtidig håper jeg at flere skriver om filmlyd fra et praktisk ståsted, inkludert meg

selv, og at praktikere og teoretikere etter hvert kan snakke det samme språket for på den måten å stadig utvikle terminologien og mer forskning på filmlyd.

Den sprø lyden av egget som jeg husker fra *Stoker* er ikke et engangstilfelle i filmen. Jeg har sett filmen igjen og så en gjentakende bruk av slike tørre, nære og høye lyder. Nå har jeg mulighet til å forklare hva som gjør at jeg opplevde lyden så sterk og hvorfor jeg opplevde å kjenne på Indias følelser. Bruken av enkelte lyder som ligger tydelig i forgrunnen følger India og høres ved hendelser som er viktige for henne. Fungerer de dermed som et ledemotiv for India? Det må bli tema for en annen analyse.

Jeg ser frem til å lytte til mer filmlyd i tiden som kommer, og høre hvordan omgivelseslyder kommuniserer til meg som ledemotiv.

9 Referanseliste

9.1 Litteratur

Altman, R. (1992) *Sound Theory – Sound Practice*. London: Routledge.

Altman, R. (1995) “The sound of sound: a brief history of the reproduction of sound in movie theaters” *Cineaste*. Winter-Spring 1995:68ff. Literature Resource Center. Tilgjengelig fra: <http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA16999886&v=2.1&u=ntnuu&it=r&p=LitRC&sw=w&asid=ca59af3d559a3afc63a425f62f732f90> (sist besøkt 20. mai 2016).

Bordwell, D. og Thompson, K. (1985) “Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema”, i Weis, E. og Belton, J. (red.) *Film Sound. Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.

Braaten, L. T., Kulset, S., Solum, O. (1996) *Introduksjon til film. Historie, teori og analyse*, 2. utgave. Oslo: Ad Notam Gyldendal.

Chion, M. (1994) *Audio-Vision. Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.

Jarret, M. (2014) *Sound Doctrine: An Interview with Walter Murch*. Tilgjengelig fra: <http://www2.york.psu.edu/~jmj3/murchfq.htm> (sist besøkt 20. mai 2016).

Iversen, G. og Tiller, A. (2014) *Lydbilder. Mediene og det akustiske*. Oslo: Universitetsforlaget.

Larsen, P. (2013) *Filmmusikk. Historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget.

Murch, W. (2005) “Dense Clarity – Clear Density” i *The Transom Review* vol. 5/Issue 1. Tilgjengelig fra: www.transom.org/2005/walter-murch (sist besøkt 20. mai 2016).

- Paine, F. (1985) "Sound Mixing and Apocalypse Now: An Interview with Walter Murch", i Weis, E. og Belton, J. (red.) *Film Sound. Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Sergi, G. 2004. *The Dolby era. Film sound in contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press.
- Soanes, C. og Stevenson, A. (red.) (2016) *Oxford Dictionary of English*. Oslo: Kunnskapsforlaget.
- Steingrimsen, M. A. (2012) *Lyden av «Kon-Tiki»*. Hentet fra: <http://rushprint.no/2012/08/lyden-av-kon-tiki/> (sist besøkt 21. mai 2016).
- Théberge, P. (2008) "Almost Silent: The Interplay of Sound and Silence in Contemporary Cinema and Television", i Beck, J. og Grajeda, T. (red.) *Lowering the Boom. Critical Studies in Film Sound*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
- Viers, R. (2008) *The Sound Effects Bible. How to create and record Hollywood style sound effects*. California: Michael Wiese Productions.
- Whittall, A. (2001) "Leitmotif" i John Tyrell og Stanley Sadie (red.): *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, London, New York: Macmillian.

9.2 Film

Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)

Avatar (James Cameron, 2009)

The Birth of a Nation (D.W. Griffith, 1915)

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Michel Gondry, 2004)

Frankenstein (J. Searle Dawley, 1910)

Fritt vilt (Roar Uthaug, 2006)

Kameleon (Christina Lande, 2015)

Kon-Tiki (Joachim Rønning og Espen Sandberg, 2012)

M (Fritz Lang, 1931)

Naboer (Pål Sletaune, 2005)

No Country for Old Men (Ethan og Joel Coen, 2007)

Once Upon a Time in the West (Sergio Leone, 1968)

Oslo 31. august (Joachim Trier, 2012)

Star Wars (George Lucas, 1977)

Stoker (Chan-wook Park, 2013)

Transformers (Michael Bay, 2007)

Utburd – myten våkner (Astrid Thorvaldsen, 2014)

Villmark (Pål Øie, 2003)

The Vvitch (Robert Eggers, 2016)