**Masteroppgave i Film- og videoproduksjon VÅR 2016**

**Lyden av drømmer, på film**

"En studie av filmlyd som fortellerelement i drømmesekvenser"

Av Stian Fjeldheim Michalsen

Antall ord: 20649

Institutt for kunst- og medievitenskap

NTNU

# Forord:

Jeg vil først rette en stor takk til min veileder Sara Brinch som har hjulpet meg med oppgaven. Tusen takk for inspirerende diskusjoner og tilbakemeldinger.

Tusen takk til fakultetet ved Kunst og Medievitenskap ved NTNU som har hjulpet meg med tilrettelegging og formaliteter rundt innleveringen.

Ikke minst vil jeg si tusen, tusen takk til min familie som har støttet meg gjennom studieløpet. Takk til Joakim og Øyvind som har hjulpet til med gjennomlesing og konstruktive tilbakemeldinger.

Til slutt vil jeg gi en kjempestor takk til min kjæreste og medstudent Karoline, som har støttet meg hele veien med oppgaven. Takk for alle faglige diskusjoner og tilbakemeldinger. Du har alltid de gode løsningene på lager. Takk for alt du gjør for meg og hjelpen med ferdigstilling av oppgaven.

Innhold

[Forord: ii](#_Toc457413917)

[1. Innledning 4](#_Toc457413918)

[1.1. Bakgrunn for valg av tema 4](#_Toc457413919)

[1.2. Problemstilling 5](#_Toc457413920)

[1.3. Avgrensing, presentasjon og utdypning 5](#_Toc457413921)

[1.4. Valg av teori 5](#_Toc457413922)

[1.5. Empiri og metode 7](#_Toc457413923)

[1.6. Lyddesignerens rolle 7](#_Toc457413924)

[2. Teori: Filmlyd 9](#_Toc457413925)

[2.1. Fire typer filmlyder 9](#_Toc457413926)

[2.2. Lydens grunnfunksjoner 10](#_Toc457413927)

[2.2.1. Kontinuitet eller sammenbindingsfunksjonen 10](#_Toc457413928)

[2.2.2. Orienteringsfunksjonen 11](#_Toc457413929)

[2.2.3. Stemningsfunksjonen 12](#_Toc457413930)

[2.2.4. Pekefunksjonen 14](#_Toc457413931)

[2.3. Den audiovisuelle kontrakten 15](#_Toc457413932)

[2.3.1. Lydens og bildets gjensidige forhold 15](#_Toc457413933)

[2.4. Point of Audition 17](#_Toc457413934)

[3. Teori: Lyd i møte med drømmer på film 23](#_Toc457413935)

[3.1. Drøm i filmverden 23](#_Toc457413936)

[3.2. Klassisk drømmelyd 23](#_Toc457413937)

[3.3. Milicevics drømmemodell 24](#_Toc457413938)

[3.4. Subjektivitet gjennom filmlyd 25](#_Toc457413939)

[3.5. En type drøm: mareritt 26](#_Toc457413940)

[3.6. Oppsummering 28](#_Toc457413941)

[4. Analyse: "Lyden av drømmer" 30](#_Toc457413942)

[4.1. Uro i *Lost Highway* 30](#_Toc457413943)

[4.2. Marerittet på *Shutter Island* 37](#_Toc457413944)

[4.3. Mystikken i *Louder Than Bombs* 41](#_Toc457413945)

[4.4. Foreløpig konklusjon 46](#_Toc457413946)

[4.5. Lyden av *Nocturne* 48](#_Toc457413947)

[4.5.1.Synopsis: 48](#_Toc457413948)

[4.6. Fremgangsmåten 49](#_Toc457413949)

[4.7. Resultatet 51](#_Toc457413950)

[5. Avslutning 53](#_Toc457413951)

[5.1. Oppsummering 53](#_Toc457413952)

[5.2. Konklusjon 54](#_Toc457413953)

[5.3. Litteratur 55](#_Toc457413954)

[5.4. Filmografi 56](#_Toc457413955)

# 1. Innledning

Den tyske filosofen Thorsten Botz-Bornstein hevder at drømmer på film kan være et *språk* som er med på å gi viktig informasjon til filmens fortelling. Drømmer på film er et område hvor alt kan skje og hvor kreativitet kan blomstre (Botz-Bornstein, 2007, s. ix & x). Et område som jeg har sett som interessant gjennom bruken av filmlyd og dens egenskaper som et viktig fortellerelement. Lyden av drøm i en film kan tolkes forskjellig. De fleste har en oppfatning av hva lyd kan tilføre en films handling, men hvordan kan vi påvise dette gjennom filmvitenskaplige begreper? Hvilke ulike typer praksiser benyttes når lyden av drømmer på film skal bli skapt?

*«Sound is just as important as the image onscreen. I believe half a movie is the sound» (George Lucas, April 17, 2015 Tribeca Film Festival, sitert i Variety)*

*Lyd er halve filmopplevelsen*, hevder den anerkjente filmskaperen bak *Star Wars* filmene George Lucas. Han sikter til at filmlyden, eller kort sagt lyd i film er en viktig faktor innen filmmediet. Innenfor filmvitenskapen derimot, har filmlyden vært et uutforsket element. I nyere tid har filmlyden fått stadig større oppmerksomhet fra både teoretikere og praktikere. En oppmerksomhet som jeg også vil forankre mot det teoretiske og praktiske rundt filmlydens rolle innenfor drømmer på film.

## 1.1. Bakgrunn for valg av tema

Som en av de fire filmatiske grunnelementene er filmlyden en viktig uttrykksform til å skape en total audiovisuell filmopplevelse. Det finnes mange interessante bruksområder når en ser på filmlydens funksjonalitet, men det er filmlydens rolle innenfor drømmer på film som har motivert meg til mitt valg av tema. Jeg vil ta i bruk filmvitenskaplige metoder for å se nærmere på nettopp filmlydens kvaliteter som et fortellerelement. Dette vil jeg gjøre gjennom relevant teori og praktiske eksempler, samt benytte muligheten til å se på min egen fagfunksjon som lyddesigner og koble det opp imot oppgavens tematikk.

Når filmlyd brukes som et fortellerelement, bærer denne med seg informasjon, skaper spenning i lydbildet og lager samspill med det visuelle. Jeg håper at oppgaven min kan være med på å videreutvikle et tema som er i utvikling og ikke minst at jeg personlig kan lære mer om filmlyd. Jeg forventer ikke at leseren finner fasiten på hva som er rett og galt, men jeg ønsker å oppnå en forståelse for hvilken betydning filmlyd har og hvordan vi kan tilegne oss informasjon gjennom lyd.

## 1.2. Problemstilling

Ut ifra oppgavens tematikk vil jeg ta utgangspunkt i drømmetematikken på film og hvilke funksjoner drøm kan spille i fortellingen. I oppgaven har jeg derfor valgt å se på følgende problemstilling:

*Hvordan fungerer lyd som fortellerelement knyttet til drømmer på film?*

Det vil også være relevant å knytte underspørsmål til denne problematikken. Jeg vil spesielt se nærmere på *hvordan filmlyden framstiller subjektivitet i drømmer på film gjennom en karakter.*

## 1.3. Avgrensing, presentasjon og utdypning

For å kunne svare på problemstillingen, vil jeg som nevnt ta i bruk relevant lydteori og filmeksempler for å underbygge påstandene om filmlydens rolle som et fortellerelement. Jeg vil også påpeke viktigheten av filmlydens påvirkningskraft på tilskuerens oppfatning av lydbildet og hvordan den subjektivt kan være med å forme en karakter. Oppgaven avgrenses av filmlydens funksjonalitet rundt drømmer på film. Jeg vil her trekke inn lydbegreper som er relevante for drømmetematikken.

Oppgaven vil bestå av et todelt teoretisk kapittel. I den første delen vil jeg ta for meg grunnleggende introduksjon av lydbegreper og teori innen film og med eksempler tilknyttet til dette. Del to vil omhandle drømmer på film, men med fokus på filmlydens oppgave. Jeg vil til slutt bruke teorien og knytte den opp mot et analysekapittel hvor jeg ser på tre spillefilmer som har tre forskjellige lyddesign knyttet til drømmetematikken. De tre utvalgte filmene er David Lynchs *Lost Highway* (1997)*,* Martin Scorceses *Shutter Island* (2010) og vår egen Joachim Trier med sin første engelsktalende spillefilm, *Louder Than Bombs* (2015). Som avslutning i analysekapittelet vil jeg beskrive mitt arbeid på spillefilmprosjektet *Nocturne* (Paulsen, 2016) og analysere den på samme måte som de foregående filmene.

## 1.4. Valg av teori

Av tidligere forskning på feltet har Gilbert Gabriel (Gabriel, 2011) rettet oppmerksomheten på filmkarakterens opplevelse av en alternativ verden (drøm, illusjon, hallusinasjon o.l) gjennom lyd, eller *soundtrack*. Dette oppfatter jeg som viktig og grunnleggende for å få en bedre forståelse av filmlydens kvaliteter. Jeg har i motsetning til Gabriel valgt å gå videre og se på hvilken påvirkningskraft filmlyden har som et fortellerelement og hvordan den er med på å påvirke karakterens tilstand i drømmer. Dette vil jeg gjøre ved å trekke inn ny og gammel teori inn i de overnevnte filmene og i mitt eget arbeid i *Nocturne*.

Den franske komponisten og professor i *audiovisuelle forhold*, Michel Chion og hans bok *Audio-Vision* – *Sound on Screen* (1994) blir sett på som selve bibelen innen filmlydteori. Jeg har valgt ut denne boken på bakgrunnen av at den har mange gode beskrivelser om lyd som et viktig aspekt i filmmediet. Den tar for seg fundamentale lydbegreper og hvordan filmlydens funksjoner spiller sammen med filmen. Chion bruker både TV og filmeksempler for å forklare metodene og begrepene. Boken er en viktig litteraturkilde som forklarer filmlydens vitale rolle som et fortellerelement, noe som er sentralt for min oppgave.

I tillegg til Chions viktige bidrag til filmvitenskapen, vil jeg også bruke teori fra boken *Lydbilder - mediene og det akustiske* (2014) av Gunnar Iversen, professor i film- og medievitenskap (NTNU) og Asbjørn Tiller, førsteamanuensis i film- og medievitenskap med spesialfelt innen lyd og musikk på film (NTNU). Denne boken bygger videre på Chions begreper og den eksemplifiserer disse ved å gjøre et forsøk på å oppdatere dem, samt utforske feltet videre. Jeg vil bruke denne litteraturkilden til å drøfte blant annet Chions påstander, samt se på begreper som benyttes i oppgavens tematikk.

Som inspirasjon til min rolle som lyddesigner vil jeg ta i bruk relevant litteratur fra lyddesigneren David Sonnenscheins og hans bok *Sound Design* (2001). Hans skildring av et praktisk-teoretisk syn på lyddesign er en viktig kilde for min egen forståelse av lyddesignet til spillefilmprosjektet.

Av relevant litteratur som går direkte på film og drømmer, har jeg hentet inspirasjon fra Thorsten Botz-Bornstein og hans bok *Film And Dreams* (2008). Han skildrer flere kjente filmskapere og deres bidrag innen drømmetematikken på film. Boken er et godt supplement for å underbygge forståelsen ovenfor drømmeverden i filmen og en viktig bro over til filmlyden.

Det er ingen hemmelighet at drømmer også har røtter innen psykologiens verden, et felt som også kan bli benyttets i filmuniverset. Jeg har sett det nødvendig å gjøre meg bedre kjent på dette området ved å se på alternativ litteratur. Hos den danske psykoanalytikeren Ole Vedfelt og hans bok *Forstå dine drømmer – forstå deg selv* (2014) har jeg hentet inspirasjon som jeg mener har en nytteverdi for oppgavens tematikk. Selv om boken til Vedfelt ikke direkte omhandler lyd, så ser jeg paralleller i hvordan filmskapere velger å fremstille filmene sine. Spesielt er det interessant å se på hvordan de velger å forme karakterene opp mot drømmetematikken.

Som et viktig bidrag til analysen vil jeg ta i bruk en nivåoppdelings- modell rettet mot drømmesekvenser på film, bearbeidet av komponist av filmmusikk og filmvitenskaps-teoretiker Mladen Milicevic. Hans modell viser viktigheten av filmlydens rolle i drømmeverden på film. Milicevic ser også på hvordan filmlyden er med på å gi en fremstilling av karakteren og hvordan karakteren forholder seg til lydene. Han mener også at filmlyden fortjener å bli drøftet og utforsket ytterligere. I tilegg til litteraturen nevnt ovenfor vil jeg også trekke inn enkle artikler som vil være med på å besvare problemstillingen.

## 1.5. Empiri og metode

I analysen vil jeg gjennom de tre nevnte filmene fokusere på filmlydens påvirkningskraft i drømmer på film, med fokus på hvordan vi kan få en bedre forståelse av filmlydens narrative dybde. Dette grunnlaget vil jeg ta med videre inn i *Nocturne* hvor jeg underbygger påstandene om bruken av de teoretiske begrepene jeg behandler i oppgaven.

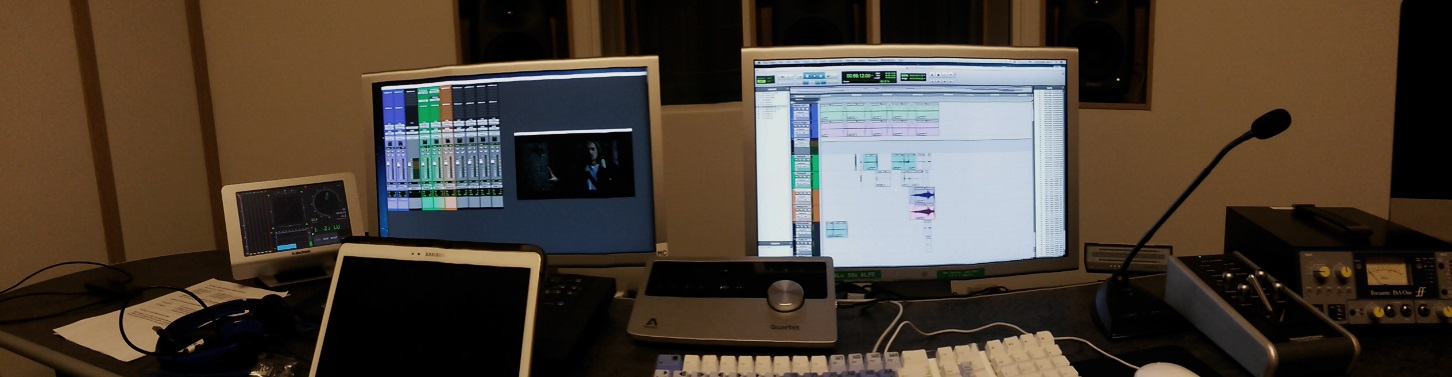
Metodisk vil jeg utføre tre filmanalyser som skal underbygge teorien og påstandene i problemstillingen. Det er de undersøkelsene og funnene jeg har gjort i teoridelen som skal veie opp imot funnene jeg har gjort gjennom filmanalysen, ved å konkretisere funnene og vise deres styrker og svakheter. Ved hjelp av metoden vil jeg med påstander om oppgavens problematikk gi motivasjon for videre forskning. Det er oppdagelser i analysene som er inspirasjonskilde til min egen tolkning av lyden av drømmer i spillefilmen *Nocturne*.

## 1.6. Lyddesignerens rolle

Jeg vil avslutningsvis i dette kapittelet fokusere på viktigheten av den praktiske rollen en lyddesigner har, med forankring i oppgavens tematikk.

Lyddesigneren har som mål å *engasjere* og *lede* tilskueren inn i filmens handling og videre skape den perfekte audiovisuelle filmopplevelse. Kort sagt er et godt lyddesign et design som harmonerer med bildet. Lyddesigneren skaper det rette miljøet i filmlyden ved å utvikle en karakter og finne den rette stemningen gjennom filmen. Iversen og Tiller presiserer at enkle lyder kan være med på å trekke frem en karakters følelser og utvikling. Dette vil være en viktig faktor i hvordan en lyddesigner påvirker karakteren igjennom interaksjon i og utenfor drømmene (Iversen & Tiller, 2014, pp. 105-107)

David Sonnenschein bruker utrykket *playing with images* som en potensiell inngangsport til inspirasjon for lyddesigneren og hans påvirkning til filmfortellingen. Som nevnt har lyddesigneren ikke bare et ansvar med å engasjere publikum. Sonnenschein mener at lyddesigneren har det overordnede ansvaret for den kreative prosessen hvor tankevekslingen mellom lyd og regi skal forme det audiovisuelle utrykket til filmen. Det er ideelt at lyddesigneren allerede i pre-produksjonsfasen blir delaktig i manus og ide'- utviklingen til filmens fortelling (Sonneschein, 2001, s. xvii). I tillegg må lyddesigneren forholde seg til tempo i filmen og til rom og plassering (atmosfære). Han må få fram klarheten i karakterens stemme og ta hensyn til hvor detaljrik scenen skal være i filmen (Iversen & Tiller, 2014, p. 105).



*Lydstudio på NTNU Dragvoll / Stian Fjeldheim Michalsen 2015*

«*Det er veldig sjeldent den samme lyden blir brukt på forskjellige prosjekter, selv om handlingen eller scenen er noenlunde det samme» (Gisle Tveito, Lyddesigner hos Storyline Studios, Lydseminar ved NTNU, September 2015).*

Tveito sikter til den utfordringen lyddesignere har når en lyd skal bli skapt. Den første lyden blir ofte grunnlaget for skapelsen av noe nytt. Den legendariske lyddesigneren Ben Burtt er et godt eksempel på hvordan en designer har klart å skape lyder fra nærmest ingen ting, men som ender opp til å bli ikoniske lyder vi lett kjenner igjen. Det er spesielt hans arbeid i de første tre *Star Wars* filmene hvor grunnlaget for de lydene vi i dag er kjent med ble skapt. Lyder av romskip, roboter, laserpistoler og lyssverd er bare noe av det han har skapt. Han benytter alt fra hverdagslige redskaper til dyrelyder for å oppnå noe som aldri før har blitt hørt, men som appellerer til tilskueren og deres tolkning av lyden[[1]](#footnote-1) (Sonneschein, 2001, ss. 147-148).

Lydene i *Star Wars* er bare et av mange eksempler på hvor lyddesignere må tenke på nytteverdien av en lyd og hva den skal fortelle. I spillefilmprosjektet *Nocturne* møter jeg på denne utfordringen. Hvordan skal lyddesignet i filmens drømmer forholde seg til filmens historie og hvordan skal lydene tilknyttes karakteren? Jeg vil ta i bruk teori og filmeksempler for å belyse dette og se på andre tolkninger opp imot den teorien jeg velger.

# 2. Teori: Filmlyd

## 2.1. Fire typer filmlyder

Filmlyden har historisk sett blitt mer og mer sammensatt med det visuelle. I 1927 kom det store gjennombruddet med den amerikanske musikalfilmen *The Jazz Singer* (Crosland, 1927). Tilskueren fikk for første gang oppleve dialog og musikk brent inn på filmrullen. Denne opplevelsen kan sies å være det første steget mot en fullkommen audiovisuell filmopplevelse. I dag har filmlyden og dens harmoni med det visuelle utviklet seg til det Iversen og Tiller ser på som fire viktige lydtyper innen filmen, og som er utgangspunktet for at lyd skal fungere sammen med det visuelle. Dette er en forståelse som også er grunnlag for filmlyd som et viktig fortellerelement, ved at lydene skal kunne fortelle og formidle informasjon til tilskueren. De fire lydtypene er *dialog, musikk, effektlyd* og *reallyd.* Alle må ikke nødvendigvis være representert i en film, men disse danner grunnlaget for lyden som et fortellerelement. Iversen og Tiller konkretiserer disse lydtypene ved å peke på nøkkelfaktorer som definerer forståelsen av disse(Iversen & Tiller, 2014, p. 48).

**dialog:** lyden av en samtale mellom to eller flere individer (karakterer). Som lyddesigner skal dialog behandles som *kongen på haugen*. Dialogen bærer med seg viktig informasjon for tilskueren og må derfor være klar og tydelig i sin leveranse. Dialog kan også forekomme som en monolog da vi kun hører lydkilden fra en person, som ikke nødvendigs er rettet mot en annen, men kan være ment til tilskueren eller at karakteren prater med seg selv (Iversen & Tiller, 2014, pp. 48-49).

**musikk:** blir ofte satt i en kontekst hvor hovedoppgaven er å skape en stemning eller fylle et tomrom i en scene, dersom filmskaperen ser det som nødvendig. Musikk kan også være direkte tilknyttet en karakter eller rommet vi befinner oss i. Dette spiller på normene rundt musikkens tilhørighet i den *diegetiske* eller *ikke-diegetiske* sonen, noe jeg vil komme nærmere inn på senere i besvarelsen (Iversen & Tiller, 2014, pp. 70-71)

**reallyd:** er det Iversen og Tiller beskriver som *en naturlig lyd* i filmuniverset (Iversen & Tiller, 2014, p. 48). En naturlig lyd kan være alt fra fuglekvitring til bystøy. Begge er naturlige lyder som mange opplever daglig. Andre eksempler kan være lyden av hav og vann. Reallyden blir også sett på som *atmosfærelyder*, det vil si lyder som er lagt til i lydbildet for å skape dynamikk mellom de andre lydtypene. Atmosfærelyder kan være lyden av et rom vi befinner oss i eller lyden av skog og mark.

**effektlyd:** er en lyd som er forsterket ved for eksempel å fremheve et poeng i en scene. Lyder som vi vanligvis ikke hører så høyt, men har blitt til en effekt gjennom filmen. En action-scene er ofte pakket til randen med effektlyder som spark, skudd og eksplosjoner. Disse er blitt fremhevet for å gjøre scenen mer intens, som igjen skaper en egen stemning og atmosfære i lydbildet (Iversen & Tiller, 2014, pp. 48-49)

Oppsummert så har Iversen og Tiller laget et godt rammeverk for forståelsen av de fire typer filmlyder og vi kan trekke koblinger inn mot det Chion prøver å få frem i sin bok: *at lyden har en fortellende kraft*. All lyd skal ha en mening og skape en forståelse i helheten. Lyd eller filmlydens rolle i filmverden er også ifølge Iversen og Tiller *vanskelig å beskrive* fordi mennesker er ofte mer opptatt av det visuelle en det auditive (Iversen & Tiller, 2014). Dette henger sammen med hvordan lyden harmonerer med bildet, samtidig som at lyden skal være i stand til å *oppklare* for tilskueren. Lyden skal til enhver tid gi tilskueren en form for informasjon, men denne informasjonen trenger ikke å komme gjennom dialog. De gjør et poeng av at filmlyden har en viktig oppgave knyttet til opplevelsen av *materialiteten* i lyden. Den skal altså kunne gi oss assosiasjoner i forhold til filmuniversets dynamikk (Iversen & Tiller, 2014, p. 38). De trekker også frem bruken av referanser i lyd. De mener at en helikopter-lyd kan bety flere ting en det vi assosierer med lyden. Gjennom effektlyden kan en helikopterlyd fremstå mektig, skape spenning og peke mot følelser. På denne måten kan vi si at lydtypene spiller en viktig rollen ovenfor tilskuerens filmopplevelse og samtidig er med på å gi oss detaljrik informasjon i fiksjonsuniverset (Iversen & Tiller, 2014, p. 55).

## 2.2. Lydens grunnfunksjoner

De fire lydtypene kan knyttes opp imot det Iversen og Tiller beskriver som *lydens grunnfunksjoner*. Dette er lyder som tilhører filmuniverset og somtilsynelatende overlapper hverandre. De består av alt fra den aller minste lyden til den mest ekstreme. De deler opp grunnfunksjonene inn i fire kategorier: kontinuitet- eller sammenbindingsfunksjonen, orienteringsfunksjonen, stemningsfunksjonen og pekefunksjonen (Iversen & Tiller, 2014, p. 46)

### 2.2.1. Kontinuitet eller sammenbindingsfunksjonen

Når det klippes mellom to innspillinger i en scene, skal både lyd og bilde samsvare for ikke å bryte med det som ses på som en *illusjon* eller sammenbinding mellom klippene. Hvis en dialogen kommer for tidlig eller for sent i forhold til bildet vil dette få konsekvenser for den audiovisuelle opplevelsen. Tilskueren kan lett bli dratt ut av handlingen og isteden blir fokus lagt på det tekniske. Vi kan videre knytte sammenbindingsfunksjonen eller kontinuiteten opp imot oppgavens tematikk, det vil si drømmer hvor lyden er med på å dra oss inn og ut av en drøm. Overgangen blir da maskert ved at man forholder seg til de fire lydtypene. Effektlyden av en bil som passerer kan være en fin overgang til en ny scene, eller musikk som fungerer som et ledemotiv over to scener gjør at tilskuerens oppfatning av tid, rom og sted ikke blir brutt. Sonneschein velger å bruke terminologien og det mer tekniske begrepet *lydbroer* som nøkkel for å skape et dynamisk og behagelig skifte i lydbildet (Sonneschein, 2001, s. 166).

### 2.2.2. Orienteringsfunksjonen

En annen viktig funksjon lyden har i film, er dens evne til å *orientere* tilskueren om hvilket filmunivers vi befinner oss i. Eksempelvis kan lyden fornemme både tid, sted og rom før bildet i det hele tatt har dukket opp på skjermen. Orienteringsfunksjonen er som en veiviser for tilskueren (Iversen & Tiller, 2014, p. 47). Chion mener derimot at orienteringsfunksjonen passer bedre inn som en *tilhørighet.* Denne tilhørigheten kan bli koblet opp mot det Chion peker på *som et diegetisk lydbegrep*, det vil si skillet mellom filmlyder og som er ifølge Iversen og Tiller diegetisk og ikke-diegetisk. Chion bruker uttrykk som *rendered sound* og *nondiegetic,* men jeg velger å forholde meg til Iversen og Tillers oversettelse (Chion, 1994, s. 73 & 109).

Den diegetiske lyden "orienterer" oss gjennom lyd som kommer fra en karakter eller musikk som kommer fra samme rommet hvor vi befinner oss og lyd fra objekter vi ser på skjermen. Diegetisk filmlyd har vi i alle filmer og er det tilskueren har som nærmeste forbindelse og orienteringspunkt med filmverden.

Den ikke-diegetiske lyden derimot omhandler alle lyder i filmuniverset som ikke har en kilde som karakteren hører eller legger merke til, men som bare tilskueren er klar over. Chion legger til grunn for begrepet *acousmetre* som en tilnærming til den ikke-diegetiske lyden. Han hevder at dette er lyder som vi ikke kan se i filmfiksjonsverdenen, men som har en viktig betydning for historien (Chion, 1994, ss. 126-128).

Bruken av lydeffekter som skaper dramatikk (suspens) og som blir tydelig fremhevet, kan vi kalle for en ikke-diegetisk lyd, og er ved siden av musikk den mest gjenkjennelige lydtypen som representerer den ikke-diegetiske lyden. Musikk på sin side blir ofte brukt for å skape stemning eller fylle inn tomrom. Musikken kan også orientere tilskueren i tid og rom, men den trenger ikke å ha noen kobling slik vi har sett det gjennom diegetisk lyd (Iversen & Tiller, 2014, pp. 46 & 56-57).

Fortellerstemme er også et element som er typisk for en ikke-diegetisk lyd. Filmer som *Fight Club* (Fincher, 1999) bruker fortellerstemmen til hovedkarakteren. Det kan da stilles spørsmål om hvorvidt denne fortellerstemmen er diegetisk eller ikke. Basert på egen tolkning vil jeg påstå at hovedkarakteren har en forankring i det diegetiske selv om han selv står bak den narrative fortellerstemmen. Hovedkarakteren blir presenteret gjennom to ulike fortellerplan og en dobbeltforankring oppstår i dette tilfellet. En kan si at stemmen er med på å orientere oss i filmuniverset da vi forstår når karakteren direkte snakker med oss, og når han snakker diegetisk med de andre karakterene i filmen (Iversen & Tiller, 2014, pp. 55-57).

### 2.2.3. Stemningsfunksjonen

Musikk kan også ses på som et viktig lydelement for å skape en stemning. Iversen og Tiller beskriver musikk som en *åpenbar* *stemningsfunksjon* i en film. De understreker at musikk må ha et mål og en mening når den skal bli tatt i bruk. De sikter til at musikk blant annet må passe inn sammen med den narrative-visuelle settingen. Eksempelvis har vi filmer som *Star Wars* der det hyppig blir brukt musikkinnslag, effektlyder og reallyder for å skape stemning til en scene. Musikken er skreddersydd for hovedkarakteren og for å lage en stemning for tilskuerne. Effektlydene av de kjente lyssverdene har også en sterk tilknytning til tilskuerne og er med på å tilføye mer til stemningsbildet. Stemningsfunksjonen er nok den funksjonen i denne oppgaven som preger lydbildet i drømmeverden. Jeg vil trekke frem filmeksempler oppimot en oppfattelse gjennom lyd.

**Suspens:**

Iversen og Tiller ser også på musikk som et viktig element for å skape *suspens* (Iversen & Tiller, 2014, p. 47). Suspens er en blanding av forskjellige følelser som spenning, redsel og uvitenhet (Loker, 2005). Suspens er ofte knyttet til skrekk- og thriller-sjangeren hvor filmskaperne ofte lar suspens bygge seg opp fra stillhet og fram til et overraskende moment.

Vi kan i filmer som *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) oppleve hvordan filmskaperne har valgt å kombinere musikken (som Iversen og Tiller er inne på) med effektlyder og reallyder. En scene hvor dette er benyttet er når karakterene Lex (Ariana Richards) og Tim (Joseph Mazzello) forsøker å gjemme seg for dinosaur-Raptorer som har rømt. De ankommer et kjøkken inne på hovedbygget i parken og gjemmer seg bak noen blikkplater. Lydbildet i scenen består av orkestermusikk og spiller på mye av det samme som vi finner i *Star Wars*. Rolig orkestermusikk når Raptorene jakter på ungene, og voldsomt når ungene blir oppdaget og prøver å rømme. I tilegg får vi dialog, effektlyder og reallyder som er med på å skape en større audiovisuell opplevelse.

Det finnes også motpoler hvor bruken av lite lyd eller tilnærmet en relativ *stillhet* også kan skape en stemning og suspens*.* Stanly Kubrics *A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) er et fint eksempel på hvor lite eller ingen lyd fungerer i takt med det visuelle. Filmens historieløp går fra Kubrics fremstilling av mennesket som huleboer og oppdagelsen av våpen, ild, hjulet o.l. I filmens midtdel befinner vi oss i et romskip. Skipet er automatisk styrt av en kunstig intelligens, HAL 9000. Sammen med HAL 9000 er hovedpersonene to romastronauter, Dr. David Bowman (Keir Dullea) og Dr. Frank Poole (Gary Lockwood). De utfører eksperimenter og mange ulike oppdrag, mens resten av mannskapet er lagt i dvale gjennom en kryogenisk søvn. Utover i midtdelen av filmen begynner David og Frank å tvile på HAL 9000s kalkulasjoner og avgjørelser. De bryter kommunikasjonen med HAL 9000 for å diskutere hva de skal gjøre, men HAL 9000 klarer å tolke deres samtale og legger sin egen plan for å hindre David og Frank i at han kobles fra romskipet.

Neste sekvens kan beskrives som en lang suspens-oppbygging hvor den audiovisuelle opplevelsen er fremstilt utradisjonelt ut ifra hva vi tidligere og senere har sett og hørt ved lignende eksempler mellom det gode og onde. Kubrick bruker relativet få effektlyder og reallyder. Dialogen faller derimot inn naturlig når den skal, men det er Kubricks valg å ikke bruke musikk som gjør denne sekvensen så interessant.

Sekvensen starter med at Frank drar ut med sin reparasjonspode [[2]](#footnote-2). Han velger å gå ut av sin pode for å gjøre manuell inspeksjon av skipet. HAL 9000, som tidligere hadde "overhørt" David og Franks samtale, velger å styre Franks pode mot han og dytte han ut i verdensrommet.

Lydbildet fra starten av denne sekvensen har så langt bare bestått av atmosfærelyd som representerer luftsirkulasjon og tunge åndedrag fra astronauten. Når HAL 9000 kaster Frank ut i verdensrommet, ser vi i det visuelle raske bildescener som nærmer seg HAL 9000s "øye", samtidig som reparasjonspoden nærmer seg Frank. Isteden for å bruke musikk som suspens og stemning, velger Kubrick å følge fysikkens lover ved at det ikke finnes noe lyd i verdensrommet. Bruk av lyd for total stillhet fungerer ved at det skaper et ubehag og at vi ikke helt vet hva som kommer til å skje videre. Davids reaksjon på Franks ukontrollerte svev ute i verdensrommet virker å være rolig mens han fokuserer på å redde Frank. Lydbildet hopper mellom lyden av reparasjonspoden og stillheten i verdensrommet. En følelse av usikkerhet og spenning oppleves. Dette er hva Iversen og Tiller hevder er effektlydens evne til å skape dynamikk mellom filmfortellingens lyd- og bildeside. De kaller det for en *synkronisering*, hvor effektlyden passer naturlig inn i bildet (Iversen & Tiller, 2014, p. 49).

Samme type teknikk blir også brukt når HAL 9000 skrur av maskinen som styrer det sovende mannskapets vitale funksjoner. HAL 9000 gjør kort prosess på de i romskipet, og lydbildet er igjen ubehagelig da vi kun hører atmosfærelyd fra skipet. Suspensen bygger seg opp gjennom de få, men effektive reallyder fra maskinen som slås av og som videre trigger maskinens varselsystem om at noe er galt ved at vi hører pipelyder. Lydbildet fremstår som ubehagelig og lydnivået forsterkes. Sekvensen avsluttes når David kobler ut HAL 9000 og får høre om det hemmelige oppdraget som befinner seg på Jupiter.

Vi kan også se på filmer som kombinerer musikk og stillhet. En kombinasjon som kan skape et dynamisk stemnings-lydbilde. I *Silence Of The Lamb* (Demme, 1991) følger vi den unge FBI agenten, Clarice (Jodie Foster) som etterforsker kidnappingen av en kvinne og koblingen mellom denne kvinnen og en psykopatisk morder. Hun oppsøker en tidligere anerkjent psykolog Bill/ Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), som imidlertid viser seg å være en gal psykopat. Utover i filmen finner vi Clarice nede i en kjeller hvor hun tror psykopaten holder til. Dette er en scene som illustrerer kontrastene mellom musikk og stillhet. Clarices pusting (reallyd) blir sterkere da hun prøver å unnslippe psykopaten, som viser seg altså å være Bill. Vi følger de begge i denne scenen. Lydbilder skifter tempo og tone etter hvert som kamera endrer synsbilde (Point of View). Dette fører også til en kontrast mellom pustingen og Bills lyder. Musikk blir gradvis med i lydbildet. Når Bill går til angrep (klimaks), brytes suspensen helt og publikum blir dratt med inn i Clarices konfrontasjon med Bill og hennes kamp mot den gale psykopaten. Gjennom det auditive, skaper musikk og stillhet et dramatisk, men dynamisk lydbilde og vi som tilskuere blir dratt inn i Clarices kamp mot Bill.

*Silence Of The Lambs* er et godt filmeksempel innenfor skrekk- og triller-sjangeren og hvor stillhet er et viktig virkemiddel som effektlyd. Selv om publikum vet at «nå skjer det», blir de ofte skremt eller revet med i spenningsmomentet. Denne anvendelsen av stillhet benyttes ofte av lyddesignere og filmskapere for å lage en kontrast og skiller seg ut fra et mer overveldende lydbilde. Stillhet brytes med skrik og enkle, men høye instrumentlyder i det skrekk-anslaget slår til. Suspens og stillhet kan også oppleves som hyperrealistisk i den form at horrorfilm-sjangeren er avhengig av lyder som vi vanligvis ikke hører, men som blir fremhevet for at karakteren skal reagere på dem.

### 2.2.4. Pekefunksjonen

Den siste funksjonen Iversen og Tiller tar for seg er pekefunksjonen. Hovedoppgaven med pekefunksjonen er å få tilskuerens oppmerksomhet rettet mot noe spesifikt gjennom lydbildet. Effektlyden og reallyden er naturlige lydtyper som er med på å tilføye pekefunksjonens funksjonalitet. Eksempelvis kan et enkelt pistolskudd som høres i en stille bakgate være nok til å "peke" tilskueren mot kilden.

Pekefunksjonen kan også være med på å bevisstgjøre for tilskueren i hvilket filmunivers de befinner seg. Iversen og Tiller skildrer diegetisk musikk fra et radioapparat. Det kan gi oss informasjon om hvilket filmunivers vi er i. Hvis en film er satt i en bestemt tidsalder, kan musikk fra den tiden være med på å gi nok informasjon, før vi har sett bildet. Musikk i sluttscenen av en romantisk film kan også være med på å synliggjøre at nå nærmer filmen seg en avslutning. På denne måten er pekefunksjonen viktig. Den skaper en total stemning i filmen hvor forskjellige elementer i lydbildet bidrar til forskjellige følelser og opplevelser (Iversen & Tiller, 2014, p. 47).

## 2.3. Den audiovisuelle kontrakten

Iversen og Tiller oppsumerer med at alle grunnfunksjonene *overlapper og utfyller* hverandre på den måten at de skaper en helhet i den audiovisuelle fremstillingen, en helhet som appellerer til tilskuere. Chion problematiserer en slik oppfatning av den audiovisuelle fremstillingen. Han mener at tilskueren må inngå en *avtale*, en avtale som han definerer som den *audiovisuelle kontrakten*. Dette er en kontrakt som vi, tilskueren, symbolsk har skrevet under på når vi entrer filmuniverset. Chion argumenterer også med at tilskueren må klare å distansere seg fra filmlyden. Tilskueren skal forstå bilde og lyd som et felles objekt i filmuniverset. Det vil si at bilde og lyd "låner" fra hverandre for å skape en harmoni i lydbildet. Denne oppgaven må hovedsaklig bli innfridd av filmskaperne dersom tilskueren velger å godkjenne avtalen. Kontrakten godkjennes, og en forventning vil skje i den audiovisuelle fremstillingen (Chion, 1994, ss. 4-5).

### 2.3.1. Lydens og bildets gjensidige forhold

Chion bruker begrepet *added value* i tillegg til den audiovisuelle kontrakten for å skape en ekstra påvirkning i lydbildet. Han beskriver fenomenet som:

*«The expressive and informative value with which a sound enriches a given image» (Chion, 1994, s. 5).*

Han mener altså at et tilleggselement i lydbildet vil være med på å styrke den audiovisuelle helheten, men det må være en balanse mellom lyder vi tolker som naturlige i helhetsbildet. Lydene trenger nødvendigvis ikke å ha en direkte tilkobling til det visuelle så lenge resultatet skaper en større total opplevelse enn den opprinnelige (Chion, 1994, s. 21).

Iversen og Tiller ser på added value, eller *merverdi* som de har døpt det om til på norsk, som et viktig begrep for blant annet å forklare musikkens betydning (Iversen & Tiller, 2014, pp. 41-42). Chion kaller dette for et tilleggselement i lydbildet. Musikk skal ha en form for kvalitetsøkning i samsvar med det visuelle. Iversen og Tiller viser til bruken av musikk i westernsjangeren med filmen *Once upon a Time in the West* (Leone, 1968). Her har musikken en tilhørighet til det vi ser og hører i filmuniverset, men som tidligere beskrevet kan musikk oppfattes diegetisk eller ikke-diegetisk (Iversen & Tiller, 2014, p. 42).

Et annet eksempel på bruk av musikk som et lydelement og som beriker bildet kan vi finne i *Whiplash* (Chazelle, 2014). Filmen handler om musikkstudenten Andrew (Miles Teller) og hans ønske om å bli en anerkjent trommeslager. Trommemusikken som høres i starten av filmen blir brukt videre i filmen selv når Andrew ikke lenger spiller. Den samme trommemusikken blir også brukt når Andrew opplever motgang senere i filmen. Trommemusikken glir altså over fra en tidsepoke og en situasjon der vi ser Andrew i sitt rette element til at han sitter på bussen på vei til en orkesterkonkurranse. Han leser på sine noter, nynner og tripper takten med fingrene. Et godt eksempel er når trommemusikken benyttes for å fokusere på Andrews verden og ikke alt annet som befinner seg rundt han. Musikken er på denne måten en berikende del av det visuelle, og blir som Iversen og Tiller påpeker en merverdi som oppleves naturlig. Musikken skaper dermed en unik følelse og opplevelse gjennom lydbildet, men som altså Chion argumenterer kan oppleves todelt. Han legger til grunn en *empathetic* forståelse for musikken. Det vil si at lydbildet blir presentert gjennom musikk som tar direkte tak i en følelse som oppleves i den overnevnte scenen. Den andre delen innebærer en *anempathetic* forståelse som presenterer musikk som diegetisk og fremstår likegyldig ovenfor handlingen. Vi kan ta radioeksempelet, hvor musikken ikke endrer noe tone eller form i forhold til handlingen som utspiller seg i det visuelle. En slosskamp mellom to parter ville normalt skape en endring i musikken når den følger tempo og dramatikk, men isteden brukes den samme diegetiske musikken uten noen forandring (Chion, 1994, s. 8).

Chions begrep *synkrese* kan tolkes som en merverdi igjennom dialog, eksempelvis merverdien av en *off-screen-*dialog. Off-screen betyr lyd som kommer utenfor bildet og som skal skape en form for forventning til hvor lyden kommer fra og hvem som leverer lyden (Chion, 1994, s. 85). Off-screen ses på som et viktig tilleggselement ved at lyden kommer fra andre perspektivvinkler i lydbildet. Dette er elementer som vi kobler inn mot Chions synkrese, og er en kombinasjon av lydelementer som forsterker helheten av lydbildet. Filmteoretikere som Christian Metz påpeker at terminologien i off-screen ikke er helt korrekt, da en ofte tenker på det visuelle bildet av lyden istedenfor å se på lyd som en helhet i dialogen (Weis & Belton, 1985, s. 158). Chion mener derimot at dialogen står såpass sentralt i lydbildet at vi kan tolke det som en helhet. Det er en gjensidighet mellom lyd og bilde som spiller på den audiovisuelle kontrakten ved at lyden alene skaper andre oppfatninger så lenge de ikke tilhører bildet. Iversen og Tiller konkluderer med at merverdien presenterer lyd gjennom nivåer med elementer og som forsterker den audiovisuelle helhetsopplevelsen (Iversen & Tiller, 2014, pp. 41-42).

## 2.4. Point of Audition

Iversen og Tillers drøfting av de fire lydtypene og de fire lydfunksjonene har vist seg å være viktige fundamenter og danner et grunnlag for lydens tilknytning til filmen. Dette er en tilknytning som ikke bare spiller på tilskuerens oppfatning, men kan også være med på å påvirke karakteren. Chion mener dette fundamentet kan bli videreført inn i det han kaller for *Point Of Audition* (fra nå POA). Jeg har tatt med POA i denne oppgaven fordi dens kobling til oppgavens tematikk er meget relevant for å få en bedre forståelse av filmlydens rolle som et fortellerelement. Ikke minst er den relevant for vår forståelse av filmlyd og dens tilknytning til karakteren.

POA oppstod ifølge Chion, gjennom gjentagende kritikker mot begrepet *Point of View* (kameras synsvinkel). Chion har derfor gjort et forsøk på å bruke POA kun rettet mot filmlyden. Den er forankret i det han kaller for *soner* eller rom i filmverden. Et rom i filmen er et sted som karakteren befinner seg i. Det er her karakteren skaper lyd og handling og som tilskueren får ta del i (Chion, 1994, ss. 89-90).

Chion mener på bakgrunn av dette at POA kan fremstå som et *ufullstendig* og *problematisk* begrep ved at den konkurrerer med det visuelle om tilskuerens oppmerksomhet. Førsteamanuensis og filmviter ved NTNU Svein Høier mener dette delvis skyldes filmlydens evne til å skape flere kilder som *kjemper* om oppmerksomheten og dermed oppstår et problem (Høier, 2012). Chion beskriver to retningslinjer som han mener tilskueren kan forholde seg til mot POA. Den første omhandler situasjoner hvor tilskueren omgås subjektivt til lydbildet, og hvor karakteren står i sentrum. Høier, gjennom Chion, kaller dette for en *subjektiv POA.* Dette betyr at all lyd som kun tilhører karakteren representerer den indre lyd av karakterens «verden». En subjektiv POA oppleves i takt med bildet og ofte nærme karakteren. Bilder som viser karakteren distansert kan skape en konflikt om vi fortsatt befinner oss i den subjektive POA. Den andre retningslinjen beskriver Chion som tilskuerens oppfatning av hvor en hører lydene fra i den bestemte sonen. Lydene blir fort mer objektive, men forholder seg til den diegetiske verden. Høier kaller dette for en *romlig POA*. Romligheten gjenspeiler det visuelle og hvor nærme vi kommer karakteren. Chion kaller den romlige delen av POA for en direkte *spatial* tilhørighet. Han sikter til vår mentale oppfatning av hvor lyden kommer fra i det rommet vi befinner oss i (Chion, 1994, s. 223).

POA er viktig for tilskuerens oppfattelse og opplevelse av lyd gjennom en karakters verden. Dette tar jeg med videre i oppgavens filmanalyser. Det er også relevant å se på Chions to retningslinjer basert på oppgavens tematikk hvor han mener *sonen* ikke lar tilskueren selv gjøre sin egen oppfatning av lyden som blir presentert. I stedet vender sonen seg imot tilskueren og er styrende. Sonen bestemmer hva tilskueren skal oppleve og høre, og ikke motsatt. Dette har vi allerede sett bruken av ved at pekefunksjonen også fungerer som en oppmerksomhetsfaktor. I denne sammenheng kan lyden peke på noe som befinner seg i sonen og hvor tilskueren hører lyden fra. Ifølge Chion er dette lyder som ligger på et helt allsidig nivå og som skaper en representasjon av tilskuerens oppfatning (Chion, 1994, ss. 89-90).

Høier bruker POAs definisjon av sonen som en tilhørighet i den audiovisuelle fremføringen, men det er det auditive som styrer tilskueren, og ikke det visuelle. Selv om sonen tilsynelatende tilhører alt, må lyd og bilde bli betraktet som to fortellerelementer (Høier, 1998). Chion konkretiserer dette med sonens synsvinkel (point of view) gjennom tilskueren. Han mener at lyden vi som tilskuer hører skal samsvare med det vi ser. En måte å forklare dette på kan være å sette kamera opp i enden av en gate, mens en politibil med sirenene på står på andre siden. Kamera står såpass på distanse, men fortsatt i den sonen og har det fortellerstandpunktet ved at lyden av politi-sirenen kan være distansert. Lyddesigneren og/eller regissøren bestemmer hvor nære sirenen skal oppfattes. Lyden av politibilen skal ikke virke subjektiv, men objektiv. Dette skyldes lydperspektivet i forhold til bildet. Lyden blir allikevel oppfattet på samme nivå som det kamera viser.

Tolkningen av det Chion og delvis Høier mener om sonen er at POA ikke nødvendigvis trenger å ha nærbilder for å etablere sonen. Den kan bestå av subjektive tilnærminger ved hjelp av karakteren.

Jeg vil trekke fram et eksempel som er med på å beskrive forskjellen på Chions problematikk rundt POA og sonen som tilskueren befinner seg i. Jeg vil gjøre dette gjennom Quentin Tarantinos *Django Unchained* (Tarantino, 2012), hvor det har vært interessant å registrere hvordan lydbildet oppleves i sonen. Tilskueren følger hovedkarakteren Django (Jamie Foxx) og hans jakt etter sin kone Broomhilda von Shaft (Kerry Washington). Filmen utspiller seg et par år før den amerikanske borgerkrigen og mens slavehandel var utbredt i sørstatene. Dusørjegeren Dr. King Schultz, spilt av Christoph Waltz, kommer over en slavetransport hvor Django befinner seg. Schultz redder Django fra slavetransporten og spør han om hjelp til å finne tre brødre som har begått ulovligheter ovenfor slaver. Django vet hvem brødrene er og blir sammen med Schultz på jakt etter dem. Duoen ender etter hvert opp på en bomullsplantasje hvor brødrene befinner seg. Det overnevnte tilbakeblikket oppstår når en kvinnelig slave peker ut en av brødrene for Django. Dette tilbakeblikket handler om det som skjedde før Django og hans kone Broomhilda ble skilt fra hverandre. Broomhilda er på vei for å bli straffet med piskeslag av en av brødrene. Django trygler om at han heller skal ta straffen, men brødrene vil ikke høre på han.

Lydbildet i dette tilbakeblikket handler nettopp om den subjektive oppfatning av POA som Chion og Høier er inne på. Det vil si at vi får oppleve lydene som Django selv opplever. Piskeslagene som høres er effektlyder og som gir en stor kontrast, i motsetning til hvordan vi ville ha opplevd de som reallyder. Lyden av hundene derimot fremstår mer som en reallyd, men den viser også gjennom det visuelle at Django og Broomhilda er redde og at den har en stor påvirkningskraft på de begge. Valg av musikk passer fint inn og poengterer hvordan Django og Broomhilda har det, men den fremstår ikke-diegetisk. Dialogen mellom karakterene er tydelig og klar i denne sammenhengen, selv om vi befinner oss på forskjellige distanser. Dialogen skaper (ifølge Chion) en identifikasjon og oppmerksomhet, selv om synsvinkelen til kamera kunne ha vært i en større total (Chion, 2009, ss. 294-295).

Tilbakeblikket brytes etter lyden av et piskeslag og forsetter inn i den normale tilværelsen (effekten av klang). Gjennom lydbildet får vi være med på hvordan Django opplevde flukten. Piskeslagene mot sin kone og lyden fra hundene som jakter på dem står igjen som to gode eksempler på et kontrastfylt lydbilde.

Et eksempel som tar for seg en distansert dialog i den romlige sonen som Høier har nevnt, kan vi finne mot slutten av filmen. Django blitt tatt til fange og sendes til en gruve for å drive med slavearbeid. Underveis klarer Django å få vokternes oppmerksomhet. Han forteller om hvem han er og om hva han har gjort. Kameravinklene veksler mellom totale og halvnære bilder av de forskjellige karakterene som prater. På et tidspunkt flyttes kamera mot fangetransportvognen. Vi som tilskuer får oppleve dialogen fra medfangenes perspektiv i den romlige sonen. Vi befinner oss i en distansert situasjon i forhold til Django, men samtidig befinner vi oss fortsatt i den samme sonen. På denne måten kan lyden oppleves som et viktig fortellerelement hvor vi får ta del i hvordan slavene i vognen oppfatter situasjonen og hvordan Django klarer å snakke seg ut av knipen han er i.



*Bildet til venstre viser «sonen» tilskueren hører til, mens bilde til høyre viser når Django prater med fangevokterne.*

Det Chion tar opp gir en dypere forståelse av subjektiviteten kun tilknyttet karakteren. Det vil si hva tilskueren hører og ser gjennom karakteren (Chion, 1994, ss. 89-91). For å belyse denne problematikken opp imot drømmetematikken kan vi se på hvordan lydene er med på å forme en karakters indre sinne, hvor lyd kan prege karakterens oppfatning av den virkelige verden. En kan si at den diegetiske lyden er nærmest tilknyttet den subjektive sonen til karakteren. Orienteringsfunksjonen sier at den diegetiske lyden representerer lyder som vi som tilskuer hører gjennom sonen, men dette er lyder som også karakteren fokuserer på.

En revurdering av Chions forståelse av den subjektive tilstanden skjer når vår oppfattelse av den indre lyden fungerer på et fellesplan med karakteren og oss. Dette er lyder som blir fremmet så troverdig at karakteren selv tror på det han eller hun hører.

Et eksempel på hvor den indre lyden er godt representert finner vi i *Saving Privat Ryan* (Spielberg, Saving Privat Ryan, 1998). Tilskueren får innblikk i hovedkarakteren Captain Millers (Tom Hanks) indre verden, gjennom hans oppfatning av lyder på et subjektivt nivå. Eksempelet er tatt fra en scene hvor Miller og hans medsoldater går i land ved slaget på Omaha Beach under andre verdenskrig. Dette er en scene med mange audiovisuelle momenter og som tar oss med inn i den kampen amerikanske soldater kjempet mot de tyske styrkene. Scenen utspiller seg når Miller og kompaniet blir beskutt og bombardert med granater og artilleri. Miller haler seg opp fra vannet mot en jernbarriere og ser samtidig at hans soldatkamerater blir skutt og drept. Lydbildet går fra å være en romlig (objektiv) lydsone som Chion har påvist til å gå inn i Millers hode der alle lyder holdes ute. Vi er omsvermet av et kaos og av en blanding av det en forbinder med *tinius* og dyp ekko. Den subjektive lyden er med på å fortelle oss at Miller kanskje ikke var helt mental klar over det traumatiske som ville vente han. Dette inntil en av soldatene får kontakt med han ved å spørre -*Hva er dine ordre, sir?* Da brytes den subjektive indre lydsonen av den romlige lydsonen.



*Stormingen ved Omaha Beach*

Vi får gjennom dette eksemplet stifte bekjentskap med begge Chions lydsoner i POA og hvordan balansen og oppfattelsen av den romlige og den indre sonen blir fremstilt audiovisuelt. Tilskuerens oppfatning av sonen under stormingen av Omaha Beach og lydene vi hører av eksplosjoner og geværskudd er med på å bygge opp vår opplevelse av den romlige sonen som Miller også opplever. Den indre lyden tar altså over når kamera fokuserer på Miller. Lyden går fra en normativ oppfatning av lydsonen til den subjektive lydsonen som er Millers oppfatning av sonen. Sonen er med på å styre tilskuerens oppfatning. Den normative sonen og den interne sonen glir fint over i hverandre, slik vi har sett det med sammenbindingsfunksjonen. Kombinasjonen av effektlyder og dialog gjør scenen troverdig og Millers karakter blir styrket i forhold til den tilværelsen han befinner seg i. Lydene er med på å fremstille Millers følelser, tanker og redsel over det han opplever der og da. Høier beskriver dette som en individuell POA og som også fungerer i andre sammenhenger da karakteren gjennom det subjektive lydbilde kan vise til det han kaller for *provokasjoner*. Tilskueren får tilgang til karakterens lyder og de får oppleve det sammen (Høier, 2012).

En kan også se på bruken av total stillhet som en måte å beskrive de subjektive lydene tilknyttet en karakter i POA på. I Martin Scorseses *Raging Bull* (Scorsese, 1980) finner vi et godt eksempel hvor hovedkarakteren Jack La Mottas (Robert De Niro) sinnstilstand blir fremstilt gjennom stillhet. Dette skjer når Jack velger å tape en boksekamp med vilje. Filmen utspiller seg gjennom diverse flashbacks basert på Jack La Mottas boksekarriere og turbulente familieliv. Jack blir fremstilt som en aggressiv og sjalu mann både i ringen og i det private liv. Dette preger Jack og de rundt han. Et vendepunkt i filmen utspiller seg når Jack selv innser at han ikke kan holde på slik han gjør. Han velger altså å tape en boksekamp med vilje. I kampens hete lar han motstanderen slå han helsesløs. Istedenfor å høre lyder som slag mot kropp, rop fra publikum og lignende, så har Scorsese valgt å fremstille Jacks sinnstilstand gjennom stillhet. Jack lar de psykologiske traumene slippe. Han ønsker å gå videre og leve et normalt liv med familie og venner. I denne fremstillingen av Jacks karakterendring får vi frem hans tanker og følelser samtidig. Jack forstår hvor viktig familien er uten at hans aggresjon skal gå utover dem (Sonneschein, 2001, ss. 124-126). Stillheten oppleves subjektivt i den sonen som tilhører Jack. Han velger selv å ikke bli preget av lydene rundt ham i bokseringen (publikum, rop o.l). Han velger å stenge alle lyder ute og avslutte sin aggresjon og sjalusi.

POA spiller på de diegetiske lydene som oppleves i en sone og som karakteren er en del av. Oppsummert kan vi si at POA er med på å lede publikum narrativt ved å skape en nærhet og et samhold mellom karakteren og det rommet vi befinner oss i. POA må ses på adskilt fra det Chion ser på som en utfordring med det visuelle. Vi som tilskuer må oppleve lyden som den faktisk er og ikke bli så opptatt av det visuelle.

# 3. Teori: Lyd i møte med drømmer på film

## 3.1. Drøm i filmverden

Innledningsvis kom jeg inn på Botz-Bornsteins beskrivelse om at drømmer på film er som et språk i filmuniverset. Språket kan imidlertid tolkes på forskjellige måter. Botz-Bornstein retter oppmerksomheten til en tolkning av den kjente russiske filmskaperen Andrei Tarkovsky. Han mener at drømmer tilhører en verden der alt kan skje. Gjennom Tarkovsky ser man på filmens forhold til drømmer som en verden der tiden står stille og forskjellig fra den normale verden (Botz-Bornstein, 2007, s. 12). Denne forskjellen gjør at drømmer ikke trenger å være styrt av den samme form for logikk eller fysisk utforming som i den normale verden. Botz-Bornstein mener derimot at drømmer kan fremstå ulikt. Han trekker inn bruken av saktefilm og dobbel eksponering, såkalt *superimposition,* hvor vi på bildesiden ser dobbelt og opplever en slags spøkelseseffekt. Dette er en enkel metode som brukes bevisst og forteller at vi ikke lenger befinner oss i den normale verden (Botz-Bornstein, 2007, ss. 110-111).

Drømmer blir sett på som et fritt område for både konkrete og abstrakte fremføringer. Det er viktig å poengtere at drømmer er et element hvor filmskaperne kan gi tilskuerne nyttig tilleggsinformasjon og som er med på å styrke filmens historieoppbygging. Dette kan også bli gjort gjennom blant annet bruken av illusjoner, tilbakeblikk og hallusinasjoner.

## 3.2. Klassisk drømmelyd

Botz-Bornsteins *superimposition* kan bli sett på som et enkel visuelt verktøy for å vise til at vi har forflyttet oss fra den normale verdenen og inn i en drømmeverden. Iversen og Tiller trekker frem bruken av klang som et eksempel for å markere at vi ikke lengre befinner oss i den normale verdenen gjennom lyd. Effekten fremstår som enkel, men effektiv. Den må bli brukt på en slik måte at den virker unaturlig i forhold til bildet, det vil si at en kan overdrive effekten ved å bruke den på dialoger, musikk, reallyder eller effektlyder. Klangen skaper en tilleggsverdi sammen med bildet og lyden fremstår ikke lengre realistisk når klangen får en unaturlig form og ikke lengre har noe logisk tilhørighet. Klang kan også bli brukt til å komme nærmere karakterens tanker, samt intern dialoger eller monologer. Den kan være med å gi skifte i lydsonen, eller rommet som vi befinner oss i. Det vil si at de lydene vi hører i rommet, eksempel at en penn blir sluppet på gulvet, kan gjennom karakteren framstå subjektivt og nært. Det legges fokus på lyden av pennen som faller ned ved å overdramatisere gjennom klang, som igjen kan skape en suspens eller et dramatisk skifte. Den er med på bygge opp filmens totale audiovisuelle opplevelse (Iversen & Tiller, 2014, pp. 58-59).

Iversen og Tiller legger vekt på klangens effektivitet i det subjektive rom, noe jeg vil komme tilbake til, men i dette tilfellet kan klangen bli betrakte som et universalt verktøy hvor lyddesignere ser på bruken av å manipulere frekvenser hvor en kan strekke eller tynne ut lydbølger, eller *pitch-shift*’e som også kan skape en klang. En kan også bruke det lyddesignere kaller for en *reverb.* Dette betyr å gå løs på en lydfrekvens ved hjelp av algoritmiske kalkulasjoner som gjenskaper en klang i lyden. Denne rette klangen vil da skape illusjonen av at vi befinner oss i en annen verden en den normale. (SOS, 2007).

## 3.3. Milicevics drømmemodell

Som nevnt innledningsvis har Mladen Milicevic laget en modell som jeg i neste kapittel vil ta i bruk for å systematisk bryte opp en drømmesekvens i tre stadier. Ved hjelp av denne modellen vil jeg trekke frem viktigheten av de forskjellige lydtypene i de forskjellige stadiene. På denne måten vil vi kunne tolke hvordan filmlyden fremstår som et fortellerelement, samt hvordan vi kan forstå bedre filmlydens påvirkningskraft på oss og karakteren.

Første stadiet kaller Milicevic for et *hypnagogic level*, eller et hypnagogisk nivå. Betegnelsen kommer opprinnelig fra et fagbegrep som terapeuter bruker i psykoterapi, og beskriver tilstanden når en person beveger seg fra den virkelige verden og inn i drømmeverden. En praksis som også leger og psykologer benytter. De bruker derimot flere stadier, opptil fire-fem, men i rekkefølgen *døsing, lett søvn, dyp søvn,* og *REM-Søvn* for å analysere pasienters drømmeatferd. Dette er stadier som vi kan ta med inn i filmuniverset. Allikevel velger jeg å forholde meg til modellen fra Milicevic, da den allerede er tilpasset filmuniverset og fokuset ligger på filmlyden (Nordli, 2015) & (Vedfelt, 2014, ss. 297-301).

Det andre tilstandsnivået beskriver Milicevic som et *Oneiric level*, eller det oneiriske nivået. Ordet oneiric er hentet fra det greske ordet «oneiros» og omhandler drømmer. Det oneiriske nivået i filmfortellingen etableres gjennom forskjellige måter å formidle eller skape en alternativ verden eller drøm på. Han presiserer at karakteren helt eller delvis kan forsvinne fra den normale verden og inn i det han kaller for en *alternativ verden*. I dette tilfellet vil vi forholde oss til drømmeverden. Han presiserer at normale diegetiske og ikke-diegetiske lydelementer vil være ofte være forskjellen på når vi kan tolke en tilhørighet i den normale verden, og når vi kan gjennom lyd forstå når vi befinner oss i det oneiriske nivået (Milicevic, 2007).

Det siste tilstandsnivået som Milicevic tar frem, er et *Hypnapomice* *level*, på norsk det hypnopompiske nivået, som omhandler det som skjer når en person sklir fra drømmeverden og tilbake til virkeligheten. Det vil da si at det oneiriske tilstandsnivået tilhører alt som skjer i drømmen, eller drømmetilstanden (Milicevic, 2007, ss. 2-3). Eksempelvis kan vi igjen se på bruken, eller overdrivelsen av lydeffekten klang, som en pekefunksjon på at vi befinner oss i den oneiriske nivå, men når effekten ebber ut, så kan dette tilsi at vi er på vei ut av drømmen og inn i den hypnopompiske nivået. Dette i samspill med eller uten det visuelle.

## 3.4. Subjektivitet gjennom filmlyd

Tidligere i oppgaven har jeg trukket frem *point of audition* som en ledsager for forståelsen av den romlige lyden og den subjektive lyden, men på et generelt nivå. Iversen og Tiller mener at viktigheten av filmlydens subjektive nærhet kommer av den romlige karakteristikken, og skaper med det et subjektivt "univers" (Iversen & Tiller, 2014, pp. 59-60). Ser vi derimot på Milicevics beskrivelse av den oneiriske drømmetilstanden, kan vi tolke dette som et viktig steg videre for å definere filmlydens rolle når en karakter helt eller delvis forsvinner fra den normale verden og inn i drømmeverden. Den oneiriske drømmetilstanden fremstår ikke like subjektivt som POA. Milicevic støtter seg til filmviter Claudia Gorbmans forslag om et nytt diegetisk nivå, et hun har kalt for et *meta-diegetisk* nivå. Dette nivået har hun videreutviklet etter Chions begrepsmetode for dette stadiet. Et *subjectiv sound stage* eller en *internal sound* omhandler all lyd karakteren hører eller lager, men som ikke kan bli hørt av andre karakterer som er til stede i rommet. Chion mener at man må skille mellom de objektiv-interne lydene og de mentale subjektive lydene. Han presenterer begrepet *Internal Sound* med underkategoriene *objectiv-internal* og *subjectiv-internal* som en klassifisering av hvordan tilskueren kan forholde seg til karakterens lyder i drømmeverden (Chion, 1994, s. 76). Gorbman mener at den meta-diegetiske stadiet har en enklere tilhørighet til POA, da lyden skal bli forstått på et subjektivt nivå. Det vil si at vi som tilskuere får oppleve scener der lydene er økt for å skape dramatikk eller skape et poeng, men at den kommer fra karakterens hode, som kan tolkes videre som en subjektivt tilnærming (Milicevic, 2007). På denne måten kan vi enklere forholde oss til Chions problematikk hvor han skiller med det mer objektive indre lyden, og den indre subjektive.

## 3.5. En type drøm: mareritt

Mareritt er ikke et ukjent fenomen når den kobles sammen med drømmer. I den virkelige verden er det veldig varierende fra en person til en annen på hvordan man reagerer og opplever et mareritt. De fleste har nok opplevd mareritt på ulik måte i sine drømmer. Dette er et fenomen som også har blitt fremstilt i filmverden. Ofte tatt i bruk for å oppklare eller skape nysgjerrighet i en films handlingsforløp. Et mareritt utenfor filmverden derimot, kan ofte bli tilknyttet til det man i psykologiens verden beskriver som et *utviklingsmareritt*. Dette er en type mareritt som de fleste av oss vil oppleve eller har opplevd. Mareritt kan også ifølge Vedfelt forekomme i *midtlivskriser,* *karrierevalg, overgangsalder* m.m (Vedfelt, 2014, ss. 218-220).

Med filmlyden kan vi trekke inn denne tolkningen av mareritt og se på to ulike situasjoner. På den ene siden kan lyden bli oppfattet som surrealistisk og ukontrollerbar, mens på den andre siden finner vi et lydbilde som er mer konvensjonelt kontrollert. Vi skal først se på hvordan lyden kan oppleves som surrealistisk og ukontrollerbar. Dette kan vi finne i filmer som *Terminator 2: Judgment Day* (Cameron, 1991). Cameron bruker en blanding av musikk og effektlyder for å illustrere karakteren Sarah Connors (Linda Hamilton) følelser i en drøm som har sterke visuelle fremstillinger av ødeleggelse og kaos. Denne drømmen utspiller seg når Sarah tar seg en høneblund på en benk. Hun drømmer at hun står utenfor et gjerde. Innenfor befinner det seg mange foreldre med unger som leker. Sarah oppdager at de er i fare da en atombombe er på vei for å utslette byen. Sarah prøver desperat å advare dem, men hennes stemme når ikke gjennom gjerdet. Kun stillhet og effektlyden av at hun rister på gjerdet. Innenfor hører vi barn og voksne som ler og prater. Effektlyden av at Sarah rister mer og mer i gjerdet samsvaret med den gospelaktige musikken. Den skaper en uhyggelig stemning som forteller at noe forferdelig kommer til å skje. Det kan virke som at musikken representerer Sarahs stemme, men den når fortsatt ikke frem til de innenfor gjerdet.

At musikken kan tolkes som en del av Sarah, kan vi se gjennom Vedfelts drømmetolking av musikk. Han argumenter med at musikk i drømmer spiller på personens sinne. Sarah er i dette tilfellet redd og skrekkslagen. Musikken er også i dette eksemplet trukket frem i lydbildet for å legge press på tilskueren, men også på Sarahs reaksjoner (Vedfelt, 2014, s. 230). Musikken, dialogen og effektlydene fremstår surrealistisk. Dette forstår vi også gjennom Vedfelts tolkning av den anerkjente psykologen Sigmund Freuds beskrivelse av en *ubevisst tankegang*. Vedfelt (gjennom Freud) mener at menneskets oppfatning av drømmene i det underbeviste kan skildre og skape *karaktertrekk*. I et forsøk på å videreføre denne tolkningen til filmverden, har dette likhetstrekk med karakterens fremstilling av en drømmeverden. Vedfelt mener at ubevisstheten er drevet av en motivasjon og selvforståelse. På samme måte kan karakteren i filmen bli rammet av det ubevisste (Vedfelt, 2014, ss. 283-286).

Et godt eksempel på den mer konvensjonelle kontrollerte varianten av en drømmeverden finner vi i Christoper Nolans film *Inception* (Nolan, 2010). Dette er en film som drar drømmetematikken til et nytt stadium. Såkalte *drømmetyver* går inn i andres drømmer for å stjele verdifull informasjon på oppdrag fra klienter. Det som gjør filmen spennende i forhold til mareritt-tematikken, er hovedkarakteren Dominic Cobbs (Leonardo DiCaprio) underbevissthet som skaper problemer når han er på oppdrag i andres drømmer. Vi kan også se på denne filmen som et eksempel på et meta-mareritt hvor personen i en annen drøm også drømmer om savn og tap av noen som stod en nær. I dette tilfellet handler det om Cobbs avdøde kone Mal (Marion Cotillard). Hun dukker opp som et tilsvar på at Cobb ikke lenger klarer å fokusere maksimalt på oppdraget, men isteden begynner å tenke på henne. Dette er en viktig del av filmen og forfølger Cobb helt til avslutningen av filmen. Allerede i de første ti minuttene av filmen tar vi del i når Cobb og hans partner Arthur (Joseph Gordon-Levitt) jakter på viktig informasjon hos den velstående forretningsmannen Saito (Ken Watanabe). Imidlertid dukker Mal opp og Cobb mister grepet på oppdraget. Mal avslører mennene rett før Cobb klarer å finne informasjonen han var betalt for å hente.

*Inception* kan ses på som en film der lydbildet virker å være konvensjonelt kontrollert. Den spiller på bruken av lydtypene der dialog, musikk, effektlyder og reallyder blir brukt som om det var en normal tilstand utenfor drømmeverden. Dialogen virker troverdig i scenen vi befinner oss i. Musikken oppfattes som en stemningseffekt og øker gradvis i takt med spenningen og actionscenene. Det kan stilles spørsmål ved bruk av effektlydene. Spesielt når Cobb mot slutten av drømmen befinner seg i huset til Saito og akkurat klarer å få med seg litt informasjon. Han blir vekket fra et mareritt han selv har vært med på å skape når Mal blir dratt inn i drømmen gjennom hans ubevissthet. Lyder av bass, rumling og lave frekvenser benyttes når det står på som verst for Cobb. Det er et viktig samspill mellom musikk og bilde og som bygger opp til en episk opplevelse av Cobbs kamp for å utføre sitt oppdrag. Lydbildet kan sies å følge Cobb, selv om det er en annen manns drøm vi er inne i. Vi befinner oss i en dypere drøm samtidig som vi faktisk også er i den drømmen når Cobb, Artur og Saito våkner i leiligheten som befinner seg i en landsby og som er under angrep fra sinte borgere, men lydbildet er fortsatt sentrert rundt Cobb.

Begge filmeksemplene inneholder dramatiske lydbilder som knytter seg til karakteren, men den ene står fram mer surrealistisk enn den andre. Spørsmålet er hvorvidt den surrealistiske tenkemåten rundt lydbildet kan virke negativt da drømmer er tatt med for å poengtere noe som er viktig for fortellingen. Sarahs opplevelse av ødeleggelser i hennes drøm gir sterke bilder av hennes kamp mot nettopp det å stoppe denne hendelsen fra å skje. For Cobb er det også personlig gjennom hans sorg over sin avdøde kone. Filmlyden og dens rolle i henhold til mareritt-tematikken har vist seg å være viktig for den audiovisuelle opplevelsen. En kan si at begge deler fungerer sammen med det visuelle, men fremføringen av filmlyden må ha et fortellende budskap og en framdrift i historien. Sarahs skrik og musikken alene uten filmbilde hadde vært nok til å fortelle tilskueren om at noe forferdelig vil komme til å skje. Cobbs kamp i Saitos hus er kontrollert, men oppbygningen av lyden gir oss viktig informasjon mot scenens klimaks.

## 3.6. Oppsummering

Filmlyd er et helt essensielt element for å skape en audiovisuell opplevelsen for tilskueren. Ved å ta utgangspunkt i de fire grunnleggende lydtypene kan vi skape en audiovisuell opplevelse som også opprettholder "kontrakten" mellom filmen og tilskueren. Vi opplever filmlyden sammen med bildet, men av og til kan filmlyden stå uten bilde og da former vi vår egen oppfatninger av det vi hører, men ikke kan se. Filmlyden har altså en evne til å gi oss informasjon selv om vi ikke har et bilde.

Drømmeverden er et område hvor denne informasjonen kan bli prøvd ut. Det er et område hvor filmskaperen kan tøye de normale grensene ved hjelp av lyd, men også visuelt. Et sted som er åpen for større kreativitet og som kan være oppklarende og forvirrende på en og samme gang. Gjennom POA kan vi definere bruken av filmlyden som et fortellerelement for hvordan vi som tilskuer oppfatter lydens plassering i sonen, eller gjennom en karakter.

# 4. Analyse: "Lyden av drømmer"

Jeg skal benytte teorien fra kapittel 2 og 3 og analysere de tre spillefilmene som kort ble presentert innledningsvis: *Lost Highway* (Lynch 1997), *Shutter Island* (Scorcese 2010) og *Louder than Bombs* (Trier 2015). Formålet ved å utføre en analyse av drømmesekvenser fra de tre filmene, er blant annet å se på hvordan filmlyden fungerer som et fortellerelement og hvordan den forholder seg til karakterene i de forskjellige filmene. Jeg har valgt ut en drømmesekvens per film og går i detalj inn på lydene som blir brukt. Analysene er satt opp systematisk rettet mot Milicevics tredelingsmodell.

Etter gjennomgangen av de tre utvalgte filmene knytter jeg funnene til avslutningen av min oppgave og hvor jeg drøfter mitt lyddesign for drømmene i spillefilmen *Nocturne*. Jeg vil blant annet legge vekt på hvordan lydene fungerer på et fortellende, narrativt plan og fremstille filmlyden i et forsøk på å gjøre det til en engasjerende audiovisuell filmopplevelse av drømmene. Til lyddesignet har jeg hentet inspirasjon fra de tre utvalgte spillefilmene til praktisk arbeid med lyd.

## 4.1. Uro i *Lost Highway*

DavidLynch er i denne sammenheng den filmskaperen som tøyer grensene lengst for et realistisk lydbilde og fører lyden over i det surrealistiske og abstrakte. Han blander fantasi, illusjoner og drømmer om hverandre og lar det være uklart på hva som skiller disse universene med virkeligheten. Dette har han også eksperimentert med tidligere, blant annet i TV-serien *Twin Peaks (1990-1991)* og i spillefilmer som *Erazerhead (1977)* og *Muholland Drive* (2001). Disse filmene bærer ofte preg av surrealistiske og abstrakte utrykk som kobles opp imot Lynchs forkjærlighet for thriller, neo-noir og mysterier. I tillegg til å være en filmskaper som ofte går utenfor Hollywood-sjangeren, så er han også en dyktig lyddesigner. Han har hatt hovedansvaret for lyden på de fleste av sine filmer, og jeg vil spesielt trekke fram hans visjon og arbeid med drømmetematikken i filmen *Lost Highway* (1997). *Lost Highway* benytter drømmeverden som en viktig del av filmens handlingsforløp. Det er interessant å se hvordan Lynch velger å fremheve den mentale tilstand til filmens hovedkarakter gjennom bruddet med et realistisk univers, og hvordan lyden er med på å fortelle og veilede tilskueren.

*Lost Highway* handler om saksofonisten Fred Madison (Bill Paulman) og hans problemer i kjærlighetslivet med sin kone Renee (Patricia Arquette). Tidlig i filmen er Fred og Renee på en fest hvor Fred møter en mystisk person som bare han kan se og høre. Fred og Renee finner utover i filmen flere videobånd som på mystisk vis dukker opp uten noen som helst forklaring. Videobåndene viser bare korte glimt av dem i deres leilighet. Etter en stund dukker det opp et videobånd som viser Renee liggende på sengekanten, død. Den viser også Fred som ser skrekkslagen mot kamera. Videobåndet brytes, og vi befinner oss i et politiavhør hvor Fred blir beskyldt for å ha drept sin kone. Politidetektivene er aggressive og prøver å få frem en tilståelse. Fred er redd og forvirret og klarer ikke å komme med noen god forklaring på hendelsen. Han blir deretter sendt til fengsel hvor han skal være i påvente av henrettelsen.

Første natten i fengselet blir Fred plaget av drømmende tilbakeblikk der han ser Renee ligge død på sengen. Fred sliter med å få sove og klager på hodepine. Han får noen tabletter som skal hjelpe han med å sovne. Pillene ser ikke ut til å hjelpe og Fred trygler om å få smertestillende for hodeplagene. Fred blir mer panisk og fortvilet.

Ved å bruke Milicevics tilstandsnivåer, kan vi si at den første tilstanden, det hypnagogiske nivået, starter allerede når Fred blir nektet å få smertestillende. I neste scene sitter Fred på sengekanten i sin fengselscelle. En gradvis overgang til det oneiriske nivået eller drømmetilstanden, Milicevics andre stadie, starter når vi hører en kvinne synge. Musikken virker å være diegetisk, men kilden er ikke synlig i bildet. Tolkningen av kilden kan være en radio som høres fra vaktrommet, men den har en karakteristikk som minner mer om at lyden kommer fra noen høyttalere som ikke tilhører vaktrommet. Vi kan konkludere med at musikken tilhører rommet gjennom dens romkarakteristikk som fremmer et tomt og trist fengsel. Bruker vi Iversen og Tillers stemningsfunksjon, så passer musikken inn og skaper en uhyggelig stemning for både tilskuer og karakter.

Det hypnagogiske nivået er helt ferdig når vi ser i det visuelle at Fred mister mer og mer fotfeste i den virkelige verden. Han begynner å hallusinere. Dette blir fremhevet audiovisuelt når Fred kikker seg rundt i fengselscellen. I hans vei til det oneiriske nivået ser han en brennende hytte ved en sandstrand. Effektlyden av brannen oppleves først som at den tilhører den romlige POA, men den kan også bli tolket som at det er Fred som fremmer effektlyden av brannen subjektivt. Det er når kamera kommer tett innpå Fred at hans underbevissthet tar over og lyden virker mer subjektivt enn romlig.

I neste øyeblikk blir effektlyden av brannen reversert. Vi sitter igjen kun med et lydbilde av en undertonet basslyd som kan beskrives som en *drone-effekt*, en effektlyd som kombineres med reallyden av fengselscellen. Droneeffekten øker drastisk i takt med det visuelle når Fred igjen ser hytta uskadd. Samtidig ser han den samme mystiske mannen som han tidligere i filmen møtte på festen komme ut av hytta. Droneeffekten fungerer godt som en stemningsfunksjon da vi som tilskuere vil oppleve den mystiske mannen som guffen gjennom lydbildet. For Fred virker lyden å være mer som en pekefunksjon. Den mystiske mannen kommer ut av døra og smiler mot Fred, før han så går inn igjen, fremdeles smilende.



*Fred ser at en mystisk mann kommer ut av hytta i bildet til høyre.*

Lyden i det oneiriske nivået spiller tydelig på Freds ubevissthet. Vedfelt beskriver hvordan en person, i dette tilfellet Fred, forholder seg til lydene han reagerer på og hvordan de er med på å motivere hans oppmerksomhet. Lydene virker å være koblet opp imot hans sinnstilstand. Lydene skildrer den brennende hytta og den diegetiske musikken. Lydene peker på en form for motivasjon, selv om den fremstår å være vridd mot det surrealistiske. En tolkning som tilsier at Fred opplevelse av den brennende hytten fremstår ukontrollerbar og kaotisk.

Lyden av den brennende hytten er også en kobling mot filmens avslutning. Lyden bærer med seg et frempek. Freds mentale tilstand under det oneiriske nivået gjenspeiles gjennom den diegetiske musikken og drone-effekten[[3]](#footnote-3) (Robertson, 2014, ss. 21-23) & (Iversen & Tiller, 2014, p. 92). Musikken virker å være startsignalet på at Fred gradvis mister all form for kontakt med virkeligheten. Effektlyden derimot som sluker opp både musikken og brannen, ser ut til være redningen for Fred. I den ser han en mulighet til å ta seg sammen, men dette brytes opp når den mystiske mannen dukker opp igjen. Med det mister Fred all sans for virkelighetskontakt. Selv om vi ser at Fred sklir mer og mer vekk fra realiteten, så oppleves lyden fortsatt ikke nært nok. Lydene fremstår kun i den romlige POA og ikke subjektivt tilknyttet Fred. Ved at Lynch kun lar dronelyden være igjen etter at bildet av brannen er fjernet, skaper dette en stemning og suspens hos oss som tilskuere. Dette skjer når vi overraskes av den mystiske mannen fra (Iversen & Tiller, 2014, pp. 92-93).

Det oneiriske nivået forsetter videre når vi ser i det visuelle at en lysstråle fra taket treffer Fred. Det oppstår en dramatisk endring i lydbildet. Lynch bruker effektlyden av torden for å sette i gang en suspens hos tilskueren. Denne lyden preger også oppmerksomheten til Fred. Tordenlydene kombineres med en effektlyd som ikke har noen nevneverdig realistisk tilhørighet, men som heller kan assosieres med sci-fi filmer. Denne effektlyden kan forklares som en stråle som blir manipulert digitalt, for å skape en følelse av at vi blir enten undersøkt eller forsøkt bortført. Kombinasjonen av effektlydene fremstår også diegetisk i rommet sammen med Fred. Det er tydelig at dette er en lyd som kommer mer subjektivt fram enn den romlige POA. Tordenlydene og lysstrålen skaper sammen et dramatisk lydbilde. I det visuelle blir Fred paralysert av strålen. Kamera går fra lysstrålen og til taklampen i rommet. Lyset slukkes. Effektlyden som følger bildene av lampen oppfattes som et forsterket, summende elektrisk signal. Jeg oppfatter at Lynch overdriver denne effekten når han skaper denne kontrasten mellom lysstrålen og lampen.

Etter lydkontrasten mellom lampen og lysstrålen, hører vi igjen den lavfrekvente dronelyden som tar oss med videre i drømmen. Plutselig befinner vi oss på den samme landeveien som i starten av filmens introduksjonsdel. Lydovergangen skaper en god dynamikk og dybde for å forvirre tilskueren, men samtidig orientere oss om at vi nå befinner oss på landeveien om natten. Lynch bryter med de naturlige lydene da vi ikke har noen bilmotor som rumler eller bilhjul som suser mot asfalten. Isteden forsetter han å bruke effektlyden av dronelyden, samt en durende effekt som delvis kompenserer for at vi ikke har noe tilhørighet til en lyd av en bil som kjører på veien. Dette skaper en uhyggelig følelse av å ikke kunne helt fastsette hvor veien bærer oss videre. Lydene som Lynch bruker kan vi koble opp mot Iversen og Tillers stemningsfunksjon. En suspens i den durende droneeffekten skaper et moment som for karakteren og tilskueren ikke helt klarer å se for seg hva som venter rundt neste sving. Lydbildet er fortsatt bundet til Freds mentale tilstand og den kan sies å tilhøre den subjektive POA.

Bilturen ender brått opp på siden av veien hvor en ukjent ung mann står og venter. Lyden vi har hørt under bilturen blir nesten borte i lydbildet, men kommer kraftigere tilbake i neste bilde. Vi får et nærmere bildeutsnitt av den mystisk unge herremannen. Her oppstår lydklimakset i drømmescenen. Lynch har valgt å øke volumet i effektkombinasjonen mellom torden og drone-lydene. Vi får samtidig se tre personer i et todelt bilde. Bildet har effekten av det Botz-Bornstein var inne på, superimposition. I det visuelle er personene diffust fremstilt.

Ei ung dame begynner å rope gjentagende «Pete» og «Pete, stop!». Monologen bærer preg av en overdrivende klangeffekt. Den gir oss tilstrekkelig informasjon på at vi faktisk befinner oss i en drøm. Lynch bruker ofte klang som en del av lydbildet i blant annet *Muholland Drive* og *Erazerhead*. Klangen er et viktig tileggselement for å fremme Lynchs abstrakte og surrealistiske drømmesekvenser ved å fremheve spesifikke lyder som gir nødvendig informasjon om at vi beveger oss fra den normale verden og inn i drømmeverden. En kan si at klangen fungerer i denne sammenheng som et godt auditivt uttrykksmåte i forhold til resten av filmen. Det auditive skillet mellom realiteten og drømmen for Fred blir tydeligere ved bruken av klang.

Den unge herremannen damen roper på viser seg å være Pete (Baltazhar Ghetty). De andre personene er hans mor og far. Pete reagerer ikke på ropene. Effektlyden av torden og dronelyden overdøver ropene til hans nærmeste. På grunn av at vi blir presentert to bilder, der familien til Pete virker å skli mer og mer bort i drømmeverden, kan vi si at den delen av bildet har en subjektivt tilhørighet da Pete velger å fokusere mer på Fred som kommer nærmere og nærmere han. Siden kamera er vendt mot Pete, kan vi tolke Fred som kamerassynsvinkel. Chions argumentasjon på at bildet trekker publikum vekk fra det auditive settes på en prøve i denne scenen vi opplever det visuelle gjennom Fred. Lydbildet får en annen karakterstikk når vi både blander inn overdrivelsen av klang, med torden og dronelyden, fordi vi opplever den sammen med Fred.

Etter at familien til Pete blir borte i lydbildet, beveger bildet seg fra Pete og tilbake til Fred som vi ser liggende i sin fengselscelle. Ett nytt klimaks oppstår i lyden når vi ser Fred. Han vrir seg i smerter og skriker. Skrikene er også dominert av mye klang. Effektlyden av torden og dronelyden blandes sammen med noe som kan minne om kirkeklokkeslag, men med en veldig dyp gjenklang. Mens bildet beveger seg på nytt fra Fred og nedover en grå murvegg, bygges denne effektlyden seg stadig sterkere. Små effektlyder som skrapelyder og andre lavfrekvente lyder er med på å skape et abstrakt lydkaos. Kamera tiltes ned murveggen. Når røykskyen forsvinner fra bildet, fremstår det et grotesk bilde av et ansikt som er delt i to. Effektlyden som høres når bildet zoomes inn på ansiktet , er den samme reverserende lyden som vi hørte når hytta brant. Effektlyden er nå enda tettere på oss og den fremstår mer subjektivt en objektivt. Det er vanskelig å gi et konkret svar på om den tilhører noe Fred hører, eller en lyd som kun vi som tilskuere får oppleve. Effektlyden av innsuget brytes så fort vi befinner oss i det visuelle på innsiden av ansiktet. Vi får presentert et bilde som går fra å være svart, til noe som kan tolkes som et stearinlys som blafrer eller en person som danser. Bildet er såpass ufokusert at det kan oppfattes som Freds mentale tilstand. Lynch presenterer denne tilstanden med rolig og behagelig musikk. Tonene harmonerer med det ufokuserte objektet. Fred har fått roet seg ned etter kaoset. Lydovergangen fra ansiktet og inn i det svarte bildet viser hvor fort og effektivt en kan presisere bruken av lyd som skaper kaos, og bruken av lyd som beskriver kontroll.

Det oneiriske nivået virker å være ferdig etter at ufokuserte bildet forsvinner. Det hypnopompiske nivået i denne drømmesekvensen er kort, men lyden tilsier at Fred har fått roet seg ned. Vi får ikke dette bekreftet før vi ser et totalbilde av fengselshallen og en vakt som kommer bort til Freds celle. Lydbildet skaper en tom atmosfære. Lyden indikerer at vi sannsynligvis nå befinner oss i den normale tilstanden. Lynch velger å bruke droneeffekten videre inn i det hypnopompiske nivået, men den er svekket og nesten ikke tilstedeværende i lydbildet.

Lynch har tidligere i filmen brukt denne effekten når Fred får tilsendt videokassettene.

Gjennom dette får tilskueren uvitende servert et frempek. Effekten er også brukt i drømmene for å påpeke Freds mentale subjektive tilstand. Gorbmans meta-diegetiske nivå i det oneriske nivået kan sies å være påvirket av denne effekten. Det er allikevel vanskelig å presisere når Freds interne subjektive sone avslutter. Selv om det diffuse stearinlyset er synlig i det visuelle, hører vi svake lyder av musikk og lavfrekvente lyder som kan forbindes med Freds mentale utvikling gjennom den audiovisuelle fremstillingen.

**Drøm som informasjonsbærer:**

Lynch er ute etter å fortelle om filmens indre kjerne ved å bruke drømmesekvenser eller scener som kan oppfattes som hallusinasjoner eller fantasier. I denne filmen velger jeg å tolke de som en drømmesekvens. Dette er med på å gi oss en bedre forståelse av forholdet mellom bilde og lyd. Botz-Bronstein refererer også til drømmer i film som en *bærekraft av informasjon.* Gjennom lydens fortellerevne har tilskueren fått informasjon og forståelse av Freds sinnstilstand.

Botz-Bronsteins begrep kan sidestilles med Iversen og Tillers beskrivelse av pekefunksjonen. I den utvalgte drømmesekvensen fra *Lost Highway* er effektlyden som Lynch velger å bruke et enkelt, men effektivt hjelpemiddel for tilskueren. Overbruk av effekten "klang" har gitt oss nødvendig informasjon om at vi har forflyttet oss fra et univers til et annet. Lyden er med på å drive filmens narrative handling fremover. Seniorforeleser i musikkteknologi ved University of Sydney James Wierzbicki, mener at dette kan ha en sammenheng med hvordan Lynch bruker de diegetiske lydene og legger dem *fremst* i lydbildet for å poengtere karakterens handlinger. Dette i en kombinasjon av hvordan Lynch bygger opp den audiovisuelle fremstillingen av handlingen og hvordan karakteristikken i lydene skaper en dramatisk innvirkning på både tilskuer og karakter. Lyd skaper en balanse mellom vår oppfatning av hvor vi hører lyden fra og hvilke lyder som karakteren selv blir påvirket av (Wierzbicki, 2012, ss. 179-180).

Wierzbicki trekker spesielt effektlyden fram i denne sammenheng. Lyden brukes som en inngang og utgang i drømmene, og legger vekt på karakterens mentalitet. Lynch vil påpeke karakterens mentale tilstand ved å blant annet ta i bruk droneeffekten for å skape en suspens for tilskueren. Lynch bruker også lydene for å fremstille Fred, og til dels Pete som to desperate karakterer som ønsker å få kontroll på sin sinnstilstand. Dette skyldes det traumatiske de har opplevd, på forskjellige fronter.

*Lost Highway* blir sett på som en klassisk Lynch-film. Dette på grunn av at det er vanskelig å tolke hva som er drøm og hva som er virklighet. Jeg tolker det som at drømmen til Fred starter i fengselet og at den faktisk ikke avsluttes før vi ser Fred på stranden når han bytter plass med Pete mot slutten av filmen igjen. Lynch har tydeligvis et mål om å forvirre tilskueren. Noe han klarer i det audiovisuelle. Han gjør oss usikre på når vi faktisk befinner oss i den virkelige verden og når vi er i en drøm. *Lost Highway* er som nevnt bare en av flere av Lynchs filmer som eksperimenterer med dette. En balanse mellom kontroll og kaos for karakteren gjennom det auditive har vist seg å være en utfordring, men som tilskuer får vi også kjenne på denne situasjonen som Fred og Pete havner i. Dette indikerer at Lynch har lykkes med å forholde seg til den audiovisuelle kontrakten.

## 4.2. Marerittet på *Shutter Island*

Martin Scorseses filmatisering av Dennis Lehane bestselgende novelle *Shutter Island* hadde premiere i 2010. Jeg har valgt ut denne filmen fordi den har et interessant lydbilde hvor alle de fire lydtypene i en kombinasjon av diegetiske og ikke-diegetiske er godt sammensveiset i henhold til hvordan lyden er med på å gi tilskueren viktig informasjon. Scorsese har med seg på laget tidligere Oscar-vinner innen lyddesign, Philip Stockton. Stockton hadde selv plukket ut 30 medarbeidere som kun jobbet med det auditive. Jeg syns det er interessant å gå i detalj på lydens fortellende egenskaper i en så stor Hollywood-produksjon. Hvordan vil vår opplevelse og forståelse av karakteren Edward «Teddy» Daniels, spilt av Leonardo DiCaprio, være i denne filmen, kontra Freds fremstilling i *Lost Highways* lydbilde?

Filmens synopsis handler om Edward «Teddy» Daniels som etterforsker en forsvinningssak av en pasient. Pasienten Rachel som blir spilt av henholdsvis Patricia Clarkson og Emily Mortimer. Rachel har rømt fra mentalsykehuset på øya Shutter Island, utenfor Boston Harbor. Teddy er en U.S Marshal og representerer det amerikanske etterretningsdepartementet. Han har fått i oppdrag å oppspore henne.

Filmens store plott-tvist er at Edward «Teddy» Daniels selv er pasient på øya, men han har skapt karakteren Teddy for å unnslippe virkeligheten. Egentlig er han en ustabil og farlig mann som har begått drap på sin kone og tre barn. Legene på øya har latt Daniels spille ut rollen som Teddy i håp om at han vil aksepterer sine tidligere handlinger. Skulle han fortsette med å dikte opp karakteren Teddy, ville han stå i fare for å bli lobotomert.

Oppbygningen til drømmesekvensen starter allerede i filmens første scene. Teddy ankommer øya via båt sammen med sin nye kollega Chuck Aule (Marc Ruffalo), men som egentlig er hans personlige lege. Sammen skal de prøve å komme til bunns i forsvinningssaken. De forhører seg med de ansatte og pasientene uten å få noen konkrete tips. De fleste fremstår lite samarbeidsvillige når temaet om den forsvunnede personen dukker opp.

Uten resultat i forsvinningssaken velger Teddy å avbryte etterforskningen for å reise tilbake til fastlandet. Han blir imidlertid forhindret av dette når en kraftig regnstorm treffer øya. Samtidig som dette pågår får vi se flere flashbacklignende sekvenser som Teddy har skapt. Vi får se hans "liv" før han ble U.S Marshal. Sekvensene kommer som migreneanfall og fremprovoserer mareritt fra andre verdenskrig og hans kamp mot nazistene. Han dikter også opp minner om hans ikke-eksisterende kone, Dolores (Michelle Williams) som har omkommet i en brann i en bygård de bodde i.

Jeg syns den første store drømmesekvensen som utspiller seg på øya, virker interessant og passer til tematikken rundt lyd som et fortellerelement. Teddy og Chuck har som nevnt ikke klart å finne noen konkrete bevis eller tips som forklarer forsvinningen til Rachel. Teddy og Chuck er værfaste og må overnatte i en sovesal sammen med de ansatte. Vi som tilskuere opplever stormen herje utenfor. Teddy er overbevist om at ingen til nå har snakket sant, og mener at det fortsatt er muligheter for å finne svar på forsvinningssaken. I det visuelle ser vi Teddy legger seg, lukker øynene og sovner.

I Teddys søvnprosess er det enklere å befeste drømmesekvensens hypnagogiske nivå, enn hva vi så i *Lost Highway*. Lyden som bærer oss fra den normale verden, sovesalen, og inn i leiligheten, det oneiriske nivået består av atmosfærelyden fra stormen, samt en lydeffekt av noe som minner om en kombinasjon av skrik og skjærende lyd. Mens øynene til Teddy lukkes, øker også lydene parallelt. Den diegetiske lyden av atmosfæren forsvinner fort når vi i det visuelle ser leiligheten og en diegetisk lyd av en platespiller overtar. Det er i dette øyeblikket vi går fra den første tilstanden til det oneiriske nivået. Musikken harmonerer med bildet og i begynnelsen oppfattes den objektivt i sonen vi er i (POA). Når musikken blander seg med tordenskrall og skjærende lydeffekter, fremstår alt vi hører subjektivt i sonen. Vi kan tolke det gjennom Teddys ansiktsuttrykk og at lydene skaper et kaos i hans sinnstilstand.

Disse effektlydene ebber fort ut når vi hører stemmen til Dolores. Hun har funnet spritflasker og sier "*Jesus, are you sober anymore?"*. Dolores stemme fungerer som en motpol til effektlydene. Stemmen hennes drar Teddys fokus vekk fra den diegetiske musikken og lydkaoset som oppstod når vi gikk fra første stadiet til drømmestadiet.

I fortsettelsen av scenen faller den diegetiske musikken ut. Et ikke-diegetisk klassisk musikkstykke høres i bakgrunnen mens Dolores og Teddy prater sammen. Fiolinspill skaper en blanding av mystikk og dramatikk i lydbildet. Musikken fremstår igjen objektivt eller som en stemningsfunksjon da Teddy virker å fokusere på Dolores stemme. Vi som tilskuere opplever musikken i sonen, og ikke gjennom Teddy.

Dialogen avsluttes midlertidig og Dolores beveger seg til neste rom. Fiolinspillet forsetter i bakgrunnen. Vi følger Dolores forflytning, samtidig høres det en ny atmosfærelyd. Denne atmosfærelyden spiller ikke på Teddys subjektive tanker om lyden i leiligheten, men på hans subjektive tanker om det vi ser utenfor leiligheten.

Lyden utenfra er et godt eksempel på frempek og fungerer som et fortellerelement for tilskueren. Reallyder av gresshopper og ugler i skumringsnatten og vind som treffer vannet, sammen med det visuelle, oppskaker Teddy. Audiovisuelt, er frempeket en handling som oppstår senere i filmen hvor Teddy dreper sin kone og sine barn. Siden lydene fremstår subjektivt gjennom Teddy, oppfatter ikke Dolores dette.

Lyden av skumringsnatten forsvinner mer og mer, mens lyden av vind og vann blir værende. Teddy preges av situasjonen som oppstår med Dolores. Lydbildet dramatiseres når fiolinmusikken øker i styrke og dialogen mellom de blir mer intens. Teddy jakter på svar på sin etterforskning, men han viser også sitt savn for Dolores. Teddy omfavner Dolores, men hun smuldrer etter hvert opp sammen med et økende visuelt bilde av svarte roseblader. Teddy står til slutt alene igjen i et flammeinferno.



*Teddy omfavner Dolores og viser sin kjærlighet og savn for henne.*

Lyden av den klassiske fiolinmusikken med undertoner av andre instrumenter bærer store deler av scenen etter at den diegetiske sangstemmen fra platespilleren tar slutt. Tonene fra fiolinen trenger derimot ikke være ikke-diegetisk da vi kan oppleve den som en tilhørighet til Teddys subjektivitet. Dermed kan musikken tilhøre den diegetiske sonen, selv om den normalt ikke gjør det. Musikken er kanskje tydeligere subjektiv inne i hans hode enn slik vi opplevde det i en lignende situasjon med Fred i *Lost Highway* da musikken ble spilt i fengselscellen. Lydeffektene av Dolores oppløsning derimot fremstår tydelig i den sonen som tilskueren hører og ser. Grunnen til at musikken er tilknyttet Teddy er at vi tidligere i filmen hører den samme type musikk som Scorsese har valgt konkret for å bruke som et frempek av Teddys mentale tilstand. Stemningsfunksjonen på denne sekvensen av drømmen skaper mest suspens for tilskuerens tilknytning til Teddy. Teddy selv føler hvordan alt kommer så nært på han. Lydene er nettopp med på å bygge opp til dette klimakset i drømmen. Musikken som vi har hørt er også et tilbakeblikk, men nå et frempek, på Teddys flashback da han fant den tyske offiseren liggende på gulvet. Vi ser den samme platespillere i rommet og vi hører fiolinen som vi også hører i drømmen.

Drømmescenen går mot sin avslutning. Vi ser Teddy omringet av et flammehav i leiligheten. Etter denne sekvensen glir filmen over fra drømmeverden til at Teddy bråvåkner i sin seng. Lyden vi hører når vi går fra det oneiriske nivået til det hypnopompiske nivået kommer direkte fra Teddy. Dette er en klassisk måte å bruke lyd som en pekefunksjon ved at vi går fra en drømmeverden til den normale verden. Scorsese velger å rette fokus på vannet som drypper fra røret i taket, samt en kombinasjon av det diegetiske regnværet som herjer utenfor. Dette gir en fin tilhørighet i det auditive lydbildet som vi fikk oppleve under drømmens klimaks.

**Teddys utviklingsmareritt:**

Mareritt er som nevnt et brukt element i film for å illustrere en kontinuitet fra drøm til virkelighet. I *Shutter Island* brukes elementet på en god måte*.* Gjennom Teddy får vi oppleve at han har mistet noen som stod han veldig nær. Vi får vite at hans kone døde i en brann. Vi får også vite at Teddy opplevde mange grufulle hendelser under krigen. Mengder av døde kropper drept av nazistene står veldig sentralt i tilbakeblikkene. Scorsese sammen med lydteamet har laget et godt sammenbundet audiovisuelt filmbilde som passer til Vedfelts påstander om utviklingsmarerittet.

Musikken som blir brukt under den nevnte drømmescenen har en god tilhørighet gjennom Chions indre lyd, eller Gorbmans meta-diegetiske tilnærming. Vi kan tolke musikken som at den tilhører Teddys underbevissthet, selv om den fremstår diegetiske ved at vi opplever de som at de kommer fra rommet. Teddy er allikevel styrende ut ifra hva vi hører gjennom han og hans oppmerksomhet i rommet. Det store spørsmålet er hvor avskilt Teddys mentale tilstand er i drømmen og hvordan vi kan se bruken av musikken som en kombinasjon med regnet som kommer utenfra. Hvilken motivasjon har lyden for Teddys underbevissthet? Ved å forstå Vedfelts refleksjoner kan regnet også være en kombinasjon av hvordan hjernen oppfatter lyder rundt seg og hvordan dette ubevisst transporteres inn i drømmene. Dette er en sinnstilstand som vi tidligere i oppgaven har sett på og som frembringer viktig informasjon for oss som tilskuere. Særlig er lyden av regnstormen med på å prege Teddys drøm mer og mer. De diegetiske og ikke-diegetiske lydene er med på å fremme mareritt og fungerer i samsvar med handlingen i *Shutter Island*. (Vedfelt, 2014, ss. 17-18)

Scorsese ønsker å påvirke tilskueren slik Teddy påvirkes i drømmene. Kombinasjonen mellom musikk, dialog, atmosfære og effektlyder er med på å forme tilskuerens opplevelse av den diegetiske og ikke-diegetiske tilnærmingen som vi opplever gjennom Teddys drømmesekvens. Scorsese og lydteamet lykkes med å fremme et godt lydbilde gjennom atmosfæren i drømmesekvensen. Ved å kombinere lydeffektene med karakterenes dialog klarer Scorsese å frembringe en grøssen følelse hos de aller fleste. Lydene er såpass dystre i motsetning til de kontrast- og fargefulle bildene. Unntaket er når vi ser det aller siste klippet før Teddy våkner, da rommet står i fyr og flamme. Lydovergangen i sammen med bildet av den normale verden bekrefter denne gufne følelsen vi kan sitte igjen med. Samtidig kan vi spørre oss hva som egentlig får Teddy til å tenke disse tankene. Siden Teddy opplever flere drømmer og flashbacks utover filmen, vil jeg si at dialogen i drømmen står mest sentralt når det gjelder å skape frempek gjennom lyden. Det er dialogen som Teddy subjektivt lager for seg selv gjennom Dolores, og som etter hvert viser seg ikke å være så troverdig som han selv ønsker at det skulle være, som beskriver hans sinnstilstand. Han virker redd og usikker.

Det er en dramatisk, dyster og spennende audiovisuell reise gjennom drømmene til Teddy som helt klart klarer å fremme helhetsfølelsen, nettopp ved å spille på musikk, effektlyder, dialog og reallyder. Det audiovisuelle bildet gir oss en følelse av en dyster og spennende handling som viser hva Teddy går igjennom i sine drømmer.

## 4.3. Mystikken i *Louder Than Bombs*

Jeg har valgt å analysere Joachim Triers første engelsktalende spillefilm *Louder Than Bombs* (Trier, 2015) fordi den har et interessant lyddesign hvor det benyttes minimalt med dialog, musikk og andre dramatiske effektlyder. Jeg synes denne filmen skiller seg ut fra de to andre filmene som allerede er beskrevet. Trier sammen med sin faste lyddesigner Gisle Tveito bruker musikk som et hjelpemiddel for å fremme tanker og følelser i drømmene. I *Shutter Island* fremtrer musikken som et godt stemningselement og mot karakterens sinnstilstand. I *Louder Than Bombs* er fokuset rettet mot karakterens følelser gjennom lyd.

Filmen handler om den avdøde krigsfotografen Isabella Reed (Isabella Huppert) og hennes familie. Vi stifter bekjentskap med Isabella gjennom hennes to sønner Conrad (Devin Druid) og Jonah (Jesse Eiseberg) og enkemannen Gene (Gabriel Byrne). Gjennom drømmer og flashbacks blir vi kjent med henne og hennes tilknytning til sine nærmeste. Vi får ta del i deres individuelle kamper hvor savn og sorg for kone og mor er fremtredende. Førsteinntrykket gir et bilde av at det ser ut til å være en tragisk bilulykke. Sannheten er at Isabella tok sitt eget liv.

Denne tolkningen publiseres av en tidligere kollega av Isabelle i sammenheng med en museumsutstilling av Isabelles bilder. Sannheten om morens død har ikke minstesønnen Conrad fått fortalt, og faren finner det vanskelig å kommunisere med Conrad rundt dette temaet. Han blir avist så fort samtalen kommer inn på dette.

Gene finner litt støtte når Jonah kommer på besøk for å hjelpe til med bildesamlingen som skal brukes i utstillingen. Samtidig sliter Jonah med å tilpasse seg sin nye familietilværelse. Han har nylig selv blitt pappa. Han bruker muligheten ved å komme hjem til faren til å få distansert seg fra kjæresten og det nye barnet. Jonahs forhold til moren virker å ha vært veldig sterkt, der moren har fungert som en god støttespiller og «kamerat». Jonah vil ikke endre på denne tanken og synes at Conrad skal bli spart for den egentlige sannheten.

Vi får ikke oppleve noen spesielle drømmesekvenser med Jonah, men Trier velger å fremme Isabelle gjennom flashbacks hos Jonah og delvis hos Conrad og Gene. For guttene er dette en måte filmen fremstiller hvordan familieforholdet mellom mor og sønner var. For Gene oppleves hans «såkalte» samtaler med Isabella som en blanding av flashbacks og dagdrømmer. Jeg synes imidlertid at drømmene kommer tydeligst frem hos Conrad. Drømmene gir et godt grunnlag for å drøfte karakterutviklingen gjennom filmlyden.

Drømmesekvensen jeg vil trekke frem går likevel i motsatt retning av hva Conrad opplever av følelser og savn i det daglige. Vi opplever drømmen som en trygg og avslappende situasjon hvor Conrad ikke lenger trenger å bære på den tunge sorgen. For å sammenligne drømmetypen mot den som vi opplevde i *Shutter Island,* er dette en mer behagelig fremstilling av et utviklingsmareritt enn den vi fikk med Teddy i *Shutter Island*.

Sekvensen jeg har valgt oppstår etter at Conrad har hatt en konfrontasjon med faren Gene. Gene har rollen som mor og far på en og samme tid. Han gjør et forsøk på å forstå Conrads dataspill-hobby og bruker den innfallsvinkelen som et forsøk på å knytte et sterkere bånd mellom seg og sin sønn. Gene tar til slutt opp temaet om moren igjen. Conrad går imidlertid i forsvarsmodus ved å ignorere alt faren sier. Han trer en pose over sitt eget hode som trolig symboliserer at han vil lukke seg bort fra omverden. Faren gir opp forsøket og forlater rommet.

Inngangen til drømmesekvensens hypnagogiske nivå skiller seg ut fra den klassiske inngangen hvor karakteren normalt legger seg ned for å sove. Trier har valgt å starte dette stadiet i en *dip-to-black[[4]](#footnote-4)* etter den overnevnte krangelen mellom Conrad og Gene. Lydbildet endres hurtig fra støy fra rommet hvor vi hører lyder fra dataspillet og en subjektiv buldrende bass, til tilnærmet komplett *stillhet* som befinner seg i den svarte dip-to-black effekten. Stillheten representerer det som jeg tidligere har vært inne på, at den skaper en stemning som gjør at vi forstår at Conrad befinner seg på et trygt sted hvor ingen andre lyder kan trenge inn. Stillheten skaper et viktig frempek ved at Conrad får tid til å la tankene og følelsene bygge seg opp i det oneiriske nivået. Dette stadiet bygges sakte opp med en blanding av atmosfærelyder (reallyder) som består av lyder fra skogen. Disse lydene er relativt gjenkjennbare fra hverdagslivet, vind som rasler i løv og i trær. Samtidig peker det visuelle på at det er høst. Lyden er altså med på å etablere det vi forbinder med vind og blader om høsten. Regn mot blader kunne også ha gitt et fint lydbilde, men det ville ikke ha samsvart med det visuelle. På mange måter kan atomsfærelyden tolkes som Conrads sjel. Vinden kan tolkes som at den representerer den turbulente tilværelsen Conrad har med faren. Denne lyden er interessant når Tveito og Trier introduserer stemningsmusikken sammen med skoglydene. Et durende blåseinstrument fremskaffer lyse toner og blir liggende subtilt i det auditive lydbildet. Vi får deretter en introduksjon av nattelyder fra skogen. Lyder som gresshopper er med på å forsterke scenens troverdighet i at det begynner å bli natt, eller at det er natt. Trolig kan denne lyden kobles til Conrads drømmer ved at han trekker inn lyder som han ubevisst hører utenfra.

Drømmen fortsetter med at vi ser Conrad gå frem mot en jente som ligger på bakken. Lyden av hans føtter som treffer de brune, visne bladene blir sterkere jo nærmere kamera kommer foten. Denne effektlyden er realistisk og skiller seg ut fra det vi tidligere opplevde i *Lost Highway* og *Shutter* *Island*. En annerledes måte å lydsette en handling på og som knytter tilskueren enda nærmere den verden Conrad befinner seg i.

Conrad nærmer seg jenta og en diegetisk musikklyd blir introdusert. Lyden virker å komme fra ørepluggene som jenta har på seg. Jenta viser seg å være Melanie (Ruby Jerins), ei jente i klassen til Conrad og som han virker å være forelsket i (blir tydeligere senere i filmen). Conrad legger seg ned ved siden av Melanie og tar på seg ørepluggene hennes. I samme øyeblikk brytes all lyd og det blir helt stille igjen, slik som det var under *dip-to-black*-effekten. Denne gangen virker stillheten på Conrad ved at han oppnår en subjektiv indre ro. Vi som tilskuer blir dratt inn i Conrads auditive verden, slik vi har sett tidligere gjennom Chions POA-definisjon. Stillheten betegnes som et narrativt verktøy som skaper en nærhet og forståelse for karakteren. Den sonen vi befinner oss i når stillheten bryter med stemningsmusikken og atmosfæren virker å komme fra Conrads underbevissthet. Det er karakteren vi hører lydene fra, og ikke selve sonen. For Conrad tyder stillheten på at han har unnsluppet maset fra faren og klarer å komme seg unna den konfrontasjonen det er å snakke om moren. Stillheten kan sies å være et abstrakt verk for å skape dynamikk og for å gi tilskueren en tankevekker og pause for refleksjon.



*t.v. Conrad finner Melanie i skogen – t.h. Isabelle og Conrad rett før Conrad våkner.*

Etter stillheten kommer Conrad nærmere det hypnopompiske nivået. Vi ser han ligge i sengen. Moren legger armene rundt han og hvisker "*you have to wake up*". Lydene som brukes tilhører den normale verden. Det vil si at det er kun reallyden av romlyd og atmosfæren utenfor huset som er fremme i lydbildet. Conrad vrir seg i sengen, men moren er ikke-eksisterende. Scenen fremstår som en drøm i en drøm. Effektlyden av dette kommer også tydelig frem og vi kan så vidt høre en skuffelse før det hypnopompiske nivåetbrytes. Conrad er skuffet og fortvilet. Lydbildet i den normale verden sier ikke så mye om hans følelser, men mer om de omgivelsene han befinner seg i når han står opp. Lydbildet fremstår fredelig, med fuglekvitring som indikerer dagens begynnelse. Solstrålene synes i rommet til Conrad og kontraster i lydene spiller mer på det realistiske enn hva vi nylig fikk oppleve gjennom hans drømmer.

**Lyden av Conrad:**

Det er interessant å dra koblinger mellom lydene som Trier og Tveito bruker i drømmen til Conrad, som en kobling opp mot vårt første møte med han i klasserommet. Conrads subjektive lydbilde kommer allerede frem her. Han virker ikke å være fokusert på det som blir sagt i klasserommet, men stirrer ut av vinduet og tenker på noe annet. Lyden gjenspeiler Conrads fokus i den normale verden. Lyden virker å være utestengt og når ikke helt frem til Conrad. I drømmene derimot kommer lydene frem mye klarere, og vi som tilskuer kan skille mellom hva som er stemningsmusikk, effektlyder og atmosfærelyder. En kan si at lydene som introduserer Conrad tilhører den subjektive POA. Conrad styrer tilskuerens oppfatning av lydene ved at han bestemmer hva som skal nå frem til han og ikke. Det samme opplever vi når han nekter å prate med faren om morens bortgang. I drømmen er atmosfærelyden av skogen dominant i begynnelsen. Selv om den subjektive POA ofte blir tilknyttet det nære bildeutsnittet av karakteren, vil jeg påstå at lyden av skogen tilhører Conrad når han bruker det som en referanse fra tidligere hendelser. Eksempelvis har vi en flashback-scene når Conrad leker gjemsel med moren. Huset de bor i befinner seg i et område med mye skog, og det er ikke usannsynlig at Conrad da tar med seg lydinntrykk fra skogen og inn i drømmen. Conrads underbevissthet er med på å bygge opp dette lydbildet.

Stillheten som oppstår mot slutten av drømmen i skogen kan også kobles opp mot Chions POA. Samtidig binder den sammen pekefunksjonen og stemningsfunksjonen ved at vi får en forståelse av Conrads hverdag med farens forsøk på å nå frem til han. Stillheten er en klar faktor på at lyden tilhører Conrad, og ikke sonen som vi befinner oss i sammen med Conrad. Jeg vil påstå at lydene som vi får presentert gjennom Conrads drøm aldri oppleves som en romlig POA. I *Lost Highway* derimot var det vanskeligere å fastsette hvilken sone vi hørte lydene fra. Jeg mener det kan ha mye med hvordan tilskueren forstår at dette er en drøm og ikke et flashback eller illusjon. Dette er ofte mer usikkert i Lynch sine filmer. Triere har tydeliggjort sonen slik at vi forstår hva som er en drøm og hva som er et flashback og illusjon. Det at de nære bildene ikke er direkte representert i Conrads drøm, bryter fortsatt ikke den oppfatningen av at vi befinner oss i den subjektive POA. Filmens budskap og tematikk gjenspeiler Conrads følelser for moren i drømmene, men vi får en fin utvikling som gjør at Conrad og Gene klarer å kommunisere om tragedien senere i filmen.

## 4.4. Foreløpig konklusjon

Jeg har til nå analysert drømmesekvenser fra tre filmer hvor filmlyden brukes forskjellig. Ved hjelp av Milicevics modell skal jeg nå kategorisere alle tre drømmestadiene og koble disse opp mot Iversen og Tillers fire lydtyper. Lydtypene som blir lagt frem er de som blir brukt når vi beveger oss fra et stadie til et annet. Deretter vil jeg drøfte funnene fra analysen ved å belyse deres funksjon opp mot filmlyden som et fortellerelement.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tilstandsnivå:** | **Lost Highway** | **Shutter Island** | **Louder Than Bombs** |
| Hypnagogisk | Effektlyd | Atmosfære/reallyd | Effektlyd (stillhet) |
| Oneiriske/ Drømmetilstand | Effektlyd | Diegetisk musikk | Ikke-diegetisk musikk |
| Hypnapomiske | Effektlyd | Effektlyd | Atmosfære/reallyd |

Vi kan se gjennom Milicevics modell, at effektlyden skiller seg mest ut i *Lost Highway*. Lynch bruker flere effektlyder til å forsterke våre sanseinntrykk i det auditive. En kan si at de fungerer som en oppvekker for filmens historieløp. Samtidig bruker han effektlyden i en kombinasjon med musikk for å sette en stemning og suspens. Dronelyden som ble nevnt under analysen, blir brukt flere ganger i filmen, men med varierende dynamikk som følger spesielt karakteren Freds oppmerksomhet. Dronelyden er viktig for lydens fortellerelement i filmen.

Effektlyden virker å være en sikker løsning for filmskaperen når de vil gi tilskueren en oppvekker, spesielt når vi beveger oss fra en tilstand til en annen innenfor rammene av drømmesekvensen. Effektlydene kombineres med musikk og dialog og skaper en større opplevelse av suspens og et dramatisk skifte i lyd og tempo. Lydene skal også gi tilskueren en følelse av redsel og usikkerhet, slik karakteren blir utsatt for. Gjennom effektlydene forteller filmskapere som Lynch tilskueren om Freds tilstand og viser til hans utvikling videre i filmen.

*Shutter Island* går mer tradisjonelt til verks ved å vise visuelt så vel som med lyd at karakteren faktisk legger seg ned for å sove, og det siste vi og han hører er lyden av stormen utenfor vinduet. Som nevnt tar karakteren denne lyden med seg inn i drømmen. Den er med på å manifestere seg i drømmen og skaper et mer dramatisk øyeblikk for karakteren.

I *Louder Than Bombs* blir lyden av stillhet brukt for å sammenbinde situasjonen fra krangelen til når vi befinner oss i skogen. Den ikke-diegetiske stemningsmusikken prøver å konkurrere med atmosfæren fra skogen. Lyden fra skogen er et viktig element fordi den knytter karakteren og atmosfæren rundt hjemmet hans inn i drømmen.

Det er også interessant å se på hvordan de forskjellige filmskaperne har valgt å bruke dialog i sine filmer. I eksempelet fra *Lost Highway* roper altså foreldrene til Pete på han, og Lynch kompenserer dette med å få lyden til å virke som alternativ verden gjennom bruken av klang. Klangen er som nevnt tidligere en effektiv og ofte brukt metode i drømmer (alternative verdener). I *Shutter Island* og *Louder Than Bombs* derimot fremstår dialogen uten innvirkning fra forskjellige effekter. Særlig i den første filmen får vi ofte dialog mellom Teddy og Dolores, mens i den siste så får vi kun en kort setning fra moren som ber Conrad om å våkne. Begge tilfeller kunne blitt tolket som at de tilhørte den normale verden ved kun å lytte til det auditive.

Botz-Bornstein beskriver bruken av dialog i drømmer som et problematisk område. Han trekker frem den tyske psykiateren Emil Kraeplin og hans påstand om at *drømmer i film tilhører det visuelle, mens dialog tilhører den våkne tilstanden* (Botz-Bornstein, 2008, s. 41). Problemet faller på tilskuerens oppfattelse av å motta dialog på et daglig basis, og logikken i hvordan vi selv opplever våre egne drømmer. Mottagelsen av en dialog i en våken tilstand, skal etter det vi kan tolke fra Kraeplin, være en bevisst handling. Botz-Bornstein bruker som Vedfelt, koblinger opp mot Sigmund Freud og sammenligner hans verk mot Kraeplins påstander. Han mener at den som drømmer ikke nødvendigvis trekker inn og blander dialoger ubevisst. Dialogen som et lydelement spiller altså på karakterene i filmens ubevisste tilstand. Det er viktig å huske på ved bruken av dialog, at den skal bære med seg informasjon som er viktig for fortellingen. En kan også se på lydtypene (dialog, effektlyd, musikk og reallyden) som en viktig peker for menneskelige relasjoner, men i drømmen så må lydene nødvendigvis ikke skape en ulogisk og ubetydelig representasjon av den virkelige verden.

Musikken i alle tre filmeksemplene er enten brukt som et stemningselement, eller for å skape en forventning eller nysgjerrighet i samsvar med det visuelle. I *Lost Highway* er musikken diegetisk før Fred mister grepet om realiteten og spiller på vår nysgjerrighet. I *Shutter Island* er musikken blandet både diegetisk og ikke-diegetisk. Den skaper først en nysgjerrighet gjennom det diegetiske lydbildet, men sklir mer over til en stemning da den følger det visuelle og helt ut av drømmen. Musikken i Triers *Louder Than Bombs* oppfattes som avslappende og fungerer godt med reallydene av skogen. Dette skaper som nevnt en harmoni av vår oppfatning av Conrads handlinger i lydbildet. Bruken av musikk som stemningssetter, korresponderer med det Iversen og Tiller påpeker rundt valg av musikk og hva musikken appellerer til tilskueren. Det er derfor interessant når stillheten både bygger opp og bryter ned drømmene i *Lost Highway* og *Louder Than Bombs*.

Sammenbindingsfunksjonen eller kontinuiteten fra den normale verden og inn i drømmeverden har vist seg å være varierende. Det vil si med henhold til hvordan filmskaperen har valgt å tydeliggjøre hva som er drøm og ikke. *Lost Highway* har vist seg å være vanskelig å tolke gjennom det audiovisuelle da vi aldri vet helt sikker når karakteren Fred mistet grepet om realiteten. Vi kan si med sikkert at fengselscellen hans fungerer som en drømmeverden da han begynner å se huset ved sandstranden.

Orienteringsfunksjonen er kanskje det begrepet som går motsatt av det som Iversen og Tiller har påpekt. Slik vi har sett i filmeksemplene har lydene skapt mer forvirring enn det å orientere oss. Spesielt er *Lost Highway* et slags skrekkeksempel på hvor forvirret en kan bli gjennom det auditive, mens Triers film har en enklere holdning fordi det visuelle samarbeider godt med lyden. I bunn og grunn fremstår alle tre filmene ulikt i henhold til karakterens mentale fremstilling i lyden. Alle tre karakterene har derimot opplevd et tap av noen som står dem nær og vi kan derfor si at lyden før, i og etter drømmen gjenspeiler dette tapet. Ved å starte med det grunnleggende (dialog, effektlyd, reallyd og musikk), så skaper vi et godt utgangspunkt for et lyddesign som appellerer til tilskueren.

## 4.5. Lyden av *Nocturne*

Med utgangspunkt i konklusjonen basert på analysen vil jeg til slutt trekke inn mitt eget lyddesign på spillefilmprosjektet *Nocturne*. Hensikten er å sammenligne lyden av drømmer i mitt prosjekt med mine tre utvalgte filmer. Jeg fokuserer på filmlydens fortellende rolle, dens evne til å utvikle filmens historie og det å tydeliggjøre karakterens utvikling.

### 4.5.1.Synopsis:

*Nocturne* handler om den kommende familiefaren og konsertpianisten Daniel Vaag (Ulrik Tangen), som er leid inn av et anerkjent strykerensemble for å opptre sammen med dem i en ukjent by. Daniel anser dette oppdraget som meget viktig for sin videre utvikling som musiker, selv om hans store drøm egentlig er å få komponere et mesterstykke selv. Dette er en tanke som opptar mye av Daniels tid. Hans evner som komponist er ikke forenelig med hans ønsker og forventning, noe som resulterer i søvnforstyrrelser. Problemet tar mer og mer overhånd og Daniel klarer ikke å konsentrere seg om jobben han har blitt leid inn for å gjøre. Daniel oppdager etter hvert en notebok med et uferdig pianostykke liggende i sin egen leilighet. Når Daniel spiller stykket, synes han musikken lyder helt fantastisk. Det er akkurat et slikt stykke han har strevd med å få laget selv, men han vet ikke hvor stykket kommer fra. Daniel blir oppslukt av tankene på hvem som kan ha skrevet notene og hvordan de kan ha havnet i hans leilighet. Daniels ferd mot å løse mysteriet skaper problematikk både på jobb og i det private liv. For Daniel blir det en situasjon hvor han må ta et standpunkt om det er verdt å ofre alt for å oppnå suksess?

## 4.6. Fremgangsmåten

Drømmer er et viktig narrativt element i *Nocturne*. Daniels mentale tilstand og hans utvikling slik de manifesterer seg i filmens drømmesekvenser må også fortelles gjennom lyd og bilde. Flere elementer er med på å danne et lydkaos og medfører at han ikke klarer å skrive mesterstykke. Et av elementene er at han og kjæresten venter barn, samt at han virker å bli påvirket av lyder som omgir han i hverdagen. Alt dette er med på å forstyrre hans konsentrasjon, noe som resulterer i at han ikke klarer å prestere i sin spillejobb for Byensemblet. Dette skaper konfrontasjon med orkesterets dirigent Peter Havel (Gunnar Fretheim). Denne viktige informasjonen er avgjørende for Daniels utvikling gjennom lyd og bilde i drømmene. Eksempelvis vil bruken av effektlyder være viktig for å fremheve lyder som Daniel trekker med seg og inn i drømmene. For å fremheve Daniels problemer benyttes balansen i det audiovisuelle mot hans subjektive oppfatning. Det er også viktig å se på de auditive kontrastene i drømmene, hvor Daniel enten befinner seg i et vann eller i et mørkt og tåkete univers.

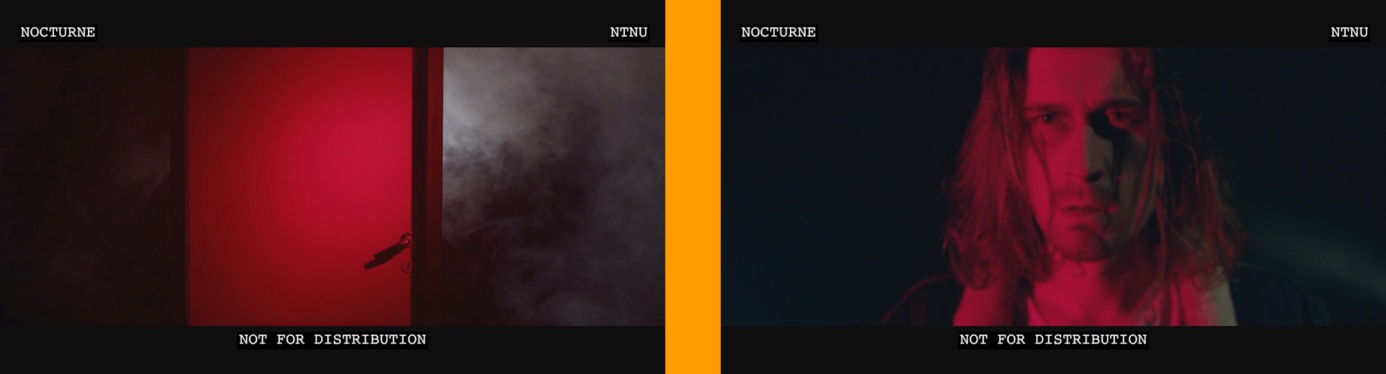
**Balanse mellom lydtypene**:

De fire lydtypene danner grunnlaget for å skape et dynamisk lydbilde i drømmeuniverset. Av disse er det ingen tvil om at effektlyden står nærmest tilknyttet karakterene i *Lost Highway, Shutter Island* og *Louder Than Bombs***.** I *Nocturne* har jeg bevisst brukt de auditive elementene, og særlig effektlydene for å fremme at Daniel lever i et ukontrollert kaos. Ved at det auditive må harmonere med det visuelle, har det vært viktig å bygge opp lydbildet gjennom hans drømmer. Dette har vært en nøkkelfaktor for filmens helhet og lyd som et viktig fortellerelement. Jeg har også valgt å rette effektlydene inn mot det Chion tidligere i oppgaven så på som en *internal sound*. Effektlydene fremstår på et meta-diegetisk nivå da det er lyder som kun Daniel hører og ingen andre. Dette er gjort i et forsøk på å skape en nærhet til Daniels frustrasjon, men samtidig vise til hans mentalitet hvor drømmene virker å dominere hans hverdag.

Musikken spiller også en viktig rolle, enten om den fremstår diegetisk eller ikke-diegetisk. I *Nocturne* har vi vært så heldige å få med pianisten Espen Berg fra Trondheim med på laget. Hans bidrag til karakteren Daniels musikkstykke har vært en viktig faktor for lydbildet. Begrunnelsen for å bruke et selvkomponert stykke var å få et troverdig lydbilde gjennom at filmens historie baserer seg på dette stykket og å skape en nysgjerrighet og sette tilskueren i riktig stemning. Bergs musikkstykke er diegetisk ved at Daniel både spiller og hører stykket gjennom filmens historie. Stykket er delt opp i flere sekvenser for å skape denne nysgjerrigheten.

Musikken gir en merverdi til lydbildet når den integreres med effektlydene. Lydene var ment å ta det meste av oppmerksomheten til Daniel, men også tilskueren. Musikken er fremtredende både i den subjektive og romlige lydsonen. Dette er en balanse som ofte baserer seg på karakterens interaksjon og reaksjon. Daniels blikkretning er også delvis styrt gjennom musikken, men ikke på samme nivå som effektlyden. (I *Louder Than Bombs* oppleves musikken som et bakteppe, men brytes når Conrad tar på seg øreproppene. Dette er med på å gi en stemning hvor stillhet er et viktig fortellerelement). I tillegg til Bergs bidrag har vi også hatt et samarbeid med fakultetet for musikkteknologi på NTNU, Dragvoll. Her har masterkandidat Thomas Nguyen laget musikk som er ikke-diegetisk. Hans musikk er overrens med det Iversen og Tiller beskriver som en stemningsfunksjon, hvor musikken stort sett er rettet mot tilskueren.

Dialoger i drømmene dukker opp som en monolog der enkelte ord og setninger blir introdusert gradvis gjennom filmens gang. Hensikten med å bruke dialoger (monolog) i drømmeverden er å skape en form for nysgjerrighet og ubehag bygget opp gjennom suspens. Et eksempel på hvor både vi og Daniel kan oppleve et slikt ubehag, oppstår i en av filmens drømmer når Daniel roper til seg selv bak en dør. I det visuelle er døren symbolsk for "den forbudte døren" gjennom fargespillet. I det auditive opplever vi at hans stemme blir høyere og mer bestemt. I tillegg banker han på døren og fikler med håndtaket, noe som også gradvis tiltar. Lydeffekten av rop og skramling i dørhåndtaket spiller på dørens visuelle symbolikk. Alt ender i et klimaks der Daniel våkner opp i sin egen seng igjen. Denne scenen er et godt eksempel på å bruke utviklingsmareritt, som Vedfelt tidligere har påvist. Det at Daniel selv roper gjennom døren, kan tyde på at han faktisk kan være i fare og at han prøver å advare seg selv om å ikke nærme seg døren.



*Daniel ser den "forbudte døren" og hører seg selv i lydbildet*

**Frempek**:

De fire lydtypene er definitivt viktig for å skape et frempek. På lik linje som i de utvalgte filmeksemplene er frempek et viktig element i *Nocturne*. Effektlyden ligger ofte til grunn for at frempek skal nå fram, som regel i starten og/eller avslutningen av en drøm. Effektlyden skaper også en skildring av Daniels mentale tilstand som blir mer og mer uforutsigbar. Dette belyses nettopp i den siste scenen hvor Daniel befinner seg i et anekoisk kammer [[5]](#footnote-5).

Selve kammerscenen illustrerer hvordan abstrakt lyd kan høres ut når en velger å bryte all lyd som kommer utenfra i det øyeblikk døren lukkes bak Daniel. Effektlyden som benyttes eliminerer all annen lyd. Gradvis introduseres en effekt som overgår alle lyder Daniel selv skaper. Hans lyder blir suksessivt eliminert. Daniel opplever dette som ubehagelig, presentert i filmfortellingen, men den er også ment på å skape et ubehag for tilskueren. Eksempelvis når Daniel våkner opp fra den siste drømmen brukes en lav bassfrekvens som skal skape det ultimate ubehaget dersom filmen høres hvor lydkvaliteten er over gjennomsnittet god. Denne effekten kan ses på som et brudd med Chions merverdi og audiovisuelle kontrakt. Det auditive blir mer og mer borte. Vi får ikke noen spesiell lydreferanse fra den, bortsett fra når døren er åpen.

## 4.7. Resultatet

Siden drømmene er et viktig element for filmens historieoppbygning og at effektlydene står som et av de sterkeste kortene for lyd som et fortellerelement. Vil jeg i dette avsnittet se på en drøm som utspiller seg rundt 12:50 i spillefilmlengden. En scene hvor jeg mener effektlydene er sterkt tilknyttet Daniels subjektivitet. Det vil si hans oppdagelser i det auditive. Vi har summetonen av en lampe som stadig dukker opp i leiligheten. Vi har vekkerklokken som bryter med Daniels drøm og kan ses på som et ødeleggende moment hvor vi som tilskuere blir fratatt en oppklaring, men isteden blir sittende med en følelse av vi stadig kommer nærmere et mål. Effektlydene begynner å prege Daniel. Resulterer i at han helt forstår hvorfor han er utslitt om morgen, selv om han får nok søvn.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tilstandsnivå i Nocturne:** | **Lydtype** | **Hva** | **Resultat** |
| Hypnagogisk nivå (hypnagogic) | Effektlyd, Reallyd | Vekkerklokke, undervannslyder | Sliten, klarer å gi slipp på vekkerklokken |
| Drømmetilstand (Oneirik) | Effektlyd  Reallyd | Undervannslyder, Summetone av lampe, Lynch-inspirert bass-droneeffekt, Lys ikke-diegetisk stemningsmusikk | Suspens, ubehag, frempek |
| Hypnapomiske nivå | Effektlyd  Reallyd | Vekkerklokke, romtone i leiligheten | Uoppklarlig, mystikk, spenning |

Vekkerklokken fremstår hypnagogisk. Det hypnapomiske nivået er lagt inn i lydbildet for å fremheve den subjektive POA-sonen som Chion, og Høier påpeker viktigheten av for å få tilskueren til å føle hvordan karakteren opplever lydene. Vekkerklokken oppfattes dramatisk og ubehagelig og tilskueren forstår Daniels frustrasjon. Han drar også med seg elementet av taklampen inn i drømmene. Taklampen stjeler hans og vår oppmerksomhet, noe som gjør at Daniel går glipp av viktig informasjon, til han igjen vekkes av klokken. Dette kan skape en frustrasjon hos tilskueren. Kanskje de selv ønsker å gå fysisk til verks og ødelegge klokken? Både klokken og lampen kjemper om Daniels oppmerksomhet. Dette er også en frustrasjon vi ønsker å få uttrykt gjennom lydbildet og overført til tilskueren, slik at de også kan føle det samme som Daniel. Små ting som en irriterende vekkerklokke er altså med på å avbryte drømmen på en enkel og effektiv måte og til å stimulere en reaksjon hos tilskueren.

Det kunne vært interessant å bruke effektlyder og reallydene fra en tidligere drøm der det ble brukt biler som passerer. Dette kunne ha skapt en større følelse av hans vandringer på natten. Effektlydene av bilpasseringen var ment som en veileder for Daniel frem til hans bestemmelsessted inne i "Fabrikken" hvor han finner den overnevnte døren. En kan se gjennom filmlydens resultat at effektlyden, og overraskende nok også reallyden står som to sentrale lydtyper for oppbygningen for lyden av drømmene i *Nocturne*. Et lydbilde som skaper en stemning, spenning og mystikk for tilskueren, men som også gir oss informasjon om Daniels frustrasjon i drømmene og hvordan de blir med han videre inn i den virkelige verden.

# 5. Avslutning

## 5.1. Oppsummering

Tematikken for denne masteroppgaven har vært å synliggjøre viktigheten av filmlydens rolle som et fortellerelement, men med et avgrenset område i filmuniverset der vi befinner oss i en drøm. En drømmeverden hvor jeg også har valgt å trekke fram filmlyden og dennes påvirkning på karakteren. Jeg har gjort et forsøk på å konkretisere og eksemplifisere bruken av filmlydens kvaliteter som en informasjonsbærer gjennom det jeg mener er relevante litteraturkilder.

Filmlydens store og til dels uoversiktlige område har vært utgangspunkt for mitt valg ved å strukturere oppgaven slik jeg har gjort det. Det har vært viktig å forenkle innholdet til allmennheten. I kapittel 2 har jeg gjort et forsøk på å skape en bedre oversikt og forståelse for viktigheten av filmlyden som et fortellerelement. Eksempelvis har Point of Audition vært en av de viktige begrepene jeg har benyttet i denne oppgaven, men samtidig har det vært vanskelig å komme fram til et helt konkret svar ved bruken av den mot drømmetematikken.

Drømmetematikken og dens forhold til filmlyden mener jeg er oversiktlig og informativ og hvor viktige begreper og drøftinger har fått utspille seg. Milicevics modell har vært avgjørende i forhold til filmanalysene og koblingen opp mot teorien.

Jeg har valgt de tre filmeksemplene og latt alle tre gjennomgå samme analyse for å se på ulikheter og likheter i henhold til filmlyden. Resultatet har vært overraskende for hvor viktig lydtypene spiller på vår oppfattelse av hvordan ulike lyder drar oss med inn og ut av drømmene. Ikke minst hvordan lydene har vært med på å påvirke karakteren og hvordan de til tider har fungert som et viktig frempek videre i filmens handling. Jeg har også valgt å trekke inn mitt eget arbeid på masterfilmprosjektet *Nocturne* i et forsøk på å gjøre en lignende analyse i håp om å bidra ytterligere til oppgavens problemstilling.

## 5.2. Konklusjon

Fremstillingen av filmlyd i den alternative verden trenger nødvendigvis ikke å ha en tilknytning til den virkelige verden. Den står derfor i mindre fare for å bryte med illusjonen. I *Nocturne* har valgene ved å bruke effektlyd, dialog og musikk som en kobling til den virkelige verden vist seg å være et valg som styrker illusjonen. Uten lyd mister filmen et viktig element og bryter med den audiovisuelle filmopplevelsen.

Gjennom filmlyd har filmskaperen fått friere tøyler i drømmeverden. Han trenger ikke nødvendigvis å forholde seg til den virkelige verden

Drømmer blir ofte brukt som et frempek hvor filmlyden er et viktig fortellerelement Lyd er viktig for å frem stemninger, assosiasjoner, emosjoner – gjennom karakteren og hvordan tilskueren oppfatter lyden.

Hvis vi ser på filmlydens fremtid under den vitenskaplige-lupen, så er det nødvendig å ta opp disse diskusjonene om hvordan filmlyden fremstår som et viktig element i filmuniverset. Filmlyden er definitivthalve filmopplevelsen. Gjennom filmuniverset hvor drømmer tas i bruk har filmlyden vist seg å være en viktig informasjonsbærer. Det er likegyldig om lydene har fremstått abstrakt eller kontrollert. Det viktigste er at filmlyden gir en tilleggsinformasjon med eller uten bilde slik at tilskueren får oppleve en fullverdig audiovisuell filmopplevelse.

## 5.3. Litteratur

Botz-Bornstein, T. (2008). *Films and Dreams.* Lanham: Lexington Books.

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

Chion, M. (2009). *Film, a Sound Art.* New York, USA: Columbia University Press.

Cox, G. (2015, April 17). George Lucas Doesn’t Know Anything About the New ‘Star Wars,’ And That’s ‘Thrilling’. New York, USA: Variety. Hentet November 14, 2015 fra http://variety.com/

Gabriel, G. (2011). *ALTERED STATES, ALTERED SOUNDS: An investigation of how ‘subjective states’ are signified by the soundtrack in narrative fiction.* Cardiff: Cardiff University.

Høier, S. (1998). "Point of audition" : diegetisk lyd og foretellerstandpunkt. Norge.

Høier, S. (2012, Oktober). THE RELEVANCE OF POINT OF AUDITION IN TELEVISION SOUND: RETHINKING A PROBLEMATIC TERM. *Journal of Sonic Studies Vol.3*. Trondheim, Norge. Hentet Januar 27, 2016 fra http://journal.sonicstudies.org/vol03/nr01/a04

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

Loker, A. (2005). *Film & Suspense.* Trafford Publishing.

Milicevic, M. (2007). Film Sound Beyond Reality: Subjective Sound In Narrative Cinema. Hentet Mars 6, 2016 fra http://filmsound.org/articles/beyond.htm

Nordli, R. Ø. (2015, Mai 15). *Jysk*. Hentet fra Jysk - Blogg: http://jysk.no/blogg/nar-drommer-vi

*Nymusikk*. (2015, Juni 6). Hentet fra http://nymusikk.no/no/artikler/oc-2015-ekkofritt-kammer

Robertson, R. (2014). *Cinema and the Audiovisual Imagination: Music, Image, Sound.* London: I.B.Tauris & Co Ltd.

Sonneschein, D. (2001). *Sound Design.* Studio City: Michael Wiese Productions.

SOS. (2007, Mai). *SoundOnSound*. Hentet fra SoundOnSound: http://www.soundonsound.com/sos/may07/articles/effects.htm

Vedfelt, O. (2014). *Forstå dine drømmer. forstå deg selv.* Oslo: Cappelen Damm.

Weis, E., & Belton, J. (1985). *Film Sound.* New York: Columbia University Press.

Wierzbicki, J. (2012). *Music, Sound And Filmmakers.* New York: Routledge.

*Wikipedia*. (2016, Juli 10). Hentet fra https://en.wikipedia.org/wiki/Anechoic\_chamber

# 5.4. Filmografi

Cameron, J. (Regissør). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* [Film]. USA: Carolco Pictures.

Chazelle, D. (Regissør). (2014). *Whiplash* [Film]. USA.

Crosland, A. (Regissør). (1927). *The Jazz Singer* [Film]. USA.

Demme, J. (Regissør). (1991). *Silence Of The Lambs* [Film]. USA: Orion Pictures.

Fincher, D. (Regissør). (1999). *Fight Club* [Film].

Kubrick, S. (Regissør). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Film]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.

Leone, S. (Regissør). (1968). *Once upon a Time in the West* [Film].

Lynch, D. (Regissør). (1977). *Eraserhead* [Film]. USA: Libra Films International.

Lynch, D. (Regissør). (1997). *Lost Highway* [Motion Picture]. USA: October Films.

Lynch, D. (Regissør). (2001). *Muholland Drive* [Film].

Nolan, C. (Regissør). (2010). *Inception* [Film]. USA: Warner Bros.

Paulsen, E. (Regissør). (2016). *Nocturne* [Film]. Norge: NTNU.

Scorsese, M. (Regissør). (1980). *Raging Bull* [Film]. USA: United Artists.

Scorsese, M. (Regissør). (2010). *Shutter Island* [Film].

Spielberg, S. (Regissør). (1993). *Jurassic Park* [Film]. USA: Universal Pictures.

Spielberg, S. (Regissør). (1998). *Saving Privat Ryan* [Film]. USA: DreamWorks SKG.

Tarantino, Q. (Regissør). (2012). *Django Unchained* [Film]. USA: Columbia Pictures.

Trier, J. (Regissør). (2015). *Louder Than Bombs* [Film]. USA/Norge.

1. *Ben Burtt brukte over et år på å samle inn forskjellige lyder til spillefilmen Star Wars Alle de ikoniske lydene av nye installasjoner som vi kjenner fra Star Wars-sagaen bygger på Ben Burtts fantastiske oppfinnerevne. - http://filmsound.org/starwars/* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Pode i dette tilfellet betyr et lite romskip som beskytter romastronautene og hjelper dem med å utføre blant annet arbeid utenfor hovedmaskinen.* [↑](#footnote-ref-2)
3. *Lynchs bruker ofte en lyd som ligger i de laveste frekvensene og tiltrekker seg mye oppmerksomhet rundt subvofferen. Effekten kan fremstå subjektivt, men kan også være klar og fremtredene for å trekke til seg mest mulig oppmerksomhet- (Cinema and the Audiovisual Imagination: Music, Image, Sound*Robert Robertson side.21)& *(Iversen & Tiller, 2014, p. 92)* [↑](#footnote-ref-3)
4. *En av flere måter å bytte mellom scener. Dip-to-black skjer når klipperen legger på en effekt som gjør at bildet sklir sakte over til svart. Denne effekten blir brukt for å skape en naturlig pause mellom scener, eller akter i filmen.* [↑](#footnote-ref-4)
5. *Et Anekoisk kammer er bedre kjent som Det Ekkofrie rom. Dette er et rom som er laget for blant annet å teste utstyr for å måle støynivå. Veggene er ofte sammensatt av pyramideformer for å absorbere lydebølger. Dette skaper en stillhet som en ikke vil oppleve noe annet sted (Nymusikk, 2015) & (Wikipedia, 2016).* [↑](#footnote-ref-5)