

Forord

Animasjonsfilmer som *Snehvit og de syv dvergene* (1937), *Lady og Landstrykeren* (1955), *Skjønnheten og udyret* (1991), samt de utallige andre Walt Disney-klassikerne som faller inn før og etter på tidslinjen, har spilt en betydelig rolle i mange menneskers liv, og mitt er intet unntak. Jeg var bare seks år gammel da jeg fikk *Løvenes konge* (1994) på VHS. I dag fins bilder av magiske tepper, syngende dverger, og et ensomt rådyr i snøen, blant veldig mange eksempler på filmscener som har satt seg som kjerne-minner fra en lykkelig barndom. Til tross for at den ekstensive VHS-samlingen gikk i søpla da jeg følte jeg hadde vokst fra tegnefilmer, lot jeg meg imponere på ny da jeg begynte å studere film, og ble introdusert for en hel verden av animasjonsfilm.

Min spesielt sterke interesse for filmlyd stammer fra mine første år som filmstudent. Med en forkjærlighet for å fortelle historier var filmlyd i utgangspunktet ikke et fokusområde for meg, men takket være en engasjert lydforeleser lot jeg meg overtale til å betrakte filmlyden som et av de filmproduksjonsområdene hvor fortellerevne og kreativitet spiller spesielt stor rolle. Det har siden den gang forundret meg at filmlyden er såpass underrepresentert innen filmvitenskapen, og jeg gleder meg derfor over å kunne bidra til å snu den ufortjente trenden.

Stine Lund

Takk til familie, venner og kjæreste for støtte og tålmodighet underveis.
Spesielt stor takk til mentor Asbjørn Tiller for ekstraordinært god veiledning.

Innholdsfortegnelse

1 INNLEDNING	7
1.1 PROBLEMSTILLING	7
1.2 FILMENE.....	7
1.3 TEORI.....	8
1.4 METODE.....	10
1.5 AVGRENSNING	11
1.6 BEGREPSAVKLARING	12
1.7 TEKSTENS OPPBYGGING	12
2 LYD.....	13
2.1 LYDFILM	13
2.2 FILMLYD	14
2.2.1 Lyddesign	15
2.2.2 Foley.....	16
3 ANIMASJON	17
3.1 TYPER ANIMASJON	17
4 LYD I ANIMASJONSFILM.....	19
4.1 WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS	19
4.2 MICKEY-MOUSING.....	21
4.2 ANIMERTE MUSIKALER	23
4.4 MUSIKALSKE LYDEFFEKTER	25
4.5 LYDKONVENSJONER OG KLISJÉER	26
4.6 DIALOGOPPTAK OG STEMMEKUESPILL	27
5. LYD I AMERIKANSKE PIXARS FILMER.....	28
5.1 PIXAR ANIMATION STUDIOS	28
5.2 <i>TOY STORY</i> (JOHN LASSETER, 1995) OG <i>TOY STORY 3</i> (LEE UNKRICH, 2010).....	28
5.2.1 <i>Dialog</i>	28
5.2.2 <i>Lydeffekter</i>	30
5.2.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	32
5.2.4 <i>Musikk</i>	33
5.3 <i>WALL-E</i> (ANDREW STANTON, 2008).....	34
5.3.1 <i>Dialog</i>	34
5.3.2 <i>Lydeffekter</i>	35
5.3.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	36
5.3.4 <i>Musikk</i>	37
5.4 OPPSUMMERING	38

6. LYD I JAPANSKE STUDIO GHIBLIS FILMER	41
6.1 STUDIO GHIBLI.....	41
6.2 <i>MIN NABO TOTORO</i> (HAYAO MIYAZAKI, 1988)	41
6.2.1 <i>Dialog</i>	41
6.2.2 <i>Lydeffekter</i>	42
6.2.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	43
6.2.4 <i>Musikk</i>	43
6.3 <i>CHIHIRO OG HEKSENE</i> (HAYAO MIYAZAKI, 2001).....	44
6.3.1 <i>Dialog</i>	44
6.3.2 <i>Lydeffekter</i>	45
6.3.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	47
6.2.4 <i>Musikk</i>	48
6.4 <i>VINDEN STIGER</i> (HAYAO MIYAZAKI, 2013)	49
6.4.1 <i>Dialog</i>	49
6.4.2 <i>Lydeffekter</i>	50
6.4.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	51
6.4.4 <i>Musikk</i>	51
6.5 OPPSUMMERING	52
7. LYD I FRANSKE SYLVAIN CHOMET'S FILMER.....	54
7.1 SYLVAIN CHOMET.....	54
7.2 <i>THE OLD LADY AND THE PIGEONS</i> (SYLVAIN CHOMET, 1997).....	54
7.3 <i>TRILLINGENE FRA BELLEVILLE</i> (SYLVAIN CHOMET, 2003)	55
7.3.1 <i>Dialog</i>	56
7.3.2 <i>Lydeffekter</i>	57
7.3.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	58
7.3.4 <i>Musikk</i>	59
7.4 <i>ILLUSJONISTEN</i> (SYLVAIN CHOMET, 2010)	60
7.4.1 <i>Dialog</i>	60
7.4.2 <i>Lydeffekter</i>	61
7.4.3 <i>Bakgrunnslyder</i>	63
7.4.4 <i>Musikk</i>	63
8. KONKLUSJON	67
KILDEHENVISNING	71

1 Innledning

Filmteoretiker Christian Metz argumenterer for at det er fem informasjonskanaler i film: (1) Det visuelle, bildet, (2) grafikk, (3) tale, (4) musikk og (5) lydeffekter. Metz påpeker hvordan de fleste elementene, interessant nok, er auditive framfor visuelle. Filmkritiker James Monaco støtter opp om Metz' fokus på lydens betydning, og påpeker at hvor grafikken, tale og musikk er periodiske elementer i film, er bildet og lydeffekter derimot noe kontinuerlig (Monaco, 1981: 178-179). Lyden, som essensielt filmelementet har til gode å motta filmvitenskapelig oppmerksomhet som vitner om dens betydning, og hensikten ved denne avhandlingen er derfor å rette et velfortjent lys mot den ofte oversette filmlyden.

Ved å se på lyd i animasjonsfilm framfor *realfilm*, eller *live-action film*, vil jeg argumentere for at det omfattende lydarbeidet som finner sted under en filmproduksjon kan påpekes tydeligere. Fordi lydsporet i en animasjonsfilm produseres fra grunnen av, er ikke en eneste lyd tilfeldig. Lyddesignene er gjerne ekstra gjennomtenke i tillegg til at lydopptakene har funnet sted under høyst kontrollerte forhold. Premisser som rett og slett skjenker perfekte forhold for en grundig analyse av lyddesign.

1.1 Problemstilling

I denne avhandlingen vil jeg stille spørsmålet: *Er det forskjeller i lydbildet til animasjonsfilmer produsert forskjellige steder i verden?* Bakgrunnen for valg av problemstilling er et ønske om å diskutere forskjellige fokus i lydarbeidet utført i animasjonsfilmproduksjoner lokalisert på forskjellige steder i verden.

1.2 Filmene

Animasjonsfilmene jeg har valgt å se på er alle kritikerroste og prisbelønnede filmer med opprinnelse fra tre forskjellige land. Blant de virkelig store animasjonsfilmproduserende landene i verden troner USA og Japan. Europeisk animasjonsfilm omtales gjerne som én, men jeg har valgt å kikke nærmere på fransk animasjonsfilm, som har utmerket seg de siste 15 årene. Filmene jeg har valgt er relativt moderne, og strekker seg tilbake bare 28 år. Produksjonsselskapene er blant de mest innbringende i verden, og tiltrekker et publikum i varierende aldersgrupper.

Fra USA har jeg valgt Pixar Animation Studios' første og tredje *Toy Story*-film, fra 1995 og 2010, i tillegg til storsuksessen *WALL-E* fra 2008. Fra Japan ble det naturlig å velge blant Studio Ghiblis større suksesser, og jeg endte opp med å se på *Min nabo Totoro* (1988), *Chihiro og heksene* (2001), og *Vinden stiger* (2013). I Frankrike har det blitt produsert mange sterke animasjonsfilmer de siste årene, men jeg har valgt Sylvain Chomets animasjonsfilmer, kortfilmen *The Old Lady and the Pigeons* (1997), samt langfilmene *Trillingene fra Belleville* (2003) og *Illusjonisten* (2010). Det som følger valget av animasjonsfilmer er en variasjon av animasjonsstudio, regissører, lyddesignere og opprinnelsesland.

1.3 Teori

Filmprofessor Rick Altman påpeker hvordan kritikere vil fortsette å diskutere lyden rolle i audiovisuelle medier med spørsmål som: Er lyd en integral del av filmopplevelsen? Har lyden en egen evne til å lage mening? Er lyd bare et tillegg til et allerede etablert visuelt medium? (Altman, 1992: 171). Blant teoretikere som har diskutert filmlyden og fått gjennomslag for teoriene sine er Rick Altman, David Bordwell og Kristin Thompson, Claude Bailblé og Michel Chion. Filmprofessor Claudia Gorbman trekker fram sistnevnte, den franske komponisten og lydteoretikeren Michel Chions bidrag til filmlydteorien spesielt. Gorbman sikter til Chions bok *Audio-Vision: Sound on Screen* (1994) og kaller bidraget ferske og nye måter å tenke på strukturen og effekten av den audiovisuelle opplevelsen (Filmsound.org).

I forordet til teoretiker Michel Chions bok forklarer lyddesigner Walter Murch Chions sentrale begrep 'added value' på denne måten:

Whatever virtues sound brings to the film are largely perceived and appreciated by the audience in visual terms - the better the sound, the better the image (Chion, 1994: viii).

Begrepet, som sikter til den ekstra verdien som følger når lyd og bilde kombineres, oversettes til *merverdi* av filmprofessor Gunnar Iversen og førsteamanuensis i film- og medievitenskap Asbjørn Tiller ved NTNU i boken *Lydbilder: Mediene og det akustiske*. Iversen og Tiller understreker i boken at lyden aldri kommer i tillegg til bildet, men derimot sammen med, og en direkte oversettelse til "tilleggsverdi" derfor er misvisende. Iversen og Tiller trekker fram Chions uttalelse om hvordan merverdi er fenomenet som kan gi et feilaktig inntrykk av at lyden er unødvendig fordi det bare dupliserer meningen i bildet. En mening lyden derimot sørger for – enten alene eller sammen med bildet (Iversen og Tiller, 2014: 41). Begrepet gir en god forklaring på hvorfor lyden ofte overses. Filmkritiker James Monaco hevder at det er lydens allestedsnærvær som sørger for dens tendens til å bli ignorert, men uttrykker videre hvordan

det er den nøyaktige samme egenskapen som er dens mest attraktive kvalitet (Monaco, 1981: 178). Merverdi svarer på Altmans sammendrag av kritikernes spørsmål, og påpeker at lyd i aller høyeste grad er en integral del av filmopplevelsen, at lyden har en egen evne til å lage mening, og at lyd absolutt ikke bare et tillegg til bildet.

Hensikten min er ikke å argumentere mot Chion, men heller å overføre idéene og terminologien han bruker om lyd i realfilm til animasjonsfilm. Blant Chions begrep, anvender jeg disse:

- **Akusmatisk lyd:** Lyden man hører uten å se kilden. I film er lyd som opptrer 'offscreen', eller utenfor bildet akusmatisk.
- **E.A.S. (Elements of auditory setting):** Distinkte lyder som gir en scenes setting et personlig preg, samt definerer filmens rom. Typiske eksempler inkluderer en bjeffende hund i det fjerne, en telefon som ringer i naborom eller en politibil-sirene.
- **Emanation speech:** Når ordene ikke helt kan høres eller forstås fordi det ikke er viktig for handling eller betydning.
- **Empatisk og ikke-empatisk lyd:** 'Empatisk lyd' er musikk eller lydeffekter som passer sammen med stemningen i handlingen. 'Ikke-empatisk' musikk eller lydeffekter (som regel diegetiske) er derimot musikk eller lydeffekter som virker iøynefallende likegyldig til hva som skjer i filmens historie.
- **M.S.I. (Materializing sound indicies):** Eventuelt 'materiell indikator', sikter til lyddetaljer som sier noe om materialet til lydkilden i bildet.
- **Merverdi ('added value'):** Den uttrykksfulle eller informative verdien som følger lyden som beriker bildet.
- **Rendering:** Oversatt til 'lydgjengivelse' (Iversen og Tiller, 2014: 44-46), sikter til bruken av lyd til å formidle følelsene eller effektene man kan assosiere med situasjonen på skjermen - ofte som en motsetning til en trofast reproduksjon av lyder som du kanskje ville hørt i situasjonen i virkeligheten.

(Chion, 1994: 221-224).

På samme måte som filmlyden, er animasjonsfilmen underrepresentert i filmvitenskapen. Filmprofessor Louis Giannetti hevder det er en vanlig misforståelse å tro at animasjonsfilmen er ment som underholdning for barn, muligens fordi feltet ble dominert av Walt Disney så lenge, men Giannetti påpeker derimot at animasjonsfilmer er like raffinert som *live-action*-filmer (*realfilmer*) (Giannetti, 2008: 135-136). Professor i animasjon, Paul Wells, er enig, og hevder i innledningen til boken sin, *Understanding Animation* (1998), at animasjonsfilm faktisk er et mer sofistikert og fleksibelt medium enn realfilm, i tillegg til at den tilbyr filmskapere en mulighet til å være mer fantasifull og mindre konservativ (1998: 6). Med tanke på lyd slår animasjonsfilm meg for å være en spesielt god plattform for analyse nettopp fordi lyden produseres fra grunnen av, på samme måte som animasjonen.

Når det gjelder tidligere forskning av lyd i animasjonsfilm gir boken *Designing Sound for Animation* (2013) av professor i lyddesign, Robin Beauchamp og er en god kilde til prosessen bak lydarbeidet i amerikansk animasjonsfilm, men amerikansk animasjonsfilm alene. Beauchamp påpeker i tillegg lydhendelser i flere amerikanske animasjonsfilmer mot slutten av boken sin, men foretar på ingen måte en dypanalyse. Antologien *Drawn to Sound* (Coyle, 2010) inneholder rimelig ekstensive studier som ser på lyden i animasjonsfilm fra flere deler av verden, inkludert fransk og japansk, men uten at de sammenlignes. Andre bøker verdt å nevne er Daniel Goldmarks *Tunes for Toons* (2005). Boken fokuserer derimot i hovedsak på musikk, og musikk alene. Der finnes mange bøker som omhandler animasjonsfilm, men ofte er lyddelen svak eller ikke-eksisterende, og på samme måte er filmlydbøkers hovedfokus som regel på realfilm framfor animasjonsfilm.

1.4 Metode

I denne avhandlingen vil jeg anvende en kvalitativ forskningsmetode. Primærkilden min vil være en innsamling av data gjennom analyse, og den sekundære kilden vil være relevant teori og litteratur.

Jeg kommer til å utføre filmanalysene basert på lydbildets hovedkomponenter; dialog, lydeffekter, bakgrunnslyder og musikk. I utgangspunktet faller bakgrunnslyder vanligvis under lydeffekter, men jeg velger å dele elementet i to for en mer grundig analyse. Bakgrunnslydene er ofte en god kilde til Chions begrep, 'elements of auditory setting', som sikter til distinkte lyder som gir en scenes setting et personlig preg, samt definerer filmens rom.

I tillegg til å se på animasjonsfilmene, har jeg også sett på parodier funnet i de satiriske og animerte TV-seriene *Family Guy*, *The Simpsons*, *South Park* og *Bob's Burger*. Hensikten er å identifisere stereotypiske trekk i lyden for bedre å gjenkjenne dem under analyseringen.

For meg er det hensiktsmessig å se en film jeg tenker å analysere mellom to og tre ganger. Under første visning blir jeg kjent med historien, samt får et helhetlig inntrykk av lydbildet. Under andre visning kan jeg legge merke til lyddesignet med tanke på historien. Hvordan støtter lyden opp om historien og bildet? Etter to visninger har jeg en formening om hvordan lydbildet fungerer, og vet dermed hva jeg ser etter i en eventuelt tredje visning. Dette kan være fint for å skaffe flere eksempler. Flere eksempler kan videre gi meg en idé om tanken bak lyddesignet. Ved hjelp av fokusert lytting kan man oppdage kreative løsninger innad i lyddesignet.

Michel Chion skriver om tre lyttemodus: *Causal* (kausal), *semantic* (semantisk) and *reduced* (redusert) *listening*. Kausal lytting er den vanligste. Den handler om det å lytte til en lyd med den hensikt å finne informasjon angående dens kilde. Chion påpeker derimot at kausal lytting ikke bare er vanligst, men også den som lettest lar seg påvirke og villed. Denne typen lytting er allikevel nyttig når jeg ønsker å avsløre både en lydeffekts hensikt, men også dens originale kilde. Semantisk lytting refererer til tolkningen av en kode eller et språk for å finne en beskjed, i for eksempel et språk som blir snakket, eller morsekode. Dette er nyttig når jeg ønsker å forstå en films historie. Redusert lytting er i virkeligheten komponist og musikkteoretiker Pierre Schaeffers navn på den typen lytting som fokuserer på en lyds egenskaper, uavhengig av dens kilde og betydning. Når du kaller en lyd pipende, lurer Chion på, på hvilken måte. Er ordet bare et bilde, noe som refererer til en kilde som piper eller en ubehagelig effekt? Hensikten bak redusert lytting blir lytte til lydens karakteristikk. Hvis du tar vekk dens kilde og betydning, kan jeg oppdage dens påvirkning og hensikt (Chion, 1994: 25-31), i tillegg til at det gir meg utfordringen ved å forklare en lyd uten å henvise til dens kilde.

1.5 Avgrensning

Det er vanskelig å diskutere animasjonsfilm uten å inkludere amerikansk og japansk animasjonsfilm, men det var veldig viktig for meg å se forbi dem også. Motivasjonen bak avhandlingen lå i fransk animasjonsfilm, og Sylvain Chomet spesielt. Jeg har avgrenset oppgaven til ett animasjonsstudio per land. Med hensyn til amerikansk og japansk

animasjonsfilm er Pixar og Studio Ghibli blant de største og mest populære i verden. I Frankrike er animasjonsstudioet bak blant annet *Grusomme meg* (2010), Illumination Mac Guff et av de større animasjonsstudioene i verden, men fordi studioet produserer i tett samarbeid med amerikanske Universal Pictures, har jeg valgt et mindre innbringende, men minst like anerkjent studio, når jeg velger Sylvain Chomets animasjonsfilmer.

Men hensyn til valg av teori ble Michel Chions bidrag til filmlydvitenskap et naturlig valg. Chions teorier er moderne, grundige og tar for seg et bredt spekter av lydfenomen i film, i tillegg til at han setter navn på dem.

1.6 Begrepsavklaring

I denne avhandlingen bruker jeg ordene *realfilm*, *karakterlyder* og *musikalske lydeffekter*. *Realfilm* oversettes til *live-action* og defineres som ‘all film som ikke er animert’. Realfilmer inneholder som regel levende skuespillere og spilles inn på et filmsett. Med *karakterlyder* sikter jeg først og fremst til de lydene munnen eller nesen lager, som ikke er tale. Med ikke-menneskelige karakterer som roboten WALL-E og flere av leketøyene i *Toy Story* sikter begrepet til uttrykksfulle lyder som enten avslører humør eller kroppslig hendelser som latter, nysing, smatting, kyssing eller sukking. *Musikalske lydeffekter* er lydeffekter produsert ved hjelp av musikkinstrumenter framfor anvendelsen av ting eller lydeffekter utover.

1.7 Tekstens oppbygging

Denne avhandlingen er delt inn åtte deler. Første og siste del er innledning og avslutning, andre og tredje del er rent teoretiske deler som omhandler lyd og animasjon på helt grunnleggende nivå. Hoveddelen omfatter fjerde, femte, sjette og syvende del. I fjerde del vil jeg anvende Walt Disney Animation Studios’ filmer i et innledende kapittel om lyd i animasjonsfilm, for deretter å analysere amerikansk, japansk og fransk animasjonsfilm i de tre etterfølgende delene.

2 LYD

For at lyd skal eksistere i den fysiske verden finnes det, i følge professor i lyddesign Robin Beauchamp, tre krav:

There are three basic requirements for sound to exist in the physical world. First, there must be a *sound source*, such as a gunshot, which generates acoustic energy. The acoustic energy must then be transmitted through a *medium* such as air. Finally, a *receiver*, such as a listeners ears, must perceive and interpret this acoustic energy as sound (Beauchamp, 2013: 1).

Sett fra fysikkens perspektiv er lyd trykkvariasjoner i luften, såkalte lydbølger. Sett fra et fysiologisk eller psykologisk perspektiv er lyd hørselsinntrykket av disse lydbølgene.

2.1 Lydfilm

Mer eller mindre alle filmer før 1927 ble vist sammen med musikk av et eller annet slag – enten det være piano eller hele orkester i kinosalen. Det norske ordet 'stumfilm' går derfor bedre overens med virkeligheten enn det det engelske uttrykket 'silent period' gjør. *Synkronisert lyd* i film kom derimot først på 1920-tallet, kommersialisertes ved hjelp av den første langfilmen med synkronisert dialog, *The Jazz Singer* i 1927 (Snl.no) Når vi snakker om 'synkronisert lyd' i film på 1920-tallet sikter vi ikke nødvendigvis til lepper synkronisert med stemme eller fottrinn synkronisert med lyden av fot som treffer underlag, men derimot lyd og bilde som oppstår sammen, bokstavelig talt på samme spor.

Da *The Jazz Singer* først kom, var der mange kritikere som mente synkronisert lyd ville ha en negativ effekt på filmkunst. Blant kritikerne finner vi navn som Sergei Eisenstein. I følge filmprofessor Louis Giannetti mente Eisenstein at synkronisert lyd ville ødelegge redigeringsprosessens fleksibilitet, og dermed filmkunstens sjel. Giannetti påpeker derimot at kritikken var kortvarig, og at lyd i dag er ansett for å være en av de rikeste kildene til mening i filmkunst (Giannetti, 2008: 226-228).

I følge filmprofessor Charles O'Brien er filmhistorikerne i stor grad enige om hvilken type påvirkningskraft synkronisert lyd hadde for den verdensomspennende filmstilen. Han hevder at filmens stilistiske rekkevidde ble redusert i så stor grad at filmene produsert på midten av 1930-tallet alle viste de samme grunnleggende normene med hensyn til fortellermåte og stil.

Årsaken hevder O'Brien å være hvordan få, store selskap på internasjonalt nivå styrte og eide den grunnleggende lydopptaks- og reproduksjonsteknologien, hvor standardisering av teknologi var et mål. Frankrike viste motstand, og resten av verden endte opp med å konkurrere med dem for lydfilm-fortjeneste. Da 'sound-on-disc'-prosjektet ble foreldet falt flere franske lydfilm-selskap til fordel for tre amerikansk-tyske selskap som endte opp med å dominere lydfilm-teknologi i Frankrike og verden. Disse selskapene var Western Electric, RCA (The Radio Corporation of America) og Tobis-Klangfilm (O'Brien, 2005: 17-20).

O'Brien hevder videre at man kan se grunnleggende forskjeller i hvordan filmlyd utfoldet seg i USA kontra de andre filmindustri-landene. De store filmskaperne organiserte og koordinerte anstrengelser sørget for en ensartet filmindustri i Hollywood. I Frankrikes mer fragmenterte filmindustri eksisterte evigvarende konflikter, hvor praktiseringen av filmlyd varierte fra studio til studio. Dette resulterte i at lydteknologien oftest brukt i fransk filmproduksjon ble brukt på en selektiv og stykkevis måte, som noen ganger endte opp i estetiske normer helt ulike de du kunne finne i Hollywood (O'Brien, 2005: 21). Denne uavhengighetstradisjon har utvilsomt spilt en rolle for en eksperimentell og innovativ filmindustri som dyrket fram den *nye franske bølgen*.

2.2 Filmlyd

I boken *Film Art* (2001) identifiserer David Bordwell og Kristin Thompson de akustiske egenskapene i en film som 'loudness' (*volum*), 'pitch' (*tonehøyde*) og 'timbre' (*klang*). *Volumet* til en gitt lyd påvirkes av amplituden eller bredden av vibrasjonen i luften. Den subjektive oppfattelsen kalles hørenivå og resultatet kan gi oss en idé om distanse. *Tonehøyde* relateres til frekvensen av lydvibrasjonen, og vi tenker gjerne på en tone eller frekvens som høy eller lav. Et eksempel på en høy tone kan være små bjeller eller cymbaler og en lav kan eksempelvis være et dunk, torden eller et pistolskudd. Tonehøyden hjelper oss å skille stemme og musikk fra bråk, men også i å skille et objekt fra et annet, eksempelvis ved å si noe om densiteten. Bordwell og Thompson kaller *klang* nyttig fordi den forklarer teksturen av en lyd. I unik kombinasjon av fundamentale frekvenser, harmonier og overtoner kan klangen gi hver eneste stemme, instrument og lydeffekt en unik farge og karakter. Når vi for eksempel kaller en tone myk, er det klangen vi sikter til. Sammen kan disse tre egenskapene hjelpe oss å identifisere tekstur, sørge for at vi gjenkjenne en stemme, i tillegg til å forme vår opplevelse av en film (Bordwell og Thompson, 2001: 294-295). I moderne lydredigering kan man manipulere de tre egenskapene for å gjøre stemmer klarere og lydeffekter realistiske, i tillegg til å fjerne uønsket

støy.

Iversen og Tiller skriver at bildene i en film tolkes og farges av lyden, enten det være musikken, lydeffektene eller stemmene. Lyden former bildene og bildene former lyden. De hevder videre at lyd skaper sammenhenger, bidrar til å orientere oss i en fortelling, karakterisere personer og tema, i tillegg til å skape sterke følelser. De minste lydene kan ha stor betydning for forståelsen av en fortelling, innlevelsen eller for den følelsesmessige reaksjonen til publikum (Iversen og Tiller, 2014: 97-98). Blant nøkkelposisjon i en moderne filmproduksjon fins lyddesigneren og foleyartisten.

2.2.1 Lyddesign

Begrepet 'lyddesigner' dukket opp på 1970-tallet grunnet det ekstraordinære lydarbeidet Walter Murch utførte for filmen *Apokalypse nå!* (1979) og Ben Burtt for *Star Wars* (1977). Begrepet viser til muligheten som ligger i en orkestrering av alle lydelementene i en film, hvor det er komponeringen av disse ulike lydelementene som utgjør lyddesignet i en films lydbilde (Iversen og Tiller, 2014: 25). Før lyddesign-begrepet oppstod ble gjerne begrepet 'lydmontasje' anvendt. Et begrep som bokstavelig talt betyr "en sammensetting av lydelementer". Walter Murchs lydarbeid før *Apokalypse nå!*, eksempelvis i Frances Ford Coppolas *The Conversation* (1974) regnes også for å være produsert ved hjelp av 'lydmontasje'. Lyddesigner Ben Burttts arbeid på *Star Wars*- og *Indiana Jones*-filmene er kalt banebrytende, og Burttts estetiske tilnærming satte, i følge professor William Whittington, en ny standard for filmlydarbeid (Whittington, 2007: 20-25). Frances Ford Coppola definerer en lyddesigner som: "an individual ultimately responsible for all aspects of a film's audio track, from the dialogue and sound effects recording to the re-recording (mix) of the final track" (Getinmedia.com).

Lyddesigner David Sonnenschein skriver i *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema* (2001) at det potensielt sett finnes en lyd i hver eneste karakter, ting og handling i bildet. Dette er lyder som kan spille en rolle for scenen eller historien i filmen, og noe som utgjør en utfordringen for en lyddesigner (2001: 4). Han hevder videre at det er viktig å kjenne til prinsippene bak historiefortelling og manusanalyse for å oppdage det fulle potensialet som finnes i lyd. I følge Sonnenschein er de mest tilfredsstillende utførelsene når lyden avsløre noe som bildet ikke kan – være det en karakters ubevisste intensjon, en skjult følelse eller en overraskelse av noe slag (2001: 173). På bakgrunn av dette er det henvist at valgene tilgjengelig for en lyddesigner kan være like mange som valgene

tilgjengelig for en kinematograf i en filmproduksjon.

2.2.2 Foley

Foleyarbeid er reproduksjonen av hverdagslige lydeffekter til film. Disse lydeffektene kan være alt fra fottrinn og gnissende klær til klapping og glass som knuses. Fenomenet er oppkalt etter Jack Foley, en alt-mulig-mann innen filmbransjen, som grep muligheten da Universal Studios trengte å legge lyd til filmen *Show Boat* (1929). Jack gjorde hånd-klapping, fottrinn, bakgrunnsstemmer og andre hverdagslige lyder ved hjelp av rekvisitter han kunne finne. På denne tiden var lydteknologien på sitt mer primitive, med bare ett spor å ta opp på, men ettersom teknologien utviklet seg gjorde Jacks arbeidsteknikker også det. Han pleide blant annet å leke rundt med kjøkkenartikler for å oppdage hvordan de forskjellige låt. Fordi det den gang ikke eksisterte konvensjoner å forholde seg til var Jack Foleys framgangsmåte heller ikke diskutabel (Ament, 2009: 7-8).

I Frankrike hadde filmindustrien 'bruiteurs' ('noise makers'). Hvor foleyarbeid i Hollywood er ansett for å være en del av den industrielle 'fordistiske' tradisjonen, er Bruiteaur-tradisjonen i Frankrike sett på mer en kunstform. Foleyarbeid i Frankrike anses for å være en viktig del av det narrative, og foleyartistene jobber tett med regissøren. Julien Naudin er en av Frankrikes fremste foley-artister i dag. Naudins far, som også var foleyartist, jobbet tett med filmregissør Jacques Tati, og sørget for den vittige og fantasifulle lydverdenen i *Monsieur Hulot*-filmene på 1950-60-tallet. Den franske foley-tradisjonen tar også, i motsetning til den amerikanske, i bruk flere rom når en historie tar plass i flere rom. I Hollywood tas all lyden opp i ett studio. Den franske metoden benytter flere områder, utstyrt med rennende vann og rekvisitter som kjøkkenapparater, biler, møbler og flater, og hvor alle rom er separert ved hjelp av gardiner (Ament, 2009: 18).

3 Animasjon

‘Å animere’ kommer av det latinske verbet *animare* som betyr ‘å gi liv til’ (Welles, 1998: 10). Begrepet ‘animasjon’ sikter til en hurtig framvisning av en rekke statiske bilder med den hensikt å oppnå illusjonen av bevegelse. For at denne optiske illusjonen skal være mulig er vi avhengig av at mennesket er i stand til å oppfatte bevegelse der det i virkeligheten ikke er bevegelse. Dette fenomenet kalles *phi-fenomenet* (Snl.no). For at phi-fenomenet skal fungere er *bildefrekvensen* essensiell. Bildefrekvensen sikter til antallet bilder per sekund, og i *tradisjonell animasjon* produseres bilder som regel for å kunne vises med 24 *fps* (‘frames per second’). I animasjonsfilm er det vanlig å inkludere et bilde to ganger på rad, hvilket betyr at animatøren produserer 12 bilder til hvert sekund av filmen. I en gjennomsnittlig lang film på 90 minutter vil dette bety 64 800 individuelle tegninger.

3.1 Typer animasjon

Det finnes mange typer animasjonsteknikker, men de mest vanlige innen moderne animasjonsfilm er *tradisjonell animasjon*, *dataanimasjon* og *stop-motion*:

Med *tradisjonell animasjon* menes animasjonsteknikker hvor hvert og et bilde er tegnet for hånd. Den mest brukte teknikken innen tradisjonell animasjon fram til det 21. århundret var *cel-animasjon*. Cel-animasjonsteknikken går ut på å tegne tre aspekter på celluloid og legge dem over hverandre. Hensikten ved denne teknikken er å skape illusjonen av dybde. *Snehvit og de syv dvergene* (1937) var den første langfilmen produsert ved hjelp av denne teknikken. Teknikken lever i beste velgående i dag og eksempler inkluderer franske *Ernest og Celestine* (2012) og *En katt i Paris* (2010), blant mange eksempler fra Frankrike. USAs animasjonsfilmbransje har i stor grad gitt seg hen til dataanimasjon, og unntak som bekrefter regelen er Disneys *Prinsessen og frosken* fra 2009 og *Ole Brumm – Nye eventyr i Hundremeterskogen* fra 2011. De fleste japanske animasjonsfilmprodusentene bruker fortsatt teknikken i dag, men oftere enn ikke, brukes teknikken sammen med datamaskin i dag.

Som en naturlig konsekvens av teknologisk utvikling har den digitale og effektive etterfølgeren til klassisk animasjon, *dataanimasjon*, i dag forbigått alle de andre animasjonsteknikkene. Den mest anvendte måten å produsere animasjonsfilm på i dag er ved hjelp av 3D-grafikk. Denne typen datagrafikk gjør deg i stand til å skape en hel virtuell verden med karakterer og

gjenstander som du kan bevege fritt innad. Den første spillefilmen produsert ved hjelp av dataanimasjon var Pixar Studios *Toy Story* (1995).

Animasjonsteknikken *stop-motion* går ut på å ta et bilde av en gjenstand, for så å flytte på den og ta et nytt bilde. Når du viser alle bildene etter hverandre vil du oppnå illusjonen av bevegelse. Figurene i stop-motion-animasjon er ofte laget av modelleire, som i Nick Parks animasjonsfilmer, tøy, som dukkene til Ivo Caprino og Tim Burton, eller papir, eksempelvis som den første episoden av TV-serien *South Park* (1997-), før seriens skaperne begynte å lage episodene på data. I følge skaperne tok denne første episoden, på originalt 28 minutter, tre måneder å lage. I dag lages én *South Park*-episode på under én uke. Dokumentaren *6 Days to Air: The Making of South Park* (2011) følger den hektiske prosessen. Fordi stop-motion-teknikken er såpass tidskrevende, produseres det få animasjonsfilmer på denne måten sammenlignet med de andre teknikker. Flotte eksempler inkluderer allikevel *Fantastic Mr. Fox* (2009), *Mary and Max* (2009), *Anomalisa* (2015) og ikke minst *Flåklypa Grand Prix* (1975).

4 Lyd i animasjonsfilm

Rick Altman hevder at animasjon er en gullgruve for lydteoretikere i kapittelet *Sound's Dark Corners* i boken *Sound Theory/Sound Practice*. Altman peker her ut den delen av filmbransjen som ofte blir oversett av film- og lydteoretikere. Han påpeker hvordan animasjonsfilm blir oversett til tross for at den setter spørsmålstegn ved det mest grunnleggende innen filmterminologi. Han trekker fram hvordan animasjonsfilmen eksempelvis gjør det vanskelig å skille mellom diegetisk og ikke-diegetisk lyd (1992: 171-177). Ordet 'diegetisk' refererer til filmhistoriens verden. En diegetisk lyd kan være filmkarakterens stemme eller andre ting som eksisterer i det narratives verden. Dette inkluderer musikk som har en kilde i bildet. 'Ikke-diegetisk' lyd derimot er lyden som finnes utenfor historiens verden. Filmmusikk eller fortellerstemme er eksempler på dette. Altman peker til filmhistoriker Scott Curtis' artikkel om tidlig Warner Bros. tegnefilmer som hevder at problematikken skyldes hvordan musikken kan forme hele lydbildet i en tegnefilm. Problematikken sikter til lydkonvensjoner satt grunnet tidlig filmlydarbeid utført av komponister som Carl Stalling og Scott Bradley (Altman, 1992: 191-203).

Animasjonsfilmens gullalder i USA begynte ikke før synkronisert lyd ble utviklet på slutten av 1920-tallet. Store animasjonsstudio som Fleischer Studios, Warner Bros., Metro-Goldwyn-Mayer og Walt Disney Productions lagde i denne perioden mange av de verdensberømte karakterene som Skipperrn, Snurre Spret, Tom og Jerry, og Mikke Mus. I samme periode, mot slutten av 1930-tallet, oppstod også animerte langfilmer, med Walt Disney Animation Studios i spissen.

4.1 Walt Disney Animation Studios

Walt Disney startet Walt Disney Productions sammen med sin bror Roy Disney i 1923. I tiden før lagde Disney-brødrene korte animasjonsfilmer basert på kjente eventyr som Rødhette og Askepott med selskapet Laugh-O-Gram i Kansas. Da Laugh-O-Gram Studios gikk konkurs bestemte Disney seg for å starte Walt Disney Productions i Hollywood. Selskapet produserte suksesser som *Alice Comedies* (1923-1927) og *Oswald the Lucky Rabbit* (1927-1928) før Mikke Mus overtok Oswalds plass i Disneys animerte filmer. I 1927 er Mikke Mus stjernen i *Steamboat Willie* (1928) (Thomas, 1991: 34-38), ansett for å være den første animerte filmen med synkronisert lyd. En rekke musikalske animerte kortfilmer under tittelen *Silly Symphonies*

(1929-1939) holdt Disney-suksessen ved like fram til selskapet lagde verdens første animerte langfilm, *Snehvit og de syv dvergene* i 1937. Filmen ble en kjempesuksess og tjente mer enn noen annen film det året (Thomas, 1991: 77). *Snehvit og de syv dvergene* er den første såkalte Disney-klassikeren. I 2016 kom Disneys 55. klassiker, *Zootopia*. Fordi Walt Disney Studios har dominert animasjonsfilmfeltet over så mange år virker Disneys navn å være nærmest synonymt med animasjonsfilm i dag.

4.1.1 Steamboat Willie (1928)

Walt Disney Studios var tidlig ute med å se potensialet som lå i synkronisert lyd da det først ble tatt i bruk på midten av 1920-tallet. Allerede i 1927 satte de i gang med å produsere kortfilmen *Steamboat Willie* (1928), som skulle bli ansett for å være den første animerte filmen med synkronisert lyd. I virkeligheten er den kun den første med kommersiell suksess. *Steamboat Willie* er den tredje animasjonsfilmen som omhandler den ikoniske figuren Mikke mus, og selv om han ikke begynner å prate før i *The Karnival Kid* (1929) året etter, både plystrer og ler han i *Steamboat Willie*. Denne typen lyder omtales som *karakterlyder*, og ble i dette tilfellet utført av Walt Disney selv (IMDb.com).

Handlingen i *Steamboat Willie* tar plass på en dampbåt hvor Mikke Mus jobber. Mikke blir kastet vekk fra roret i det den store og slemme katte-karakteren kaptein Pete ankommer. Båten stopper for å plukke opp en ku. Karakteren Minni Mus er her nært ved å miste båten, men Mikke bruker kranen for å hjelpe henne over i båten i siste liten. Ved hjelp av diverse ting og dyr ombord spiller Mikke og Minni musikk fram til kaptein Pete kommer og avbryter det og setter Mikke til å skrelle poteter.

Lydsporet i *Steamboat Willie* er først og fremst drevet av musikk, i form av de samtids populære folkesangene ”Steamboat Bill” og ”Turkey in the Straw”. Førstnevnte er sangen som presenterer filmen på ikke-diegetisk vis for så å bli dratt inn i filmuniverset i det Mikke Mus begynner å plystre den. Etter hvert som historien utvikler seg og Minni Mus kommer seg ombord i dampbåten, spiser en geit gitaren og notarkene hennes. Sangen ”Turkey in the Straw”, som befant seg på notarket, spilles deretter av på surrealistisk vis når Minni Mus begynner å spille geita som en lirekasse ved å sveive på halen hans.

I tillegg til karakterlyder og en konstant bruk av musikk, inneholder lydsporet i *Steamboat Willie* såkalte *musikalske lydeffekter*. Med musikalske lydeffekter menes lydeffekter skapt ved

hjelp av diverse musikkinstrument. Eksempelvis lyden jeg antar å være en såkalt 'slide wistle' (oversatt til vislefløyte) som oppstår i det kaptein Pete spytter ut tyggetobakk, eller Minni Mus' fottrinn som ledsages av det som låter som det kubanske rytmeinstrumentet, claves.

Det å anvende uttrykksfulle orkesterinstrument for å støtte opp om handlingen på denne måten ble fort en konvensjon i animasjonsfilm før lydeffektene, som vi kjenner dem i dag, ble tatt i bruk. Komponistene Carl Stalling og Scott Bradley, som begge jobbet ved Walt Disney Studios på et tidspunkt, mottar æren for å ha etablert denne unike stilen innen tegnefilmmusikk (Altman, 1992: 200). Gjennom sitt arbeid hos Warner Brothers og Metro-Goldwyn-Meyer skapte Stalling og Bradley musikk som inneholdt skurrende tonesammensetninger, raske tempoendringer, overdrivelse og etterlignet ofte kjente melodier. Dette til tross, det mest ikoniske ved framgangsmåten til Stalling og Bradley var deres tilbøyelighet til å synkronisere musikk og handling. Dette fenomenet har i ettertid blitt kjent som *mickey-mousing* (Beauchamp, 2013: 67-69).

4.2 Mickey-mousing

Begrepet *mickey-mousing* ble innført av filmprodusent David O. Selznick i et forsøk på å forklare et tidligere filmmusikk-stykke av komponist Max Steiner. Steiners musikk minnet Selznick om den typen musikk man kunne finne i Walt Disneys tegnefilmer (Weis og Belton, 1985: 409-10). Et eksempel fra *Steamboat Willie* kan være hvordan Mikke Mus spiller på en kus tenner som en xylofon i bildet og hvordan det ledsages av musikk.

Mickey-mousing defineres som musikk synkronisert med bevegelse, nettopp slik som vi finner det i Walt Disney-filmene fra 1920- og 1930-tallet, hvor Mikke Mus og de andre Disney-karakterene beveger seg sammen med musikken, selv når de ikke danser (Bordwell og Thompson, 2001: 302). Teknikken handler ikke bare om å synkronisere et punkt i handlingen med et punkt i musikken, men derimot en rekke synkroniseringspunkt. Eksempelvis kan musikkens rytme være synkronisert med en karakters fottrinn, som Minnis i *Steamboat Willie*.

Til tross for en utbredt bruk av mickey-mousing har teknikken til gode å motta akademisk anerkjennelse. I dag brukes ordet i utgangspunktet som skjellsord. Kritisert for å være lite kreativt, billig og gammeldags, representerer teknikken i dag, latskap.

Komponistene og musikkteoretikerne Hanns Eisler og Theodore Adorno har dette å si om bruken av mickey-mousing:

What is in question here is not the principle of musical illustration. Certainly musical illustration is among many dramaturgic resources, but it is so overworked that it deserves a rest, or at least it should be used with the greatest discrimination (Helvering, 2007: 176).

Det Eisler og Adorno kritiserer her er ikke bruken, men overbruken av teknikken. Michel Chion skriver i sin bok *Audio-Vision: Sound on Screen* at selv om mickey-mousing kritiseres for å være overflødig, har teknikken en klar hensikt:

Try watching a Tex Avery cartoon without the sound, especially without the musical part (...) sound helps imprint rapid visual sensations into memory. Indeed, it plays a more important role in this capacity of aiding the apprehension of visual movements than in focusing on its own substance and aural density (Chion, 1994: 122).

Det Chion mener er at lyden hjelper publikum å memorere de kjappe visuelle hendelsene. Han mener at fokuset på lyden her forsvinner til fordel for bildet, men at det er en grei konsekvens fordi lydets hensikt er å fremheve handlingen i bildet og forståelsen av den.

Musikkteoretiker David Helvering skriver i sin bok *Functions of Dialogue Underscoring in American Feature Film* at mickey-mousing fungerer på samme måte som verbal kommentering fordi det strukturerer seeropplevelsen ved å rette seerens oppmerksomhet mot det viktigste i bildet (2007: 178). Michel Chion kommer med et eksempel på dette. I en TV-dekning av et flyshow sier kommentatoren ”Here are three small airplanes” i det tre små fly seiler over en blå himmelen. Chion påpeker at kommentatoren like gjerne kunne sagt ”The weather is magnificent today”, og at det i dette tilfellet hadde vært den blå himmelen du hadde sett på (Chion, 1994: 7).

Helvering sier videre at mickey-mousing og andre former for synkronitet også kan kommunisere mengden påvirkning handlingen burde ha på seeren, hvor en kommentator kan sørge for ekstra informasjon rundt hendelsen på TV. Helvering mener musikk kan ha en lignende funksjon, og støtter opp om teorien med et eksempel: Et fall sammen med et triangelpling kan virke tilfeldig eller komisk sammenlignet med alvoret som følger den samme hendelsen synkronisert med et fullt orkester (Helvering, 2007: 179).

4.2 Animerte musikal

Disney-klassikerne kan lett gjenkjennes i lydsporet, spesielt på bruken av musikk. Såkalte *animerte musikal*, hvor karakterene plutselig bryter ut i sang, har blitt et varemerke på Walt Disneys filmer. I den første episoden, *Road to the Multiverse*, i den åttende sesongen av den animerte komiserien for voksne, *Family Guy* (1999-), parodierer serien Disney-filmene. I tillegg til at animasjonsstilen er endret for å minne om en Disney-film, er lydsporet også endret. *Family Guys* lydspor er som regel magert, hvor de verbale vitsene dominerer og hvor prominente lydeffekter anvendes for humoristisk effekt. I parodien begynner lydsporet med fuglekvisper og går fort over i et forsiktig og oppmuntrende orkestermusikk, ledet av strykere som spilles i bakgrunnen, i det karakterene løper lykkelig over gresset. Det går knapt 30 sekunder før karakterene bryter ut i sang. Scenen er et godt eksempel fordi det er en vellykket parodi. Det er ingen tvil om hvem som blir parodiert, og selv om utseendet spiller en stor rolle, er lydsporet også tatt på kornet. Det at dette er mulig forteller meg at det er særegenheter i Disneys filmer. I Disneys filmer brukes lydeffekter som fottrinn og andre kroppsbevegelser, men i det samme en sang starter ender lydfokusert på musikken. I stedet for å høre alle fottrinn hører man nå bare de prominente, og det samme gjelder lydeffekter som slag og fall. Eksempler kan være hvordan hvordan en flues summing kan overdøve jodle-sangen ("The Silly Song") i lydsporet til *Snehvit og de syv dvergene* (1937) for å understreke den vittige hendelsen, eller klokkespill-lydene som brukes for forsterke Elsas bruk av magi under sangen "Let it Go" i *Frost* (2013).

Disney-karakterenes tilbøyelighet til å bryte ut i plutselig sang på denne måten har resultert i flere originale og prisvinnende musikkstykker som "When You Wish Upon a Star" fra *Pinocchio* (1940), "A Whole New World" fra *Aladdin* (1992) og "Let it Go" fra *Frost* (2013). Fram til 1950-tallet var musikken i Disney-filmene av den klassiske typen, i form av symfoniorkestermusikk og opera, men med filmene *Alice i Eventyrland* (1951) og *Lady og landstrykeren* (1951) begynte bruken av jazzmusikk og ballader. Komponisten George Burns sørget for de ikoniske jazz-låtene i etterfølgende filmer som *101 dalmatinere* (1961) og *Jungelboken* (1967). Filmene fra denne perioden er ulike sine forgjengere fordi de bare inneholder rundt tre sanger hver. Sangene i *101 dalmatinere* faller til og med under diegetisk musikk fordi karakteren Roger er musiker og spiller de nødvendige instrumentene. Unntaket er den helt siste sangen, hvor den lykkelige slutten må feires med flere instrumenter enn Rogers piano.

Perioden etterfølges av et ønske om å finne tilbake til Disneys musikalske gullalder. Med en avgjørelse om å gjøre *Den lille havfruen* om til en musikal etter å ha vært i produksjon siden 1930-tallet, starter perioden omtalt som 'Disney-renessansen'. Disney-renessansen faller inn mellom årene 1989-2000 og omfatter blant annet filmene *Den lille havfruen* (1989), *Aladdin* (1992) og *Skjønnheten og udyret* (1994). Ved hjelp av Broadway-komponister som Alan Menken og sangtekstforfattere som Howard Ashman og Tim Rice gjenoppstår den animerte musikalen. Den gjenoppstår med sterk Broadway-ånd gjennom pop- og kjærlighetsballader, men også gjennom en rekke interessante musikkvalg tatt av Menken. Eksempler inkluderer latinske 'chants' i sangen i *Ringeren i Notre Dame* (1996), gresk mytologi forklart gjennom afro-amerikansk-inspirert gospel i *Herkules* (1997), samt en såkalt *operette* i det første sangnummeret i *Skjønnheten og udyret*. En operette er en lettere form for opera, med hensyn til både det musikalske og det tematiske, som oppstod i Paris på 1850-tallet, hvilket er et interessant valg nettopp fordi filmen *Skjønnheten og udyret* er satt i Frankrike.

'Post-renessansen' oppstår ved tusenårsskiftet og sikter til samarbeidet Disney inngår med det ferske dataanimasjonsselskapet Pixar Animation Studios. Sammen lager de en rekke suksesser, og det er ikke før i 2009 at 'the Disney Revival' oppstår med den egenproduserte *Prinsessen og frosken* (2009). Dette er den 49. Disney-klassikeren, men det er den første produsert ved hjelp av tradisjonell animasjon siden *Q-gjengen* (2004). Etterfølgende filmer inkluderer storsuksessene *To på rømmen* (2010), *Frost* (2013) og *Big Hero 6* (2014).

To på rømmen gir eksempel på et musikalsk nummer hvor hovedkarakterene synger en sang tilsynelatende internt, eller inne i hodene sine. Sangen lar oss vite hva karakterene tenker før de velger å synges det høyt sammen. Et lignende eksempel finnes i *Løvenes konge* (1994) under Elton John-låten "Can You Feel the Love Tonight", hvor hovedkarakteren Simba gir uttrykk for sin indre kamp og Nala uttrykker hvordan hun føler at Simba skjuler noe. Dette er noe så unikt som informasjon gjennom *point-of-audition* presentert gjennom sang. Point-of-audition sikter til lyd med karakteristikk som indikerer måten den ville blitt hørt av en karakter i en film. Som regel betyr dette redusert volum og økt klang (reverb) (Altman: 1992, 251), men i eksempler som dette virker det rett og slett å være mangelen på munnbevegelse som gjør at vi tolker det som tanker i stedet for tale. Å gjenkjenne karakterens stemme hjelper kanskje for å identifisere tankens eier, men karakteren bak tanken pleier regelrett å være hovedfokuset i bildene i disse tilfellene. Disse lydhendelsene er *semi-diegetiske* og faller inn mellom diegetisk og ikke-diegetisk lyd. Begrepet inkluderer subjektive lyder som finnes i en karakters sinn

(tanker uttrykt gjennom voice-over – enten en tolkning av karakterens tanke eller innbilte lyder). Eksempelet viser til en semi-diegetisk lyd som fortsatt diegetisk fordi de hører hjemme i historien, men på samme tid er den *intern* fordi de ikke kan høres av andre karakterer. Vi skiller mellom *ekstern* diegetisk lyd og *intern* diegetisk lyd. Ekstern diegetisk lyd har en fysisk opprinnelse i en histories verden, mens kontrasten, intern diegetisk lyd, er subjektive lyder som har sin finnes i en karakters sinn. Enten en tolkning av en karakters tanke eller innbilte lyder. Fortsatt diegetiske fordi de hører hjemme i historien, men intern fordi de ikke kan høres av andre karakterer.

Musikken brukt i Disney-filmer gjør mer enn å virke tiltalende på barn. Musikken kan også bidra til å gjøre myk en scene som ellers kunne oppleves for sterk for en yngre seer. Et eksempel på dette kan være fra *Skjønnheten og udyret* (1991), når den sinte mobben bryter seg inn på slottet med fakler og høygafler. De levende gjenstandene som bor på slottet viser i denne scenen motstand til melodien fra sangen ”Be Our Guest” som blir etablert under hyggeligere forhold tidligere i filmen.

I *Prinsessen og frosken* (2009) brukes den samme sangen ”Almost There” både når hovedkarakteren er nært ved å oppnå drømmen sin, og når den har gått i knus. Sunget med et lavere tempo og langsommere melodi blir vi minnet på hva som har gått tapt.

4.4 Musikalske lydeffekter

Animatør for Disney på blant annet *Prinsessen og frosken*, Eric Goldberg lagde nylig en såkalt ’Couch gag’ for den animerte TV-serien, *The Simpsons*. ’Couch gag’ sikter til Simpsons ikoniske introduksjon, og i episoden *Fland Canyon*, har Goldberg lagd en egenparodi på Disneys filmer. ’Gagen’ omfatter tydelige referanser til tidlige Disney-tegnefilmer, samt Disney-klassikerne *Askepott* (1950), *Snehvit og de syv dvergene* (1937), *Jungelboken* (1967) og *Fantasia* (1940). Parodien påpeker, på samme måte som den produsert av *Family Guy*, stereotypiske trekk ved Disneys filmer. For lydsporet inkluderer dette ikke bare parodieringen av den veldig gjenkjennelige musikken, men også bruken av musikalske lydeffekter. Et eksempel inkluderer en horntuting når karakteren Maggie klemmer på nesen sin på en måte som vi kan kjenne igjen fra for eksempel Disneys tegnefilm *Cannibal Capers* fra 1930. Andre eksempel er klokkespillet som indikerer magi når karakteren Lisa forvandles til en prinsesse på samme måte som Askepott i *Askepott*, og en tubamelodi når den kraftige karakteren Homer

danser gjennom skogen som bjørnen Baloo fra *Jungelboken*. Sistnevnte eksempel kan vi kjenne igjen fra *Løvenes konge*, hvor lyden av en tuba brukes når den tunge vortegriskarakteren Pumba setter seg. Når det gjelder klokkespillet som lydeffekt, kan vi kjenne dette igjen fra andre filmer som omhandler magi, som *Peter Pan* (1953) og *Frost* (2013).

4.5 Lydkonvensjoner og klisjéer

I Simpsons-parodien brukes lydkonvensjoner i stedet for det som brukes i filmene parodierte. Bjørnen Baloo i *Jungelboken* ledsages ikke av tuba og magien i Askepott er ikke understreket ved hjelp av rørklokker eller vindspill. Dette hindrer oss ikke i å forstå parodien, nettopp fordi det peker ut ytterligere en tendens fra Disneys filmer. Mange av de vittige lydeffektene vi forbinder med tidligere animasjonsfilmer kan spores tilbake til Jimmy MacDonald som jobbet for Disney Studios. Han var lydeksperter og Mikke Mus' stemme etter Walt Disney. Hans arbeid er det som endret våre forventningen til lydeffekter i animasjonsfilm. MacDonald var tidligere trommeslager, men også ingeniør. På grunn av hans litt spesielle bakgrunn ble han ofte bedt om å lage lyd-dingser, som senere ble rekvisitter. Selv om han ikke egentlig var foleyartist gjorde han mye av den jobben en foleyartist gjør. Han lagde spesielle rekvisitter som ble brukt for spesielle lyder i animasjonsfilm. Han satt konvensjoner. I stedet for å bruke musikk som lydeffekter, som var tradisjonelt, gjorde han publikum vant til noe nytt. MacDonald og Treg Brown hos Warner Bros. er grunnen til at vi forventer enkelte lydeffekter når vi ser en animasjonsfilm. Disse konvensjonene, stilene og til og med timingen i animasjonsfilm og tegnefilm på TV, kan direkte linkes til de første animerte kortfilmene som ble ledsaget av musikk og få godt-plasserte lydeffekter som ble lagt til av dramatisk eller komiske årsaker (Ament, 2009: 76-78). Eksempler kan være nettopp anvendelsen av rørklokker eller vindspill under en magisk hendelse, som i *Skjønnheten og udyret* og *Frost*.

Blant overbrukte lyder i film som en konsekvens av en anvendelse av lydbibliotek framfor å ta opp egne lyder, finner vi klisjéen 'Wilhelm scream' på førsteplass. Det lettjenkjennelige skriket er brukt i utallige filmer, inkludert de fleste Star Wars-, og Indiana Jones-filmene, og i Disneys tilfelle, både i *Skjønnheten og udyret* og *Aladdin*. Med tanke på klisjéer i drømmesekvenser finner du regelrett en bruk av ekstra reverb for å distansere lyden fra realiteten som vi har lært å kjenner den.

4.6 Dialogopptak og stemmeskuespill

Hovedforskjellen på lyd i animasjonsfilm og realfilm er dialogopptaket. Hvor realfilmens dialogopptak i hovedsak foregår under filmproduksjonen på en rekke lokasjoner, finner dialogopptaket for animasjonsfilmen sted i lydstudio. Med unntak. I bakomfilmen til Wes Andersons stop-motion-film, *Fantastic Mr. Fox* (2009), kan man se George Clooney og de andre skuespillerne utøve mye av dialogen i settinger lik den i filmen. Gjerne deler skuespillerne mikrofonen som svinges over dem, snakker over hverandre, puster og peser mens de gjør de tingene som karakteren gjør i filmen. Dette er et spennende eksempel, men langt i fra normen. I animasjonsfilm er det heller ikke en selvfølgelighet at stemmeskuespillerne utfører dialogen sammen med en medskuespiller. Å ha to karakterer overlappende hverandres dialog, som i *Fantastic Mr. Fox* er noe vi ofte får i realfilm, men så å si aldri i animasjonsfilm, nettopp fordi det kan utføres såpass kontrollert.

Under produksjonen av japanske animasjonsfilmer er praksisen motsatt av den amerikanske. Hvor en amerikansk animasjonsfilmproduksjon tar opp dialogen i forkant av animasjonen, sparer japanske animasjonsstudio dialogopptaket til etter at animasjonen er ferdig. De japanske stemmeskuespillerne er dermed nødt til å etterligne de animerte karakterenes munnbevegelser i stedet for at animatørene animerer dialogen utført.

”Dialogue is king” er en velkjent utsagn som sikter til hierarkiet som sier at de viktigste lydene skal ha høyest volum i lydsporet. Fordi filmens dialog sørger for narrativ informasjon ligger den som regel høyere enn de andre lydelementene. Et eksempel kan være fra *Løvenes konge*, hvor det som blir sagt følger ut i et videre bilde, mens lydeffektene ikke gjør. Animasjonsteoretiker Maureen Furniss påpeker at man har muligheten til å manipulere oppfattelsen av hva som skjer i en scene ved å utfordre nettes hierarkiet (Furniss, 2007: 83).

5. Lyd i amerikanske Pixars filmer

5.1 Pixar Animation Studios

Animasjonsstudioet bak *Toy Story*-filmene (1995-2010), Pixar Animation Studio, ble kjøpt av Walt Disney Company i 2006 etter et drøyt tiår med tett samarbeid. Etter at Oscar-statuetten for beste animasjonsfilm ble innført i 2001 har Pixar vunnet åtte av de ti gangene de har vært nominert. Til sammenligning har Disney kun vunnet to av de åtte gangene de har vært nominert.

Animatør på Disney-filmer som *Den lille havfruen*, *Skjønnheten og udyret* og *To på rømmen*, Glen Keane kommenterer forskjellen på Pixar og Disney på denne måten:

There are differences between Pixar and Disney. If you reduced Pixar to a phrase it would be: 'Wouldn't it be cool if?' Like if a kid was looking at their toy: What if they could talk? All their films are like this. If you reduced the Disney films it would be: 'Once upon a time...' (Rotoscopers.com)

I motsetning til Disneys klassiske eventyrfortellinger, skaper Pixar ofte en helt ny verden sett gjennom øynene til leketøy, insekt, biler og monsteret i skapet. Pixar er kjent for sine dataanimerte filmer produsert ved hjelp av Pixars eget fotorealistiske 3D renderingsprogram, RenderMan. Programmet har bidratt til å gi Pixars filmer det karakteristiske og detaljerte utseendet vi kjenner fra storsuksesser som *Oppdrag Nemo* (2003) og *WALL-E* (2008).

5.2 *Toy Story* (John Lasseter, 1995) og *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010)

Toy Story-filmene omhandler leketøy med menneskelige egenskaper. Filmenes hovedkarakterer er den klassiske cowboy-dukken Woody og den moderne action-figuren, astronauten Buzz Lightyear. Den første filmen handler om Woodys kamp mot å bli erstattet som favorittleke av den moderne action-figuren, og den tredje handler om lekenes kamp for å ikke bli kastet når eieren deres, Andy, skal forlate barndomshjemmet for å dra på college.

5.2.1 Dialog

Toy Story-filmene er dialogtunge. Manuset er like basert på verbal humor som fysisk. Å velge erfarne skuespillere som Tom Hanks og Tim Allan, som kan sørge for en komisk utførelse av dialogen, blir naturlig nok veldig hensiktsmessig i slike tilfeller. Et velkjent skuespillernavn på filmplakaten har for så vidt heller aldri skadet en films suksess.

I den første filmens anslag bruker lekenes eie Andy stemmen sin for å skape lydeffekter til lekens hendelser, i tillegg til å gi lekene stemmer. Kyssesmasking, sauebreking, en mørk tone når han lager stemme til skurken og en lys når han snakker for den kvinnelige karakteren lille Bo Peep. I motsetning til anslaget i *Toy Story* foregår anslaget til *Toy Story 3* i fantasien til Andy eller leketøyene. Lydeffektene her er mer virkelighetstro – fottrinn, hestegaloppering, bilmotor som går og tog som skriker – med andre ord lydeffekter Andy ikke kunne produsert med munnen sin. Stemmene er i dette tilfellet leketøyenes egne, hvilket får meg til å lure på om dette er leketøyenes fantasi og ikke Andys, ettersom at han aldri har hørt dem prate. Når spenningen er på sitt sterkeste går vi ut av fantasien, og er igjen hvor vi var i den første filmen, når Andy lager lydeffekter og stemmer.

Vi lærer at Woody er *Toy Storys* hovedkarakter når han ligger henslengt i en stol og vi opplever dialogen mellom Andy og moren fra Woodys perspektiv, med avstand. Vi vet dette fordi lydstyrken er lav og romklangen større enn den ville vært om vi var nærmere kilden. Dialogen mellom Andy og moren informerer oss om at det er Andys bursdag og at han får bursdagsgjester veldig snart. Dette lærer vi sammen med Woody. I *Toy Story 3* får vi et eksempel på lydperspektiv når Fru Potethode kan se gjennom øyet hun har lagt igjen. Når hun forteller hva hun ser, hører vi det som om hun snakker i en stor bølge. Ved å holde for øyet hun har, dras hun inn i den parallelle settingen og stemmen med ekko understreker dette. I en lignende bruk av lydmanipulering som fortellerverktøy finner vi eksempelet hvor Buzz er fanget under en plastboks. Vi besøker ikke karakteren under boksen, og lyden er derfor hørt fra utsiden av den. Årsaken kan være at Buzz i denne scenen er på skurkenes side, og ved å ikke klippe inn til hans perspektiv, verken med bilde eller lyd, understrekes dette.

I både *Toy Story* og *Toy Story 3* redigeres lyd på en måte som Beauchamp kaller 'futzed', som kan defineres som å "tukle med", "ødelegge" eller "endre til det verre". Med dette sikter Beauchamp til lydkonvensjoner vi oppfatter som den litt uklare lyden fra for eksempel en TV i rommet, den andre siden av et telefonrør eller gjennom en stemmeboks inne i en leke. Både Woody og Buzz har sistnevnte. Woody, som er en vintage-leke, har en mer uklar stemmeboks enn den mer moderne leken Buzz har. Dette kommenteres for så vidt av lekene i *Toy Story*, men gir oss også et eksempel på manipuleringsmulighetene som finnes i moderne lydredigering. I *Toy Story* er der en sekvens hvor plastsoldatene og Woody kommuniserer gjennom walkie-talkies. Dialogen går i denne scenen fra uklar til klar og omvendt midt i setninger, ettersom bildeperspektivet endres. Ved å skifte lyd- og bildeperspektivet på denne måten økes

spenningsnivået, ikke minst fordi vi plutselig sitter igjen uten vital informasjon når den ene begynner å skurre. Ved det bevisste valget å ikke la perspektivet hoppe tilbake til informasjonskilden, suges vi inn i historien grunnet frustrasjon og nysgjerrighet.

For det mer voksne publikummet har filmskaperne bak *Toy Story 3* inkludert en klassisk leketelefon med hjul, en såkalt 'Chatter Telephone'. Leken snakker gjennom telefonrøret sitt, og i sekvensen hvor lekene planlegger å rømme fra barnehagen blir rømningsruten forklart i en voiceover gjennom telefonrøret hans. Bildene illustrerer ruten, musikken inkluderer saksofonspill i beste film noir-stil, i tillegg til at telefonens stemme like gjerne kunne blitt utført av Humphrey Bogart, med utsagn som "You shouldn't have come back, cowboy", "you ain't never getting out" og "poor fella". I virkeligheten er de utført av stemmeskuespiller Teddy Newton som også fungerte som filmavis-kommentator i Pixars *De utrolige* (2004).

5.2.2 Lydeffekter

Når gjenstander framfor mennesker har hovedrollene spiller foleyarbeidet en stor rolle når vi skal bli kjent med karakterene og settingene. Selv om settingene er gjenkjennelig settinger som soverom, urbane nabolag og barnehage, er de i filmene opplevd nedenfra, og opplevelsen av en trillende ball vil være ulik den vi ville hatt. Dette involverer et fokus på Bordwell og Thompsons akustiske egenskaper i film. Volumet, tonehøyden og klangen vil i *Toy Storys* tilfelle alle måtte gjennomgå redigering for å passe lekens perspektiv. I scenen hvor Woody nesten løper inn i skurken Sids sovende hund, er hundens tungpust gjort høy og intens, i tillegg til at den følges den av en knurring og en brølende lyd når hunden nesten våkner. Disse valgene er gjort like mye for å passe sammen med perspektiv som de er for å understreke stemningen. Begrepet 'point-of-audition' refererer til lyd som kan identifiseres på grunn av dens fysiske karakteristikk, som den ville blitt hørt av en karakter i filmen. Et eksempel kan være når vi ser Andys rom fra Buzz' perspektiv fra under hjelmen hans, og hvor lyden er av innestengt og tung pusting, som det ville vært for Buzz selv. Et annet eksempel er når Buzz møtes av reklamen om seg selv i den første filmen. Reklamen er relevant for historien og derfor høy i volum, men volumet tas like fort ned i volum før den neste reklamen kommer. Dette er delvis grunnet relevans for historien, men også dens relevans for karakteren. En tolkning kan derfor være at vi nå opplever lyden gjennom Buzz' perspektiv og mentale tilstand, hvor han filtrerer ut lyden fra den neste reklamen fordi han akkurat har lært noe som tvinger han til å revurdere hele sin eksistens.

Klangen, som kan fortelle noe om en tings densitet spiller videre en rolle når det blir viktig å gi karakterene riktig materiale. Chions uttrykk 'materializing sound indicies' sikter til lyddetaljene som materialiserer lydkilden i bildet. Disse lyddetaljene er hva som forteller oss at dinosauren Rex er av hul plastmateriale, Slinky dog av metallringer og hvordan Herr Potethodets avtakbare deler er av en tettere type plast, kroppen av et hult plastmateriale, men allikevel ulikt dinosaurens. Detaljnivået går forbi knall og fall, til den grad at vi kan høre raslende stoff når tøydukken Woody beveger seg. Woodys fotskritt er i tillegg annerledes enn de som tilhører Rex eller Slinky, og de små plastsoldatenes fottrinn har til sammenligning fottrinn med lavere volum, hvilket sier noe om størrelsen.

Med bruken av klassiske leketøy som 'Chatter Telehopne', 'Jack-in-the-Box', radiobil og trekkopp-leker som 'Jolly Chimp', følger det litt nostalgi med hvert eneste ringende bjelle, summing og piping. Lydeffektene brukt slår meg å være så nøyaktige at jeg ikke finner en eneste grunn til å tvile på at foleyartistene har hatt en hel lekekasse i studio. I *Toy Story*-filmene kan lyder som disse fungere som karakterlyder og kommunikasjonsverktøy. Selv om de fleste karakterene kan snakke, er der også leker som ikke kan. Et eksempel på dette er den radiostyrte bilen som kommuniserer med de andre lekene gjennom tuting og hjul-hvining. Lekene forstår hva han sier og gjenforteller det for hverandre og dermed også for publikum.

Hvor lydeffektene fjernes i Disneys filmer når et musikalsk nummer starter, gjør de ikke nødvendigvis dette i *Toy Story*-filmene. Lydeffektene er klare og tydelige i det kjenningsmelodien åpner *Toy Story*. Forskjellen er at Disneys animerte musikal avhenger av sang for å fortelle historien. *Toy Storys* kjenningsmelodi avslører kanskje filmens tema, men spiller derimot liten rolle for handlingen som finner sted på skjermen. Detaljnivået på lydeffektene er ofte bra. Du hører en liten knekkende lyd fra en lekepistol i bevegelse eller en svak rasling eller tilsvarende fra armene til lekene som svaies rundt når Andy leker med dem. Unntaket finnes riktig nok under musikken som inkluderer sang. Her kan det unnlates å legge lyden av sko mot underlag når Andy løper ned trappene, til tross for at vi nettopp hørte pappesker skli over gulvet i samme sekvens. I virkeligheten vil førstnevnte lage en høyere lyd enn den andre, men fordi hendelsen med pappeskene var viktigere å påpeke enn fottrinnene, er valgene tatt der etter.

Toy Story-filmene har et forsiktig forhold til lydkonvensjoner, men skyr absolutt ikke fra å anvende en for komisk effekt. Et eksempel fra *Toy Story* er en rikosjetterende plastbrikke som

er gitt en hylende lyd som vi kan kjenne igjen fra tegnefilmer og westernfilmer hvor det gjerne rikosjetteres pistolkuler. I samme film brukes en svisjende lyd når Woody snurres fort over hodet på muskelbunt-leken Rocky, eller når en lignende lyd brukes når den geleaktige blekkspruten samler inn Monopol-penger med komisk hurtighet i *Toy Story 3*. Disse slapstick-aktige lydeffektene brukes bare for komisk effekt, men i begynnelsen av *Toy Story* plantes en av disse lydeffektene for å sørge for at vi skal forstå hva det er vi hører når vi senere opplever den uten kilde. I åpningssekvensen ser vi Herr Potethodes øye faller ut til en poppende lyd. Litt senere i filmen brukes den samme lyden i et bilde hvor vi ikke ser Herr Potethode, men hvor vi kan høre han ta av øynene sine, før vi ser han strekke dem inn i bildet. På lignende måte kan vi avsløre Barbie utkledd som Ken i *Toy Story 3* grunnet en prominent lyd av høyhælede sko som vi assosierer med Barbie. Konvensjoner brukes også for å lure oss til å tro at skurken Sids ødelagte og misformede leker er onde kannibaler. De stumme lekene følges av grøsserhyl og en velkjent lydeffekt vanligvis brukt for kravlende insekt. Det faktum at de ikke snakker, hindrer dem i å forklare seg, og vi er tvunget til å tro det verste. I den siste filmen snus dette, og den søte plundringen til dukke-karakteren Baby, blir plutselig noe ekkelt og skummelt når karakteren avsløres som ond.

Pixars filmer forsiktige og gjerne ironiske når de anvender klisjé i lyddesignet, men én klisjé som virker å være oppriktig oppstår allikevel når Buzz dyttes ut av vinduet og faller til et klassisk 'Wilhelm scream' i *Toy Story*. Eksempelet er et av veldig få, men står allikevel ut som en torn i lyddesignet.

Blant kreative valg i lyddesignet vil jeg trekke fram et eksempel fra *Toy Story 3*. I eksempelet fanges hovedkarakterene av de slemme barnehagelekene og puttes i plasthyller. Når hyllene skyves på plass er det brukt en høy metallisk lyd med mye klang. Lyden peker ut hyllenes hensikt som fengsel, og gjør et mye større inntrykk på oss enn det den ville gjort med en virkelighetstro lyd.

5.2.3 Bakgrunnslyder

Det overrasker meg, men *Toy Story*-filmene har ikke mange prominente bakgrunnslyder. Unntakene inkluderer barn som ler og hylar i naborom, fuglekvisper på morgenen satt i en hyggelig setting, eventuelt regn, torden og lyd når det oppstår motgang eller en skummel setting. Den mest interessante bakgrunnslyden er den av en ensom og fjern ugletuting i et folketomt nabolag. Lyden brukes når den radiostyrte bilen skal hjelpe hovedkarakterene

rekke fram til Andys flyttebil går tom for batteri og vi tror alt er tapt. Disse er alle konvensjoner og til dels klisjéer. Sistnevnte støtter opp om klisjéen som sier at ugler på film aldri vises med alltid låter likt, til tross for det finnes 200 forskjellige typer verden over. Den mest brukte ugletutingen er den av Amerikahubroen, hvilket stemmer overens med *Toy Storys* bruk. En forklaring på hvorfor bruken av prominente bakgrunnslyder er såpass mager i *Toy Storys* filmer kan være mengden dialog, lydeffekter og musikk brukt.

5.2.4 Musikk

Toy Story-filmene handler om vennskap, og kjenningslåten, ”You’ve Got a Friend in Me” understreker temaet bedre enn noe. Musikkansvarlige Randy Newman har skrevet filmenes låter, som spesiallagd for settingen de brukes i. I *Toy Story* byttes karakteren Woody ut med Buzz Lightyear i en montage ledsaget av en sang hvor Newman synger om Andys overgang fra cowboydilla til astronautdilla. Newman synger for karakterene, og i dette tilfellet synger han for Woody. Fenomenet kan minne om måten enkelte sanger utføres i *Løvenes konge* og *To på rommen* når karakterene synger semi-diegtisk, inne i hodet sitt, men allikevel i filmuniverset. Forskjellen er at det er Newmans stemme, og ikke karakterenes egne. Dette virker å være en mer indirekte måte å avsløre en karakters følelse på. Sangene Newman synger for Woody og senere Buzz fungerer som *ledemotiv*. Ledemotiv er en stadig tilbakevendende melodi tilknyttet en spesiell karakter, plass, stemning, hendelse eller lignende. I Disneys filmer er Hans Zimmers sørgmodige ”This Land” tilknyttet løvekongen Mufasa i *Løvenes konge*, på samme måte som jegerne i *Bambi* (1942) ledsages av en melodi som blir høyere og mer illevarslende jo nærmere de kommer.

Orkestermusikken som ligger under handlingen til *Toy Story* og *Toy Story 3* er egenkomponert for handlingen og støtter opp om dens opp- og nedturer. Fordi den underliggende musikken brukes så ofte som den gjør, forsterkes en scene plutselig når den ikke er der. Ved et enkelt tilskudd av bjeller i musikken, forteller den oss at det har blitt jul.

På ett tidspunkt anvendes det populærmusikk. I montagen hvor Ken prøver klær for å underholde Barbie ledsages de muntre bildene av disco-låten ”Freak Out”. Dette er et godt eksempel på Pixars tilbøyelighet til å gjøre narr av filmklisjéer framfor å bruke dem.

5.3 *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008)

WALL-E er satt 700 år fram i tid og følger en søppelsamlende robot forlatt på jorden for å rydde opp etter menneskene som har rømt til verdensrommet. Den moderne roboten EVE lander på jorden i en søken etter liv som kan indikere at det igjen er mulig for mennesker å leve der. WALL-Es funn av en plante, samt hans affeksjon mot EVE sørger for et trøblete eventyr i verdensrommet.

Man kan ikke diskutere lyd i animasjonsfilm uten å nevne Pixars *WALL-E*. Ikke bare er filmen spesiell med tanke på lydarbeidet utført av *Star Wars*' lyddesigner, Ben Burtt, men den er spesielt oppfinnsom med hensyn til foleyarbeidet. Men tanke på at filmen er satt i en fremtidsdystopisk verden, har det måttet skapes lyder deretter.

5.3.1 Dialog

Av velkjente skuespillernavn i *WALL-E* finner vi Jeff Garlin i rollen som kaptein og John Ratzenberger i rollen som beboer på romskipet. I *WALL-E*s handling er samtlige mennesker overvektige grunnet en stillesittende livsstil. Garlin og Ratzenberger er begge store menn, med relativt grove og lettgjennkjennelige stemmer. Ben Burtt avslører i bakomfilmen at det var ønskelig at de overvektige menneskene i filmen skulle låte som "blobs of jelly", og hvordan det ble brukt lang tid på å finne en riktig risting, som vibrasjoner du ville funnet i en pratende geléklump.

Som en kulturreferanse til et mer voksent publikum har Sigourney Weaver rollen som filmens skurk, skipets onde datamskinen, Auto, som er *WALL-E*s versjon av *2001: A Space Odyssey*s HAL. Ved bruk av *Alien*-skuespiller Weaver som dens stemme slår *WALL-E* to fluer i en smekk når det kommer til science-fiction-referanser. Men med tanke på at Weavers stemme er redigert til det ugjenkjennelige, fungerer det kun som en fun-fact. Når Auto avsløres som skurk i filmen, stenger han kapteinens engang autoritære stemme ute. Burtt sørger med dette for at vi opplever den som fjern, gjennom Autos perspektiv. Dette forteller oss at Auto nå styrer showet.

I motsetning til *Toy Story*-filmene har *WALL-E* lite dialog. Karakteren WALL-E uttrykker seg derimot med karakterlyder. Lydene er mekaniske, men minner regelrett om menneskeskapt lyder og ord. WALL-E nynner, plysterer, sukker, hylar, mumler og stønner og er generelt veldig uttrykksfull. Blant forståelige ord sier han "Ta-da", "EVE" og "pathetic". Ben Burtt sørger selv

for stemmen til både WALL-E og den sentrale vaskeroboten M-O, gjort robotaktig ved en redigering i volum og pitch i Burtt's stemme. Den moderne roboten EVE uttrykker seg ved hjelp av tonalitet, nesten som musikk. Hun ler og sier lettforståelige ting som "Who are you?". For å gjøre EVEs stemme lik det vi kunne forventet av en moderne robot, har Burtt anvendt en 'vocoder', som legger en tone på stemmen som utfører dialogen.

Filmen bruker mye point-of-audition. I tillegg til å besøke Auto bak glasset, besøker vi WALL-Es, EVEs og M-Os perspektiv i løpet av filmen. Den summende og pipende M-O reagerer på skitt, og i en reaksjon på den skitne WALL-E får vi oppleve beskjednen "Foreign contaminent" bak glasset til M-O sammen med han. På samme måte oppdager vi at vi har havnet på søppelrommet sammen med EVE fra bak glasset hennes. Når WALL-E endelig finner EVE, advarer hun han mot å bli sett. Vi hører henne mumle utydelig gjennom WALL-Es perspektiv.

Med tanke på at åpningsscenen omhandler WALL-E, og WALL-E alene, mangler det en kilde til narrativ informasjon. Informasjonskilden ender opp med å være en hologram-reklamene utenfor et forlatt supermarked kalt "Buy N Large", hvor vi gjennom en sliten høyttaler får en diegetisk fortellerstemme. Bildet avslører ruinene av en kapitalistisk by, hvor reklamerer, skilt og gamle aviser med tekst forteller oss at menneskene har dratt til en flyvende romstasjon, og at WALL-E og alle hans medroboter er der for å rydde opp mens de er borte.

5.3.2 Lydeffekter

WALL-E er et veldig godt eksempel på detaljert lydarbeid, spesielt med hensyn til lydeffekter og foley. På samme måte som bildet, støtter lyden opp om en et "realistisk" syn på verden, på den måten at det ikke oppstår magi eller noe lignende. Det er anvendt få lekne lydeffekter i den forstand som støtter opp om konvensjoner og klisjéer, og foleyartistene har i stedet sørget at lydeffektene like gjerne blitt brukt i realfilm. Unntaket som bekrefter regelen er den overvirkelige lydeffekten som brukes når kakerlakken spretter opp etter at WALL-E kjørte over han ved uhell, "spjoing!". Lyden er en vi kan kjenne igjen fra tegnefilmene full av overvirkelige lydeffekter. Bakgrunnen for bruken er komikk, og det er akkurat sånn det oppfattes og fungerer.

Mangelen på dialog legger ekstra press på lydeffektene. Hver eneste lille lyd må bety noe i fraværet, spesielt fordi et publikum vil forvente at det gjør. Mange av karakterlydene til diverse roboter i *WALL-E* er lydeffekter redigert for å sørge for at karakterene uttrykke seg.

En knirkende lyd eller en piping kan ikke oppfattes som trist om den ikke er ment å være. Dette legger stort press på detaljnivået nødvendig, og utfordrer Burtt, som avsløres som spesielt opptatt av fysikk i bakomfilmen. Burtt løser helst en oppgave ved hjelp av logikk, men må være villig til å la en logisk lyd ligge om den ikke passer overens med stemningen.

WALL-Es lyder er tunge og metalliske, og hans generelle tilstand understrekes av en knirking fra hjulene når han kjører. WALL-E piper når han nærmer seg tom for strøm, og lager en velkjent Macintosh-lyd når han er fulladet. En morsom kulturreferanse til alle som noen gang har vært nær en Mac når den slår seg på. Lyden av søppelknusingen WALL-E foretar inne i seg er lydopptak av en bil som knuses. Den moderne EVE har glatte 'svosjelyder' i bevegelsene sine, og låter generelt mer digital enn hva WALL-E gjør. EVEs laserpistol er et godt eksempel på en kreativ løsning på en hypotetisk lyd. EVE har en laserpistol i armen, og i søken etter en passende lydeffekt husket Burtt effekten du får om du slår en stor og lang fjær. Burtt forklarer i bakomfilmen at de høye frekvensene reiser fortere enn de lave, og at du vil oppleve dem i den rekkefølgen om du lytter nederst ved fjæra. Høyfrekvens, mellomfrekvens og lavfrekvens fra en fjær er for Burtt en laserpistol.

Filmen tar avstand fra lydkonvensjoner, med ett unntak, hvilket er en lav klirrende lyd når han kaster vekk en diamantring. Å legge lyd til en gjenstand som i utgangspunktet ikke lager noen lyd er nyttig om du vil understreke hva det er. Konvensjoner vi har lært oss å forvente er gode informasjonskilder på den måten. En annen nyttig informasjonskilde er bruken av klang, hvor vi i WALL-E finner et eksempel når WALL-E slår hodet i et romskip vi ennå ikke har sett. Klang fungerer her som en materiell indikator, som sier noe om både tekstur og størrelse. I et vittig eksempel finner WALL-E en bilnøkkel som han ved uhell trykker på, resultatet er bilindustriens lydeffekt på bil som åpnes eller låses, med stor klang. Klang forteller oss at lyden, og dermed gjenstanden, befinner seg i det fjerne.

5.3.3 Bakgrunnslyder

I *WALL-E* brukes bakgrunnslyder for å fortelle oss hvor tom planeten er. Konvensjoner som fuglekvisper og sirisser mangler, og hylende vind tatt opp fra flere steder rundt Niagra Falls, torden i form lavfrekvent rumling og regn sørger for bakgrunnslydene på jorden. Dette forteller oss noe om tilstanden på jorden. I romskipet møter vi motsetningen i en kontinuerlig summing, mennesker som prater forsiktig, en mild fortellerstemme sørger for informasjon over klare og fine høyttalere, og generelt glatte lyder som indikerer et digitalt maskineri som går på skinner.

Når idyllen brytes, anvendes *walla*, som sikter til de utydelige og kontinuerlige du finner i en mengde mennesker. I WALL-E reagerer passasjerene med gisp, skrik og jubel, alt ettersom stemningen krever.

5.3.4 Musikk

I anslaget blir vi møtt av sangen "Put On Your Sunday Clothes" fra filmmusikalen *Hello, Dolly!* (1969). WALL-E eier filmen på VHS, og lytter til musikken når han jobber. Sangen er ikke-diegetisk, munter og optimistisk, men spilles allikevel til en rekke bilder av en by av søppel. Dette kan omtales som ikke-empatisk musikk fordi det ikke stemmer overens med stemningen i bildet. Stemningen i bildene forsterkes av en ulende vind, og etterfølges av at musikken fades ut. Lyden av vinden tas opp, og det undertrykte musikksporet blir empatisk fordi den ikke oppfattes som munter lenger. Når WALL-E ikke ses, høres ikke musikken. Den ulende vinden holder sammen med bildene av det forlatte stedet. Vi mistenker at musikken følger roboten, og får det bekreftet når musikken *panoreres* sammen med lyden av de knirkende hjulene hans i det han kjører forbi bildet. Med panorering av lyd sikter jeg til plasseringen av lyden i stereo i forhold til bildet. Når WALL-E kjører fra høyre til venstre i bildet, følger lyden fra høyre til venstre.

En gitarmelodi overtar for *Hello, Dolly!*-låten i det vi ser på resultatet av WALL-Es arbeidsinnsats. Melodien er melankolsk, og sørger for en følelse av klaustrofobi, til tross for den store plassen. Hans plutselige interesse for en kakerlakk bekrefter igjen hvor alene han er. Musikken tas opp og ned i volum uten noen god forklaring. Det gjør oss urolig. Gitarmelodien ledsages av fioliner som virker å kommentere størrelsen sammen med bildene.

Når WALL-E finner planten som skal spille stor rolle for handlingen understrekes dette med strykere. Begivenheten føles stor og glad. Strykerne ledsages av en håpefull fløytemelodi, og vi får mulighet til å forstå at planten betyr mer enn vi i utgangspunktet tenkte.

Musikkansvarlige Thomas Newman jobbet med regissør Andrew Stanton på *Oppdrag Nemo*, og sørger i WALL-E for underliggende musikk under nærmest hele filmen. Musikken fungerer ikke som mickey-mousing men støtter opp om handling og stemning. Dette oppnår han ved hjelp av lange og tunge melodier satt til undrende eller triste situasjoner, eller korte og lette melodier når vi har grunn til å være glad. Når det hender noe dramatisk, fjernes den mye brukte

musikken for å forsterke dramatikken. Et eksempel kan være når WALL-E kjører over sin eneste venn, kakerlakken, og musikken stopper fram til vi vet at den er i orden.

Musikken tas videre opp i tempo når WALL-E jakter på en rød dott på bakken. Musikken følger stemningen, men ikke nødvendigvis bevegelser. Bildet og musikken er der for publikum fordi den understreker ting vi kan se, men som WALL-E ikke kan se. Strykere og trommer sørger for at den en gang muntre musikken peker ut alvorret som kommer.

Av populærmusikk anvendes Louigny og Edith Piafs ”La vie en rose”, utført av Louis Armstrong, under en komisk montasje hvor WALL-E forsøker å bli kjente med EVE.

Videre finner vi en sterk kulturell referanse som oppstår når kapteinen reiser seg for å ta opp kampen mot skurk, Auto, og hendelsen ledsages av Richard Stauss’ ”Also Sprach Zarathustra”, kjent fra *2001: A Space Odyssey* (1968). Valget understreker Autos likhet til *2001: A Space Odysseys* HAL.

5.4 Oppsummering

Som en motsetning til Walt Disney og deres animerte musikaler, synger ikke Pixars karakterer. Hvor Disney ofte velger stemmeskuespillere med sangtalent, velger Pixar som regel stemmeskuespillere med erfaring fra komedie. Der finnes unntak i de mer moderne Disney-filmene, men men som regel virker sangtalent å vinne over komisk utførelse. Pixar velger motsatt, og har brukt gjenkjennelige stemmer som Ellen DeGeneres’ i *Oppdrag Nemo* (2003) eller Tom Hanks’ i *Toy Story*-filmene. En trend som virker ivaretatt av de norske dubberne med komikere som Siw Anita Andersen i *Oppdrag Nemo* og Åsleik Engmark i *Toy Story*.

I tillegg til et valg av dyktige og velkjente skuespillere, har den lille dialogen som finnes i WALL-E gjennomgått redigering for at stemmene bedre skal passe sammen med de overvektige menneskene i filmen. Med tanke på mengde dialog ligger *Toy Story*-filmene og *WALL-E* nærmest på hver sin side av skalaen. Hvor *Toy Story*-filmene avhenger av mye verbal humor i tillegg til den fysiske, avhenger *WALL-E* å lydlegge den fysiske humoren kreativt for å få sitt publikum til å le. Mye ligger riktig nok i det visuelle, men eksemplet hvor bilnøkkelen åpner en bil langt unna, avhenger fullt og helt av en lyddesigners bevissthet når det gjelder timing, i tillegg forståelsen nødvendig når du skal tilegne en lyd de riktige akustiske egenskapene i forsøk på å oppnå den riktige lyden til en setting eller situasjon.

Den sparsomme bruken av dialog i WALL-E legger et ekstra press på lydeffektene, som i dens fravær er lydsporets beste kilde for informasjon. WALL-E er derfor et godt eksempel på detaljert lydarbeid. På samme måte som bildet, støtter lyden opp om et ”realistisk” syn på verden, på den måten at det ikke oppstår magi eller noe lignende. Få lekne lydeffekter bruk og foleyartistene har sørget for at rekvisitter og fottrinn kunne like gjerne vært brukt i realfilm.

I stedet for å fortelle oss hva de føler, lener WALL-E seg på uttrykksfulle karakterlyder til robotkarakterer, som logisk sett, ikke burde ha følelser. Den tydeligste særegenheten er WALL-Es lyder sammenlignet med de mer moderne robotene i filmen, og EVE spesielt. Hvor WALL-Es er mer mekaniske, er EVEs digitale i karakter. Men hvordan lydene virker plausibel grunnet Burtt's tilbøyelighet til å bruke fysikkens regler for å løse spørsmål om hvordan en hypotetisk karakter eller ting låter, har det viktigste arbeidet ligget i hvordan lydene oppfattes, følelsesmessig. Dette gjelder også Toy Storys radiobil, som avhenger av karakterlyder for å uttrykke seg. Både WALL-E og Toy Story-filmene bruker point-of-audition eller lydperspektiv. Dette hjelper oss å leve oss inn i situasjonene, samt sympatisere med karakterene ytterligere.

I motsetning til WALL-E har Toy Story-filmene gjenkjennelige settinger. Hva som gjør settingene interessante med tanke på lyd, er hvordan de ses fra en lekes perspektiv – nedenfra. Dette spiller en stor rolle når du redigerer en lyds akustiske egenskaper. En utfordring alle tre filmene har til felles er et stort fokus på den materielle indikatoren. Hvor WALL-Es karakterer er ment å ha metalliske kropper, er Toy Storys karakterer bygd opp av en rekke materiale, fra tøy til en variasjon av plast.

Når det gjelder lydkonvensjoner og klisjéer, finnes disse i alle filmene. Men hvor Toy Story uheldigvis bruker et Wilhelm scream for dramatisk effekt, gjør den derimot narr av konvensjonen som sier at kuler alltid skal rikosjere når Woody kaster en brikke. På samme måte gjør *WALL-E* narr av konvensjonen som sier at skadedyr alltid skal lage lyd ved å legge en ivrig klikkelyd til datamusene i søppelkjelleren. Allikevel, når lydkonvensjoner brukes i en av disse filmene, er det for komisk effekt som ikke kunne blitt oppnådd uten.

Hvor Rydstrom legger lite vekt på bakgrunnslydene i Toy Story, bruker Burtt en mangel på konvensjonelle bakgrunnslyder som fuglekvisper, hundebjeffing og sirisser som et verktøy for å fortelle hvor tom planeten er og hvilken tilstand den er i.

Hva musikk angår virker mengden å være lik. Forskjellen er Toy Storys bruk av tekstbasert I episode 14, kalt *Angry Dad: The Movie*, i sesong 22 av *The Simpsons* møter vi på produksjonsteamet "Mixar". Den åpenbare Pixar-parodien inneholder et møte med produksjonsselskapets maskot, Luxo Jr., en gulerot-karakter med Herr Potethode-trekk, en ond WALL-E, og ikke minst Randy Newman med en parodi av *Toy Storys* "You've Got a Friend in Me", hvor Newman-karakteren synger "You've got an Enemy". Sangen er her eneste lydfokuset i scenen, men det påpeker til gjengjeld hvor velkjent sangen er.

Den tekstbaserte musikken i Toy Story er særegen blant Pixars filmer. WALL-Es bruk av diegetisk populærmusikk er på lignende måte en bruk av musikk forbeholdt WALL-E. Toy Story 3s bruk av populærmusikk i en montasje er derimot ikke-diegetisk, og hvor låten brukes for komisk effekt her, er dens hensikt mer informerende og sentimental i WALL-Es tilfelle. Alle tre filmene har derimot en egenkomponert underliggende musikk for å støtte opp om bevegelser og stemning.

6. Lyd i japanske Studio Ghiblis filmer

6.1 Studio Ghibli

Studio Ghibli ble etablert av Hayao Miyazaki og Isao Takahata i 1985. Miyazaki står for de fleste av studioets produksjoner. Mellom *Laputa: Castle in the Sky* (1986) og *Vinden stiger* (2013) har Miyazaki skrevet og regissert ni suksessfulle animerte langfilmer under Studio Ghibli. Hans film, *Chihiro og heksene* (2001) er den eneste ikke-engelskspråklige animasjonsfilmen som har vunnet Oscar for beste animasjonsfilm. Miyazakis filmer er kjente for sitt fokus på natur, har ofte sterke kvinnelige hovedkarakterer og inneholder aldri onde antagonister. Miyazaki er også tilhenger av tradisjonell animasjon, og selv om dataanimasjon til dels ble brukt i Miyazakis *Prinsesse Mononoke* (1997), *Chihiro og heksene* (2001) og *Det levende slottet* (2004) gikk Miyazaki tilbake til tradisjonell animasjon med *Ponyo* (2008) og *Vinden stiger* (2013). Miyazaki-filmene jeg har valgt å analysere er en av hans første, den siste, samt den mest suksessfulle, kommersielt sett.

6.2 *Min nabo Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988)

Min nabo Totoro er Miyakis andre animerte langfilm, og forteller historien om to unge jenter som, sammen med sin far, flytter inn i et gammelt hus på landsbygda for å være nærmere sykehuset som moren ligger på. Jentene, Satsuki og Mei, oppdager snart at de deler huset med mystiske sotvesen, såkalte Susuwatari, og den yngste jenta, Mei, finner deretter en hemmelig inngang til en magisk skog, hvor hun finner et stort vesen hun kaller Totoro. Hun blir venn Totoro, som skal vise seg å være skogens konge, og Totoro tar jentene med på et magisk eventyr

6.2.1 Dialog

Min nabo Totoro er en relativt dialogtung film, og det som sies, det ropes gjerne av de to jentene i hovedrollene. Den hyppige hylingen deres framprovoserer både nervøsitet, usikkerhet og glede, og oppnår det egentlig på en veldig barnlig måte, som selv voksne tvinges til å kjenne på. Både bakgrunnslyder og musikk ligger som regel til grunn for det som blir sagt, men når dialogen derimot er viktig for handling og karakter ledsages den verken av bakgrunnslyder eller musikk for å understreke alvoret.

Selv om språket er ukjent og dialogen går fort, kan jeg oppdage ganger den ikke treffer synkront med munnen i bevegelse. Dette blir en naturlig konsekvens av japansk animasjonsfilmpraksis, hvor dialogen tas opp etter at animasjonen er ferdig i stedet for at den tas opp før, som i amerikansk og europeisk animasjonsfilmproduksjon.

I et par tilfeller anvendes det fortellerstemme i form av høytlesning inne i hodet på karakteren som leser. I første tilfelle skjer dette når den eldste jenta skriver brev til moren, og i det andre opplever vi morens fortellerstemme når leser det, fortsatt internt. Fortellerstemmen har mer klang enn latteren hennes som oppstår som en reaksjon på det hun leser. Dette faller under semi-diegtiske lyder.

6.2.2 Lydeffekter

Filmen bruker regelrett akusmatisk lyd, hvor en lyd befinner seg utenfor bildet. I samtlige tilfeller som omhandler lydeffekter starter lyden i disse tilfellene utenfor bildet for så å bekrefte lydkilden i bildet kort tid etter, eksempelvis gjennom en bil som du hører før den kjører inn i bildeutsnittet. Akusmatisk lyd virker som en utvider av bildet, kanskje spesielt når det panoreres som i *Min nabo Totoro*. Bakgrunnslydene er vanligvis det beste verktøyet for å oppnå dette.

Lydeffektene er i utgangspunktet sjeldent overdrevne i filmen, og er en virkelighetstro karakter den første delen av filmen, hvilket sørger for at de mer urealistiske og overdrevne lydeffektene som knyttes til fantasiskapningene oppleves som mer spesielle når de oppstår. Lydene knyttet til fantasiskapningene kan minne om gamle arkadespill som Pacman og klassiske tegnefilmer for øvrig, og fungerer som en fin kontrast til det virkelighetstro lydbildet som presenterer filmen. Det første kjenner vi møtet med fantasiskapninger er lite lydlagt, antakeligvis for å holde oss undrende. Men for hver gang vi møter på disse skapningene framover lydlegges skapningene litt mer for hver gang.

Totoros karakterlyder er trolignende på den måten at de minner mer om et menneskets naturlige lyder til forskjell fra, for eksempel, et dyrs. Forskjellen er allikevel størst med hensyn til volumet brukt. Alt Totoro foretar seg understreker størrelsen hans ved hjelp av volumsnivået som er tatt opp for han, og han alene. Fantasivesenet som skiller seg ut når det gjelder lydeffekter er "kattebussen". Kattebussen er nærmest lydløs med unntak av én lydeffekt vi ofte kan finne i animerte science-fiction-filmer satt i verdensrommet når døren hans åpner seg. Valg av lydeffekt slår meg å være litt malplassert eller tilfeldig, men grunnet konvensjoner satt av

assorterte animerte science-fiction-filmer assosierer jeg den merkelig nok med lyden av noe som åpner seg. Årsaken til kattebussens lydløshet for øvrig kan være fordi karakteren er basert på et virkelig dyr, i motsetning til de andre, som er abstrakte.

6.2.3 Bakgrunnslyder

Allerede i anslaget av filmen plantes lyden av en bekk. I utgangspunktet sier lyden ingenting annet enn at der finnes en bekk, men når lyden senere i filmen brukes igjen, i en scene hvor Mei er forsvunnet, ligger lyden av bekken forsterket i volum i lydsporet, ene og alene for at publikum skal frykte at der har vært en drukningsulykke.

Bakgrunnslydene i *Min nabo Totoro* støtter opp om lydkonvensjonene i form av fuglekvitte på dagen og gnissende sirisser på kvelden, samt vind, regn og skolebarn. Når det gjelder fuglekvitringen anvendes denne på en ganske lur måte. Fordi den brukes ofte og tidlig i filmen, fungerer fjerningen av den som et verktøy for å gjøre publikum forventningsfulle og usikre. Når fuglekvitringen kommer tilbake fungerer den beroligende på oss. På en lignende måte, for komisk effekt, anvendes en kvitring av en enkelt fugl for å understreke en mangel på funn når den minste jenta forsøker å bevise at Totoro eksisterer for sin far og søster.

En rumlende vind i bakgrunnen vekker uro i oss når vi opplever den utendørs, men plutselig motsatt når vi opplever den stengt ute, innendørs. Dette er et eksempel på lyddesignets bruk av kontrast, i tillegg til at den peker ut en dynamikk innad, som til tider virker endeløs. Et eksempel er temposkiftet i scener som kan gå fra roping og skriking på kvelden til nattero og lyden av en tikkende klokke, til jentenes hyling på morgenen igjen, og videre harmonisk fuglekvitte utenfor.

6.2.4 Musikk

Fantasiskapningen Totoro har en egen melodi som gjentas. Dette ledemotivet forteller oss som regel når Totoro kommer til å dukke opp, eller når vi er på et sted tilknyttet han. Som en forvarsel, lik den i *Haisommer* (1975), bare hyggelig. Musikken ellers er regelrett underliggende, og brukes for å forsterke eller understreke karakterenes bevegelser og følelser. Med tanke på dynamikk, stopper denne musikken ofte opp, hvilket resulterer i at du skjerper fokuset ditt mot det som finner sted i bildet.

Interessant nok er musikkinstrumentene brukt i de mer virkelighetstro scenene forskjellig fra de som brukes i de som følger fantasihendelser. Hvor de virkelighetstro ledsages av fløyte, strykere og tromme, ledsages de fantasifulle av harpe, triangel, xylofon og tromme.

6.3 *Chihiro og heksene* (Hayao Miyazaki, 2001)

Miyazakis Oscar-vinnende film, *Chihiro og heksene*, er den mest lønnsomme filmen i Japans historie. Filmen omhandler jenta Chihiro, som sammen med sine foreldre flytter til landet. På veien til sitt nye hjem, kjører de feil. De befinner seg plutselig en tilsynelatende forlatt fornøylespark. Mens Chihiros foreldrene forsyner seg av mat de finner, oppdager Chihiro et badehus ånder og guder anvender når de vil slappe av. Når Chihiro løper tilbake til foreldrene har de blitt forvandlet til griser. Chihiro er tvunget til å ta seg jobb i badehuset for å redde seg selv og foreldrene fra åndeverdenen.

6.3.1 Dialog

I anslaget til *Chihiro og heksene* sørger dialogen for informasjonen vi behøver for å skjønne sammenhengen. Mens fokuset i bildet ligger på Chihiro i baksetet av en bil, prater foreldrene om flytting og peker ut den nye skolen hennes. På samme måte som i *Min nabo Totoro* er stemmeskuespillerne veldig uttrykksfulle, på en måte som gjør at språket blir et lite hinder når vi forsøker å fange opp en karakters følelse. Eksempelvis når foreldrene har kjørt feil og insisterer på å utforske et område som Chihiro stiller seg kritisk til. I scenen roper hun at hun ikke vil gå inn i tunnelen. I tillegg til å informere oss om hva hun føler, sørger hun for en uro i publikum når hun ikke gir seg. Filmen er ikke like dialogtung som den er uttrykksfull, og bare den mest relevante informasjonen blir levert gjennom dialog. Med tanke på at det er en eventyrfilm som tar for seg en virkelighet vi ikke kjenner, er der allikevel en del som skal forklares. Ofte ved hjelp av narrativ informasjon. Et eksempel på informasjonsutlevering ved hjelp av samtlige lydelementer er når Chihiro befinner seg foran badehuset og blir skreket til av en gutt. I dialogen roper han at hun må dra fordi det snart blir mørkt, i bakgrunnslyden øker vinden og ledsages av et temposkifte i musikken. Uten lydeffekten og musikken ville vi ikke nødvendigvis tatt beskjeden like mye på alvor.

Når den samme gutten, Haku, senere forteller henne hva hun skal gjøre for å rømme, holder han hånden på pannen hennes for å vise henne ruten. I hendelsen er stemmen lagt med ekstra

klang, som om han prater gjennom et rør. Valget påpeker hans overnaturlige evner, i tillegg til å fortelle oss at man i dette universet kan ha overnaturlige evner.

Når Chihiro roper etter dragen og kaller den Haku, uten å egentlig ha blitt fortalt at det er han, er stemmen hennes lagt med klang, samt tatt ned i volum, til tross for at bildet er nært. En teori kan være at realisasjonen ligger i underbevisstheten hennes, og at hun kanskje ikke engang roper diegetisk, men derimot internt og semi-diegetisk, på den måten at hendelsen i virkeligheten er et point-of-audition-eksempel. Når Chihiro erindrer senere i filmen, prater hun til Haku mens de flyr. På samme måte som i eksempelet over er stemmen lagt i klang med lavere volum enn det vi ville forventet av dialog utført i en setting med mye vind.

Den gigantiske babyen i filmen har overvirkelige lyder. Det høye volumet forteller noe om den unormale størrelsen på noe vi er vant til å se i mye mindre skala. Selv etter at vi bare har sett foten, kan vi identifisere hva den er nettopp på grunn av karakterlydene, som ikke er til å ta feil av, selv om de er lagt i overdrevet høyt volum. I tillegg til karakterlyder som babygråt og sutring, utvilsomt utført av en virkelig baby, er karakterens stemme er den av en liten gutt eller jente.

Karakteren No-face, som faller for Chihiros vennlighet, har stønnende karakterlyder som lykkes i å avsløre affeksjon, oppfordringer, usikkerhet og frustrasjon på et uttrykksløst ansikt.

Vi opplever det som plutselig feilaktig når No-face snakker med stemmen til paddevesenet han akkurat spiste. I stedet for å lete etter en forklaring, forstår vi hva som har skjedd. Det må ikke være logisk, grunnet eventyrsettingen godtar vi hendelsen som en sannhet.

Et eksempel på et interessant lydfenomen du ikke møter i mange filmer er hvordan hodet til den ene heksen deles i to og stemmen blir lagt dobbelt i lydsporet, med et millisekund i forskjell for at vi skal merke det.

6.3.2 Lydeffekter

En historie som den vi finner i *Chihiro og heksene* krever kreativitet av sine foleyartister. Som i *Min nabo Totoro* er flesteparten av karakterene fiktive og enhver lyd tilknyttet dem vil være hypotetiske. En av de mer spennende karakterene, lydmessig, er det store og tykke vesenet som følger Chihiro til heisen. Hans bevegelse dekkes av hva som låter som knirking fra en gummistøvel. Denne distinktive knirkingen som han ledsages av forteller oss hvor han er i

forhold til Chihiro selv når vi ikke ser han i bildet. I tillegg til at gummiknirkingen sier noe om materialet karakteren er ment å ha, bekrefter hans dunkende fottrinn, mest sannsynlig skapt ved hjelp av en stortromme, størrelsen hans. Når Chihiro klemmer seg inn sammen med han i heisen, hører vi lange knirkelyder som får oss til å nærmest føle han.

Når vi har karakterer ledsaget av diegetiske lydeffekter som fungerer som materiell indikator, kan vi lettere skille mellom heksene, gudene og åndene innad i historien. No-face, som er en ånd, er eksempelvis ikke tilegnet en egen diegetisk lyd til å ledsage bevegelsene hans.

Lyden av fottrinn på forskjellige typer underlag, som brosteinen i tunellen og treflaten på broen er fine materielle indikatorer, i tillegg til kontaktlyder. Chihiro og Haku er blant karakterene som har kontaktlyder i form av hud som stryker hud når de holder hender, samt rasling av tøy under større kroppsbevegelser. Lydeffektene er generelt panorert fint til venstre og høyre i lydsporet, alt ettersom plasseringen i bildet.

Hakus magi dekkes av og til av lydkonvensjoner. Når han blåser magi ut av hånden sin får vi lydeffekten skapt av et vindspill, som vi kan kjenne igjen fra for eksempel Disneys filmer. Men fordi Hakus magi ikke understrekes i bildet gjennom ”magisk støv”, som det gjerne gjør i Disneys filmer, syns Hakus magi på forskjellige måter. Et eksempel er hvor han fanger paddeskapningen inne i en boble for å hindre han i å oppdage Chihiro og handlingen lydlegges med en lydeffekt lik de arkadespill-lydeffektene brukt med hensyn til magi eller fantasi i *Min nabo Totoro*. Forskjellen på scenene hvor magiske hendelser ledsages av musikalske lyder som oppfattes mer vakre i motsetning til komiske arkadespill-lydeffekter, virker å være hendelsens alvorsgrad. Arkadespill-lydene brukes gjerne under bruk av magi med vittige konsekvenser. Eksempelvis når heksen, Zaniba, forvandler den store babyen om til en mus akkompagnert av lyden av et triangelpling etterfulgt av lyden du får når du sakte slipper luft ut av en ballong. Hendelsen er vittig, og den vittige lydeffekten illustrerer fint krympingen av en veldig stor skapning. Som en kontrast får du lyden av hva som låter som en hånd som stryker stryker over en åpent paraply når Haku åpner døren ved å dra hånden gjennom luften i en hastet situasjon. Verken hendelsen eller lyden lagt til oppfattes vittig.

Overvirkelige lydeffekter brukes gjerne for å understreke noe, og et godt eksempel er volumet satt på foreldrenes slafsing når de spiser maten de finner. Det høye volumet overdriver lyden, og får oss til å tro at Chihiro har rett i å være urolig. Når Chihiro etterpå gnir seg i øyene,

ledsages handlingen av en skurrende lyd. Den antatt interne semi-diegetiske lyden fungerer som en forvarsel gjennom Chihiros opplevelse.

En ny overvirkelig lydeffekt brukes når Chihios besøker foreldre som har blitt forvandlet til griser på en nærliggende bondegård. Når hun ikke klarer å kjenne igjen foreldrene blant de andre grisene, ligger grisehylingen høyt i volum i tillegg til at spilles ivrig i lydsporet. Dette virker å være et eksempel på point-of-audition gjennom overvirkelige lydeffekter, brukt for å understreke Chihiros sterke frustrasjon og redsel. Hendelsen viser seg å være en drøm, opplevd gjennom Chihiros perspektiv. Når hun våkner får vi et fint eksempel på dynamikk i lydsporet. Fra en overvirkelig lydeffekt av hylene griser, til lyden av et blafrende laken i et ellers tomt rom får oss til å puste ut etter en intens hendelse.

I scenen hvor vi observerer den flyvende dragen Chihiro identifiserer som Haku, er lyden av vind lags sammen med hva låter som behandlet kreppapir. I bildet forsøker dragen å rise av seg noe hvitt, som skal vise seg å være papirfigurer. Lyden har på dette tidspunktet allerede gitt oss et hint om dette. Figurene lager kontaktyder selv om de ikke berører noe, på samme måte som klisjéen som sier at dyr på film aldri er stille. Et lignende eksempel finner vi fra fyrrommet, hvor sotvesen, lik de vi finner i *Min nabo Totoro*, bærer kullkluper med en ustanselig lyd av stein som slår mot hverandre, til tross for at de holder klumpene over hodet.

Når en papirfigur havner på ryggen til Chihiro i det hun løper hører vi dette med et overvirkelig volum. Til tross for volumet, merker ikke Chihiro dens tilstedeværelse. Hendelsen er viktig for historien og volumet av lyden av kreppapir er høyt for publikums del.

6.3.3 Bakgrunnslyder

Fuglekvitter, vind, dryppende vann, samt vann som slår mot stein ved sjøen er alle fine lyder som både sier noe om stedet og kommenterer hva du burde føle. Hvordan fuglekvitter overdøves av vind er for eksempel en fin måte å etablere en hyggelig stemning for å kunne ta den vekk. Vinden virker i begynnelsen av filmen å bare påvirke Chihiro, som er den eneste som har en dårlig følelse. Når hun påstår at bygningen gråter til foreldrene sine, er lyden av dryppende vann, en svak buldrende lyd, samt en uling framprovosert av vind som flyr gjennom bygningen, alle der for å støtte opp om det hun føler. En plutselig mangel på bakgrunnslyder hjelper oss å oppfatte landsbyen som tom i den etterfølgende scenen.

Folkemengden tilknyttet badehuset i filmen dekkes av walla i form av prating, enten det være av hyggelig eller kaotisk karakter.

Den mest interessante settingen med hensyn til lyd er kanskje fyrrommet. I rommet hvor det jobber en gammel mann med seks armer, samt kullbærende sotvesen, ligger det en evigvarende mekanisk knirkelyd som henter til det store maskineriet han holder i gang. Ved hjelp av lyden av damp fra rør i kombinasjon med maskineriet, samt en mangel på musikk oppfatter du rommet som ekstremt varmt og travelt. Uten musikk der for å guide følelsesspekteret ditt, er du usikker på hva du skal føle.

6.2.4 Musikk

Chihiro og heksene har samme musikkansvarlige som *Min nabo Totoro*, Joe Hisaishi. Sammen med The Japanese Philharmonic Orchestra skaper Hisaishi melodier som varierer mellom søte pianomelodi, lik den i åpningsscenen, og veldig dramatiske melodier med økt tempo, som den brukt i møtet med åndeverdenen. Musikken støtter uten unntak opp om både bevegelser og stemning i filmen.

No-face er blant karakterene som har fått egen musikk. Den smått eksperimentelle bruken av ståltromme er et veldig spennende valg for nettopp denne karakteren fordi vi er ment å være usikre på hva vi skal tenke om han, og musikken bidrar stort til usikkerheten. Fordi den ikke virker å kommentere stemningen for verken han eller dem han møter, understreker den i bunn og grunn hans tilstedeværelse, samt påpeke hans betydning for filmen. På lignende måte er heksen Yubaba tildelt uhyggelige melodier som kan tolkes som utpeking av en antagonist.

Motsetningen oppstår når vi kommer fram til søsteren, heksen Zenibas hus. I scenen er musikken mild med bruk av instrumenter som fløyter og strengeklimpring fra en harpe. Dette gir oss en anelse om at Zeniba kanskje ikke er den ondeste av to allikevel.

Musikken avslører på denne måten sannheter for oss. Den forteller oss at det er noe galt i den forlatte landsbyen hun og foreldrene finner når Chihiro insisterer på at foreldrene ikke skal spise maten de finner fordi "eierne blir sinte", og musikken støtter dette. Når det i den etterfølgende scene viser seg å stemme bruker Hisaishi blåser og trommer på en kjapp og gjentakende måte.

Nesten hele filmen er dekket av musikk, og det gjør de få hendelsene uten spesielt sterke. Når musikken plutselig gir seg etter at Chihiro har oppdaget hvor hun er, finner Haku henne

gråtende. Det Haku forteller henne i denne scenen er viktig for vår forståelse av historien, og vet å ikke bruke musikk sammen med dialogen gjør oss ekstra oppmerksom på det som blir sagt. Når Chihiro mot slutten av scenen tar i mot pillen som skal sørge for at hun ikke blir usynlig, ledsages hendelsen med musikk. Den tilbakevendende musikken fungerer betryggende grunnet dens milde karakter. I et eksempel på lyddesignerens bruk av dynamikk, brytes den milde musikken i samme scene, og erstatter den av skarpe og hurtige strykere når en fugl med menneskehode flyr over dem. Trommer inkluderes i musikken i det de plutselig begynner å løpe. Trommen fungerer her som 'cues' når døren slås opp.

6.4 *Vinden stiger* (Hayao Miyazaki, 2013)

Miyazakis siste film et historisk drama satt i mellomkrigstiden. Filmen tar for seg ting som den japanske depresjonen, det store jordskjelvet i 1923, en tuberkuloseepidemi og en andre verdenskrig i horisonten. Filmen er, i motsetning til *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene*, ikke en film for barn.

Filmen forteller om Jiro, som er lidenskapelig opptatt av fly. Nærsynt fra ung alder, ender han opp med å designe fly framfor å fly dem. Etter fullført utdanning begynner han å jobbe hos et stort ingeniør-selskap hvor han ender opp som en av verdens mest innovative flydesignere. Han forelsker seg i jenta Nahoko, som skal vise seg å være et offer for tuberkuloseepidemien som herjet i Japan på 1920-tallet.

6.4.1 Dialog

Ingen dialog i første del. Det faktum at hovedkarakteren er fåmælt understrekes av en pratsom lillesøster. Selv om hovedkarakteren ikke er spesielt pratsom, er filmen ganske dialogtung. Kanskje fordi den må kompensere for mangelen på magiske hendelser. Den viktigste informasjonen lærer vi gjennom dialog.

Når han møter en jente snakker de til hverandre på fransk, og ytrer ordene oversatt til "Vinden stiger, vi må prøve å leve" som en kommentar til at jenta fanger hatten han nesten mistet grunnen vinden. I løpet av filmen hører vi i tillegg til japansk, fransk, italiensk og tysk. Under en samtale med tyske soldater blir det lille tyske hovedkarakteren sier oversatt til japansk over stemmen, men vi ser ikke hvem som gjør det. Etter et par setninger snakker han japansk igjen,

i samme tale. Han snakker til en tysk soldat, og soldaten svarer på tysk. Det er en forvirrende dialog.

6.4.2 Lydeffekter

I åpningsscenen blir vi møtt av lydeffekter som virker å ligge høyere i volum enn hva man har lært seg å forvente. Eksempelvis når Jiro stryker hånden sitt over flyet han skal til å klatre ombord på. Lydeffektens volum holder seg like høyt i et fjernere utsnitt og får meg til å stusse. Når Jiro oppdager bombefly over seg, ledsages et bilde av boblende bomber av ugjenkjennelige og lite virkelighetstro lyder. Lydene er av mekanisk art og holder en uhyggelig rytme. Når Jiro tar på brillene sine for å se bedre, forsterkes det doble synet av en forsterkelse av lyden. Først når scenen viser seg å ha vært en drøm kan volumet i lydsporet rettferdiggjøres som et tilfelle av point-of-audition. Kontaktlydene som ledsager en Jiro som rer på sengen i neste scene virker allikevel å ligge litt for høyt i volum, med tanke på at vi ser han fra 20 meters avstand. Dette er en trend som følger filmen til tider. I tillegg finnes det en ikke-konsekvent bruk av lydeffekter som gjør at vi i filmen finner eksempler hvor lyden av én lydeffekter ligger fint og høyt i volum, mens en hendelse av lignende karakter mangler lydeffekt i det samme bildet.

Når et jordskjelv løfter hus og bakke senere i filmen, er det lagt til et monsterlignende brøl med en del klang, sammen med bakgrunnslyden av vind. Lyden dukker opp med jevne mellomrom for å sørge for en ubehagelig stemning. Lyden er ikke en konvensjonell jordskjelvslyd og kan tolkes som opplevd gjennom Jiros perspektiv.

Når Jiro vitner et brennende fly falle gjennom skyene i en drøm, er lydene lik det som fulgte flyet med bombene fra den første drømmen. I denne scenen virker de å være produsert av menneskemunn. Et lignende eksempel oppstår når han opplever vind gjennom en luke i en drøm og hendelsen ledsages av blåsende menneskemunn. En forklaring kunne vært at det er nok et eksempel på point-of-audition, men teorien motbevises når lydeffekter produsert av munn brukes for motor. Fenomenet er et jeg ikke kjenner maken til, og om det har en hensikt, er jeg sikkert på at det fungerer mot den. Nesten verre er det at det i tilfeller ligger alene i lydsporet, mens det andre ganger ligger i en kombinasjon av tradisjonelle lydeffekter og lydeffekter skapt av menneskemunn. Det slår meg rett og slett for å være merkelig og lite gjennomtenkt.

6.4.3 Bakgrunnslyder

Konvensjonen fuglekvitter forteller oss at det er morgen, og sørger på et senere tidspunkt for en behagelig stemning i kombinasjon med lyden av en bekk på landet. På samme måte brukes lyden av regn og vind ved skumle eller triste hendelser. Eksempelvis når vinden opptrer sammen med jordskjelvet, eller når det regner tett i scenen hvor det plukkes opp spredde flydeler etter et mislykket flyforsøk.

Landsbyen er lydlagt ved hjelp av en variasjon av fottrinn fra både mennesker og hest, i tillegg til en lyd av snekring i det fjerne. Inne på skolen og hotellet finnes det en svak bruk av walla. Anvendelsen av mild walla ellers i filmen gjør det kaotiske lydopptaket av mennesker i nød mer bemerkelsesverdig når den brukes under jordskjelvscenen. Allikevel, i motsetning til *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene*, er *Vinden* stiger en mye mer jordnær film med tanke på historie, karakterer og lydspor. Karakterene hyler og roper ikke, bakgrunnslydene er karakteristiske som lyden av fly på himmelen, tog i nærheten, måker til sjøs, samt en flyalarm. Dette er eksempler på Chions begrep, *elements of auditory setting*, hvilket bidrar til å definere filmens rom, og gjennom det støtter fint opp om en setting satt på 1920-tallet.

Jiro føler det når det plutselig er noe som feiler kona mot slutten av filmen. Vi vet dette fordi lydene rundt den viktige flygningen i scenen forsvinner til fordel for lyden av vind. Dette er en bruk av *point-of-audition*, hvilket informerer oss om hendelsen på en sterkere måten enn den ville kunnet gjort gjennom dialog. Grunnen til dette er at det resulterer til en følelse av uro som tvinger oss til å frykte det verste, allikevel uten å vite, på samme måte som hovedkarakteren.

6.4.4 Musikk

Filmens musikkansvarlig som både *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene*, og kontinuerlige samarbeidet mellom Miyazaki og Hisaishi resulterer i musikkspor som kan gjenkjennes. En anvendelse av gitar, trekkspill og fioliner går igjen, samt en bruk av blåsere når vi er inne i et tysk fly, en cello når Jiro faller inn i en busk og anvendelsen av en skarptromme når det er snakk om en avgjørelse. Sistnevnte henter til målrettethet, hvilket fører til hovedkarakterens suksess. Fløytespill av oppmuntrende karakter anvendes til drømmene hvor Jiro møter sitt italienske fly-idol, et melankolsk fiolinstrykke når han møter sin syke forlovede, og toner fra et triangel når han møter henne for siste gang i en drøm. Musikken støtter fint opp om stemning, og forsvinner kun til fordel for viktig dialog, hvilket hjelper til å styrke budskapet innad.

På et tidspunkt anvendes det diegetisk musikk, gjennom et Franz Schubert-stykke fra en grammofon. Lyden ligger lavt og 'futzet', hvilket sørger for at vi oppfatter det som noe som tar plass i filmens univers, samt i det fjerne, fra et vindu, hvilket bekreftes av bildet. På lignende måte finner vi en diegetisk musikkstykk utført på piano og gjennomvokal på tysk når den tyske mannen spiller på hotellet. Hotellgjestene synger med, og forteller oss noe om forholdet tyskerne og japanerne har.

6.5 Oppsummering

Fantasi-begivenheten hvor Totoro og jentene ved hjelp av dans, trekker spirer opp av jorden, er en scene parodiert i den animerte tegneserien for voksne, *Bob's Burger*. I episoden, *An Indecent Thanksgiving Proposal*, parodieres hendelsen gjennom en hallusinerings, hvor Totoro er erstattet med en stor kalkun, og de andre av Bobs italiensk-amerikansk familie på fem. Lydmessig kan scenen kjennes igjen spesielt på musikken. Det er ikke den samme låten, men den ligner i melodi og musikkinstrumentene brukt. Lydeffektene er ikke de samme, men det er til gjengjeld ikke karakterene og rekvisittene heller. Scenen parodiert er en av de mer kjente fra *Min nabo Totoro*, og uten tvil veldig gjenkjennelig for alle som har sett den. Om parodien påpeker noen stereotypiske trekk i lydsporet, er det i musikken. Serien *South Park*, som regelrett avslører en forkjærlighet for anime gjennom parodiering, påpeker derimot Totoros menneskeskapt karakterlyder i en bilde-for-bilde gjenskapning av scenen hvor karakteren Mei finner Totoro, med karakteren Cthulhu og Cartman i rollene, i episoden *Mysterion Rises*. *Min nabo Totoro* er for øvrig ikke alene om å tilegne den magiske karakteren sin menneskeskapt karakterlyder. Det samme gjøres i *Chihiro og heksene* med karakteren No-face som stønner framfor å prate.

Selv om både *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene* inneholder relativt mye dialog, virker *Vinden stiger* å ha mer enn begge to. Grunnen kan være dens unike handling sammenlignet med Miyazakis andre filmer. Hvor hans tidligere filmer er fantasifulle filmer som i utgangspunktet omhandler barn, handler *Vinden stiger* om en voksen mann i en førkrigsperiode. Ingen av filmene bruker dialog uten grunn, men *Vinden stiger* virker å sitte på mye informasjon, kanskje spesielt med hensyn til den historiske settingen. Hvor *Min nabo Totoros* hovedkarakterer roper mye for å styre stemningen i filmen, har *Vinden stiger* lange scener med rolig dialogutveksling. *Vinden stiger* er alene om sine klønete lydeffekter produsert av menneskemunn. Både *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene* har et relativt nøkternt forhold til sine lydeffekter og foleyarbeid.

Unntaket kan være filmenes tendens til å bruke lydeffekter jeg ville forventet av et arkadespill eller en tegnefilm til sine fantasifigurer, men fordi de fungerer som en tydelig kontrast til filmens mer virkelighetstro scener, kan jeg forstå valget – spesielt grunnet den komiske verdien som gjerne følger tilfellene.

Chihiro og heksenes bruk av materiell indikator, kanskje spesielt med den gummiknirkende tykke figuren, er unikt med tanke på fantasiskapninger. *Min nabo Totoro* har fantasiskapninger uten at til tilegnes spesielle lyder på denne måten. Årsaken kan være *Min nabo Totoros* karakterers likhetstrekk til dyr i motsetning til *Chihiro* og *heksenes* ånder. Om dette er tilfellet, er ikke karakterene nødvendigvis av et hypotetisk materiale.

Blant eksempler på point-of-audition har alle tre filmene disse. I *Min nabo Totoro* er bruken av interne og semi-diegetiske fortellerstemmer under brevskrivning det mest tydelige eksempelet. I tillegg finnes der en teori som foreslår at fantasifigurene tilhører en av jentenes fantasi. I så tilfelle vil alle fantasikarakterenes karakterlyder være én karakters opplevelse alene. I *Chihiro og heksene* vil jeg argumentere for at *Chihiros* prating til dragen er interne opplevelser grunnet stemmens akustisk egenskaper i tilfellene. I *Vinden stiger* er *Jiros* point-of-view-opplevelse gjennom fjerningen av bakgrunnslyder når han aner at noe er galt, ikke bare et godt eksempel på lydfenomenet, men også et av de mer bedre lydhendelsene i filmen.

De tre filmene har alle samme musikkansvarlig. Selv om det ligger 25 år mellom *Min nabo Totoro* og *Vinden stiger*, vil jeg argumentere for at det er mulig å gjenkjenne komponist Joe Hisaishi på musikkens karakter og anvendelsen av den i samtlige. Selv om komposisjonene gjort for *Chihiro og heksene* er regnet for å være hans mesterverk, er variasjonen av musikkinstrumenter i de mer virkelighetstro scenene i forhold til de fantasifulle i *Min nabo Totoro*, et av de mer merkvverdige lydfenomenene å finne blant filmene.

7. Lyd i franske Sylvain Chomets filmer

7.1 Sylvain Chomet

Sylvain Chomet (1963-) er en fransk forfatter, animator og regissør. Hans første animerte film var kortfilmen *The Old Lady and the Pigeons* fra 1997. Kortfilmen vant flere internasjonale priser, men det var først med hans første animerte langfilm, *Trillingene fra Belleville* (2003) at Chomet skapte et navn for seg selv. De to første filmene hans ble produsert under animasjonsstudioet Les Armateurs, som har produsert blant annet *Kirikou*-filmene (1998-2012), samt *The Secret of Kells* (2009) og *Ernest og Celestine* (2012). I 2006 produserte Chomet en kortfilm kalt *Tour Eiffel* til kortfilmsamlingen *Paris je t'aime* (2006), hvor han stiller sammen med større regissørnavn som Coen-brødrene, Alexander Payne, Tom Tykwer, Gus Van Sant og Alfonso Cuarón. Den etterfølgende filmen er animasjonsfilmen *Illusjonisten* (2010), og hans siste film per dags dato er en realfilm kalt *Attila Marcel* (2013).

7.2 *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997)

Året Chomet kom med *The Old Lady and the Pigeons*, presenterte Studio Ghibli sin niende langfilm, *Prinsesse Mononoke* (1997), mens Walt Disney Studios ga ut sin 35. klassiker, *Herkules* (1997). Selv om dataanimasjon var tilgjengelig på tidspunktet, ble *The Old Lady and the Pigeons* tegnet for hånd. Det samme gjorde både *Hercules* og *Prinsesse Mononoke*, men forskjellen er at de begge anvender dataanimasjon i enkelte scener.

The Old Lady and the Pigeons handler om en sultrammet politibetjent i Paris. Politimannen oppdager en gammel dame som mater duene i parken på ekstremt generøst vis. Sulten driver han til å kle seg ut som en due og besøke den gamle damen, for å lure til seg mat. Planen hans fungerer, og de daglige besøkene resulterer i et betydelig økning i politimannens størrelse.

Den surrealistiske historien støttes av både bilde og lyd. Chomets unike visuelle stil bærer et sterkt preg av mørk humor, hvor karakterene, estetisk sett, ikke er spesielt behagelige å se på. Og selv om settingene de er satt i har et mer troverdige utseende, er karakterene heller merkelig proporsjonert, som karikaturtegninger. Et eksempel på dette er de amerikanske turistene i filmen, som er tydelig basert på stereotyper. Utseendemessig er de ekstremt tykke og disser når de går, i tillegg til at de bærer cowboyhat og klær med det amerikanske flagget på. Lydmessig er de høylytte og pratsomme, i tillegg til at det er lagt på, hva som virker å være

lyden av vann som ristes i en beholder når den lille, tykke amerikanske gutten beveger seg. Den distinktive lyden tilegnet fedme forteller oss når gutten går eller er i nærheten, selv når han ikke er i bildet. Amerikanerne, som opptrer i begynnelsen og slutten av filmen, kun rundt Eiffeltårnet, er de eneste som prater i filmen.

Filmen ellers er dialogfri, men karakterlyder, i form av den gamle damens mumling, brukes hyppig. Mumlingen og duenes kurringen smeltes sammen til kaos og peker ut hovedkarakterens sinnsstemning. Duenes kurring brukes på samme måte som de mest prominente lydeffektene, som alle er der for å håne den sultrammede politimannen. Bruken av lydeffekt er derfor ikke veldig detaljfokusert, og hvor lyden av ark som vendes i en bok mangler i den samme scenen som vi kan hører tygging, slafsing og svelging. Lyddesignet påpeker rett og slett alt som kan understreke hovedkarakterens sinnsstemning, helst på en hånlig måte. Duene puster og peser for å understreke hvor tykke de er, et høyt klask når en due bæsjer på hodet hans, samt en intens kurring hver gang vi ser dem.

Inne i leiligheten til politimannen hører vi dryppende vann og flimrende lys, uten underliggende musikk. Begge indikerer hvor dårlig råd han har. Lyden av kakerlakker er overdrevet, og den knasende lyden av bein som brekkes skjærer i oss når han biter i en mager fisk til middag. Det er stor grunn til å anse lyddesignet som et eneste stort point-of-audition, hvor lydsporet peker ut politimannens oppfattelse av en situasjon, nærmest til enhver tid. På et tidspunkt opplever vi hans tungpust fra inne under duehodet, som kan minne om konvensjonen vi kjenner igjen fra inne i en dykkehjelme eller astronauthjelme.

Der er ikke lagt vekt på bakgrunnslyder overhodet, men den ikke-diegetiske og underliggende trekkspill-musikken brukes nærmest konstant i lydsporet.

7.3 Trillingene fra Belleville (Sylvain Chomet, 2003)

Trillingene fra Belleville handler om den eldre damen, Madame Souza, som oppdrar sitt barnebarn, Champion. I et forsøk på å muntre opp den melankolske gutten, kjøper hun en sykkel til han. Champion blir en profesjonell syklist og Madame Souza treneren hans. I løpet av et Tour de France-løp blir Champion og to andre syklistene kidnappet av den franske mafiaen, og fraktet til storbyen Belleville. Madame Souza og hunden deres Bruno følger sporet, og møter i Belleville tre musikere som har forbigått sine glansdager. Souza blir en del av trillingenes

musikknummeret, mens Champion tvinges til å sykle på stasjonær sykkel av gamblinggrunner. Filmen har, på samme måte som *The Old Lady and the Pigeons*, et vakkert og grotesk utseende som umulig kan forveksles med noen andres. I tillegg, bærer Madame Souza og hunden Bruno sterke likhetstrekk til den gamle damen og en distinktiv hund på gata i *The Old Lady and the Pigeons*.

7.3.1 Dialog

Trillingene fra Belleville er nærmest en stumfilm. Dialogen er forbehold kommentatorstemmer på TV-en eller ut av høytalere under Tour de France. Som regel er stemmene kildeløse. Trillingene synger til tider, men regelrett en gjentakende fransk setning som spiller liten rolle for handlingen. Som en fin kontrast til en dialogsvak film, sier Champion og Souza noen ord til hverandre på slutten av filmen når de har blitt gamle.

En bruk av Chions begrep, *emanation speech*, oppstår når en italiensk uteligger kjefter på Bruno. Det han sier er utydelig og får ikke undertekst. En annen forklaring kan være at det brukes som point-of-audition med tanke på at det er et fremmedspråk for Souza eller Bruno, men fordi vi opplever en lignende situasjon når det ropes utydelig på fransk i trappeoppgangen til trillingene, vil jeg argumentere for at det som blir sagt er uforståelig, ikke fordi det er uforståelig for hovedkarakterene, men derimot fordi det som blir sagt ikke er viktig for historien. En direkte forståelse av selve ordene i disse scenene er heller ikke et hinder for å forstå følelsene knyttet til ytringene.

I stedet for dialog er filmen fylt til randen av karakterlyder. Madame Souza ytrer ofte et "hm", som illustrerer en forsiktig frustrasjon, mens Champion trekker pusten godt den ene gangen han viser glede i filmen. Trillingene er spesielt uttrykksfulle i lydene de er tilegnet. I scener som omhandler dem er der knapt et øyeblikk som ikke inneholder en karakterlyd eller tre. De gamle damene ler, nynner, smatter og slafser, etterligner Brunos bjeffing, og lager generelt lyder som jeg bare kan kalle gammel-dame-lyder.

For å styrke en karakterlyd legges det av og til lydeffekter til en ellers menneskelig lyd. Eksemplene finnes i scenene som illustrerer syklistenes utmattelse, hvor det i tillegg til pusting, pesing og hvesing som vi kjenner den fra et menneske, inkluderes lydeffekter av hvinende hester eller pipingene av hva som låter som en sliten hundeleke.

Fordi ingen prater, kan ikke en merkelig situasjon forklares enkelt, slik som når Souza blir hindret i å røre kjøleskapet, støvsugeren og en avis inne hos trillingene. Årsaken er at det er trillingenes musikkinstrumenter, men fordi situasjonene går forbi uforklart, må både Souza og publikum fortsette å undres fram til det vises senere i filmen.

7.3.2 Lydeffekter

I lydsporet til *Trillingene fra Belleville* finner vi også en lydeffekt med funksjonsevnen til en karakterlyd. Lydeffekten er tilegnet mafiaens mekaniker, og hvordan denne korte karakteren ligner, med sine store tenner og ører, på en mus, går overens med pipelydene han uttrykker seg med, framfor karakterlyder av den tradisjonelle typen.

Madame Souzas karakter er tilført en lav klirrende lyd i nærbilder hvor øredobben svinger, samt et lavt ”pling” når hun retter på brillene sine. Sistnevnte gjør hun når hun er opprørt eller frustrert, og begge fungerer som fine særegenheter til en karakter som ellers er vanskelig å lese. En annen detalj er lyden av ett prominent fottrinn til den klumpfotete damen. Fordi denne lyden understrekes i løpet av hele filmen, ender den prominente lyden opp med å være en form for planting når Souza redder filmen ved å ta kråkefot på sjefskurkens bil.

Flere av de mer humoristiske scenene kommer av en fløyte Souza bruker når hun trener Champion. Under sykkelturene deres, blåser hun konstant i fløyten med korte og gjentakende lyder. Lyden tas opp og ned i volum ettersom bildeutsnittene forandrer seg under sykkelturen, og ender opp med å være en surrealistisk komisk scene. Under Tour de France-løpet følger Souza Champion i bil. Hun blåser, i kjent stil, rytmisk i fløyta for å motivere han. Når Bruno, som flere ganger i løpet av filmen befinner seg i drømmer om tog, hører fløyten inn i drømmen, og sørger for at vi forventer at situasjonen er som vi forlot den når han våkner, men blir i stedet møtt med et bilde hvor Souza fløyter med samme tempo på bilsjåføren som skifter dekk grunnet en punktering. Fløyten tilfører filmen masse personlighet, i tillegg til at en etterfølgende hendelse forsterkes stort når hun pauser i fløytingen i kun tre sekunder.

Lyddesignet er spesielt kreativt, og til og med bruken av klisjéer, som lydeffektene tilegnet hunden Bruno, slår meg å være utrolig godt anvendt. Årsaken kan være at de brukes alene, og ikke som et tillegg. Klisjéen sier at dyr aldri er stille, hvilket betyr at hunder alltid klynker og bjeffer når de synes i en film. Bruno klynker gjennom en hel scene mens han venter på at Souza

og Champion skal komme hjem fra sykkelturn. Lydeffektene ligger sammen med tikkingen av en stor klokke, og frustrasjonen er nærmest til å ta og føle på.

En av mer interessante lydhendelsene finner sted i den etterfølgende scenen, hvor akusmatisk lyd sørger for en spennende sekvens. I scenen ligger Champion på spisebordet i stuen, utmattet etter sykkelturen. Mens vi ser på Champions ansikt eller den klynkende hunden, hører vi plutselig lyden av en støvsuger. Like etter viser det seg at Souza bruker den på leggene til Champion. Videre hører vi en håndvisp før vi får se henne rulle en over leggene hans. På samme måte fortsetter sekvensen med en gjentakende ”svijselyd” før vi ser en børste, før vi hører en rekke knekkende lyder før vi ser henne bruke en gressklippe over ryggen hans. Hele sekvensen blir en berg-og-dalbane av spørsmål og svar.

Når overvirkelige lydeffekter av en konvensjonell art brukes, som de som følger ivrige edderkoppbein eller summende fluer, brukes de for å understreke noe om en standard. Akkurat slik som det gjorde i *The Old Lady and the Pigeons*. Bruken av konvensjonelle lydeffekter kommenterer ikke nødvendigvis en lyddesigners mangel på kreativitet. Fordi det er lydeffekter vi har lært oss å forvente i gitte situasjoner, blir det plutselig et fenomen du stusser mindre over enn det du ville gjort om den ikke lå i lydsporet overhodet.

Trillingene fra Belleville er en utrolig vittig film, og lydeffektene er en helt nødvendig støttespiller for bildet. Eksempler inkluderer en ”vosjing”, muligens den av et svingende tau, når den lange og henslengte kelneren slenger kroppen sin frem og tilbake gjennom restauranten, i tillegg til en lyd av noe som trekker seg ut av et vakuum når store og plumpete damer trykker seg ut av små limousiner i anslaget av filmen. Lyddesignet støtter rett og slett opp om Chomets karikaturtegninger på en måte som gjør dem mye vittigere enn de ville vært om de stod for seg selv.

7.3.3 Bakgrunnslyder

I anslaget presenteres byen Belleville i svart-hvitt med lyden av biler og sirener. Alt indikerer at vi skal mange tiår tilbake i tid. Når lydene viser seg å tilhøre TV-en, går den fra klar til ’futed’ mens den går inn i ventemusikk. I rommet møter vi kontrasten til travle by-scener fra TV-en i tikkende klokke, sirisser og en hund som bjeffer i det fjerne. I den etterfølgende scenen forteller fuglekvisper oss at det har blitt dag før det bekreftes i bildet. I det neste bildet kan vi se

kilden på utsiden, i tillegg til at vi kan høre noen klukkende høner vi ikke ser. Lyden av bekrefter at vi er på landet.

Når blar begynner å falle fra trærne med en distinktiv knasende lyd, assosierer vi dette med et årstidbytte fra sommer til høst. I en montasje går vi fra lyden av et enkelt fly over huset til flere. Når lyden av torden slår inn ser vi hvordan omgivelsene har endret seg, tvunget til å mislike det faktum at byen som lå i det fjerne har nådd fram til huset deres grunnet grå bilder, ledsaget av lyden av et tog ikke langt unna.

Ved hjelp av uttrykksfull jubel og applaus i lydsporet under Tour de France-scenen i byen, påpekes hendelsen størrelse, i tillegg til å gi den mye karakter. En 'sirrende' lyd påpeker en steikende sol når vi beveger oss vekk fra byen og opp i fjellene. Lyden gjør det ekstra vondt å se bildene av de slitene syklister.

På veien til Belleville støtter lyden av måker og et stort båthorn om bildet til sjøs. Når vi kommer til storbyen hører vi igjen sirener, trafikk med tuting. I tillegg til at mengden enkeltlyder lagt sammen forteller noe om størrelsen, påpeker den også en forskjell i omgivelsene fra lydbildet som etablerte Belleville i anslaget.

7.3.4 Musikk

Den kanadiske komponisten Benoît Charest har laget musikken til *Trillingene fra Belleville*. Jazz-musikken, oppbygd av blåsere, piano og akustisk gitar, presenterer filmen på en ikke-diegetisk måte, før det blir diegetisk når vi klipper til innsiden av bygget og ser bandet. Sammen med animasjonen, lover tempoet og musikkstilen en ganske leken film. Den ikke-diegetiske og underliggende musikken er brukt forsiktig i filmen, og brukes i utgangspunktet når en scene behøver støtte eller hjelp til å understreke stemning. Eksempelvis når byen de bor ved siden av utvides til å inkludere huset deres, akkompagneres informasjonen av melankolsk trekkspillmusikk.

Filmens svartkledde skurker ledsages av en fiolin- og tubamelodi, mens mafiasjefens rolle for filmen påpekes ved hjelp av en kontrabass. Musikken setter en mystisk tone, og selv om deres usympatiske utseende gjør sitt for inntrykket av muffens, støtter musikken opp om dette ved å tilegne skurkene egne musikkinstrument. På lignende måte brukes trompet når Souza oppdager noe hun oppfatter som mistenkelig. Eksempelvis når hun ser en bil identisk til sin i en bakgate.

Den samme trompet-melodien brukes når skurkene står på båten, hvilket gjør at melodien blir et slags ledemotiv grunnet gjentakelse. Når det videre hender noe spennende, akkompagneres dette av hurtig tromming og fiolinspill. Som en kontrast brukes fløytemusikk når alt har ordnet seg.

På et tidspunkt i filmen har Chomet valgt å bruke et Bach-stykke for å understreke en dramatisk hendelse til sjøs. Musikken som ledsager Souza mens hun under en stor følger den store dampbåten i en liten pedalbåt. Musikken gjør oss klar over hennes moderlige kjærlighet, og dermed villighet til å risikere livet for Champion.

Filmen er absolutt en musikkfokusert film, uten at det betyr at den til stadighet dekkes av underliggende musikk. I stedet anvendes det mye diegetisk musikk, gjerne ved hjelp av helt andre ting enn musikkinstrumenter, takket være de eksentriske trillingene. På scenen framfører tvillingene melodier skapt av tramping, en raslende avis, banking på kjøleskapsyller og en systematisk tildekking av et støvsugerrør. Framføringen minner om en 'musique concrète'-komposisjon, som sikter til prosessen hvor man manipulerer allerede eksisterende lyder for å lage musikk. Bakomfilmen til *Trillingene i Belleville* avslører foleyartistens demonstrering av eksperimenteringen han måtte drive med støvsuger for å lage de musikalske lydene.

7.4 Illusjonisten (Sylvain Chomet, 2010)

Illusjonisten er en fransk animasjonsfilm tegnet for hånd. Filmen er basert på en manus skrevet i 1956 av den franske filmskaperen, Jacques Tati. Filmen følger en franske illusjonist ved navn Tatischeff som forsøker å finne jobb i en underholdningsbransje i ferd med å bli tatt over av filmindustrien. Han reiser fra Paris til London, og ender opp i en liten by i Skottland, hvor han møter en ung jente ved navn Alice. Alice blir fengslet av Tatischeffs illusjoner, og i troen på at de er virkelige, forlater hun hjemmet sitt for å følge ham til Edinburgh. Tatischeff opptre foran et stadig minskende publikum, men overøser Alice med gaver han "tryller fram", kjøpt for penger han ikke har.

7.4.1 Dialog

Filmen er kalt en stumfilm med lyd. Som i *Trillingene fra Belleville*, finnes der en diegetisk fortellerstemme som presenterer Tatischeff og showet hans. Lyder som kan minne om prating, samt ytringen av universelle enkeltord som "no, no" eller forholdsvis ukjente ord ledsaget av

miming. Eksempelvis når Tatischeff og jenta diskuterer en meny og legger pekefingerne til hodet for å forklare ”kanin” for hverandre. På samme måte som i *Trillingene fra Belleville* kan eksempler som dette tolkes som point-of-audition grunnet språkforskjeller, men jeg vil allikevel argumentere for at det i virkeligheten er eksempler på emanation speech. Det beste eksempelet finner sted i et partytelt i Skottland, hvor en tydelig beruset mann i kilt blir pratsom, på hva som virker være gælisk. Den uforståelige pratingen er på ingen måte viktig for handlingen, og virker brukt for komisk effekt. I den samme scenen synger en større dame, med historisk ukorrekt vikinghjelp på hodet, en uforståelig opera. Eller en opera, som det også kalles.

Blant andre vittige eksempler finnes den britiske rockebandet Chomet har kalt The Britoons, hvor sangteksten til dels kan forstås, og hvor ytringer som ”Oh my god!” kan tydes blant jubelen blant det store publikummet. Senere i filmen møter vi en glatt amerikaner, som på ingen måte oppfattes som en brite når aksenten presser seg gjennom i et ”Have a nice day”. Selv om det amerikaneren sier ikke spiller en større rolle for filmen, spiller det en rolle for den humoristiske hensikten som er tilegnet situasjonen.

På et enkelt tidspunkt virker det som bli sagt å spille en betydelig rolle. Når Tatischeffs evner oppdages av en mann som ønsker å bruke han som levende reklame i et butikkvindu, sier han ”That’s it! Call his agent!”. Det som plutselig blir sagt skiller seg ut fordi det er mangelvare, gjør oss optimistisk, og sørger for at vi, i det øyeblikket vi føler oss sikker på at filmen skal ha en lykkelig slutt, slås ned, og dermed tar hendelsen tyngre enn vi ville ha gjort om det kun var nok en nedtur blant flere. Dette til tross, ”Dialogue” er på ingen måte ”king” i *Illusjonisten*.

7.4.2 Lydeffekter

I anslaget av filmen blir vi møtt av et sceneteppesom ikke vil åpne seg grunnet en teknisk feil. Mens Tatischeff driver magi for et ventende publikum, kan vi høre en rekke metalliske lyder slått mot hverandre, lagt i klang, volum og tonehøyder som insinuerer at lydene kommer fra bak teppet. Når den metalliske lyden plutselig treffer en mer dens overflate sammen med en stemme som sier ”Hey!”, forstår vi at et verktøy har falt i gulvet. Sekvensen er et godt eksempel på materielle indikator og filmlydens akustiske egenskaper som fortellerstemme.

I tillegg til å inneholde et foleyarbeid likt det du kan forvente å finne utført for en realfilm med tanke på detaljnivå, er lydene også mer virkelighetstro enn de du finner i Chomets tidligere animasjonsfilmer. Dette argumentet støtter utseendet på *Illusjonistens* karakterer, som i

motsetning til karikaturene av mennesker du finner i *The Old Lady and the Pigeons* og *Trillingene fra Belleville*, inneholder karakterer mer eller mindre riktig proporsjonerte i forhold til virkelighetens eller realfilmens mennesker. Alle bevegelsene virker tatt hensyn til, i tillegg til materialet tilegnet gjenstander og settinger. I scener hvor lydeffektene ikke har en påpekende rolle, ligger lydeffektene lavt i lydsporet, tatt ned i volum til fordel for musikken.

Komiske hendelser får gjerne overvirkelige lydeffekter i den forstand at volumet økes for påvirkningskraft. Et eksempel kan være kaninens hissige gnagerlyder fra flosshatten. Når kaninen biter Tatischeff i hånden, hører du det, uavhengig av bildeutsnitt. Disse overdrevne lydeffekter fungerer som ”stingers”, som betyr at de tvinger deg til å legge merke til noe på skjermen.

Som unntak finnes eksempler på mindre virkelighetstro lyder. Et eksempel er lyden av et ”popp”, slik det du får når du bryter vakuemet i for eksempel en flaske. Lyden er ikke virkelighetstro med tanke på hendelsen som strider mot fysikkens lover, og brukes i tilfellet for å over-illustrere den kaninens motvilje. På lignende måte maler kaninen som en katt når Tatischeff stryker den. Det er ikke en veldig virkelighetstro lyd når det kommer til kaniner, og kan omtales som et tilfelle av ’rendering’, eller ’lydgjengivelse’, som sikter til en bruk av lyd for å formidle følelse på en måte som er motsatt av den trofast reproduksjon lyden du som du ville forventet å høre den i en lignende situasjonen i virkeligheten. Kaninen har hittil i filmen bare vært hissig, og lydeffekten forteller noe om kaninens endrede sinnstemning.

Et av de mest komiske øyeblikkene i filmen understrekes av en gjentakende ’flappelyd’ til bildet av en kilt i vind. I scenen fraktes Tatischeff til den lille skotske byen i en liten motorbåt, og under hele sekvensen frukter vi at kilten skal blåse opp over rumpehøyde. Den gjentakende og rytmiske lydeffekten gjør hendelsen ulidelig morsom. Og hvor lyden her er brukt som en forsterker av en hendelse morsom i seg selv, gir filmen lyddesignet på et tidspunkt en scene fullstendig avhengig av akusmatisk lyd for å utføre en ’punchline’ satt opp av bildet. I scenen ser vi relativt tomme skotske veier med to biler kjøre langsomt mot hverandre i et veikryss. Hvor bildet går over til å fokusere på jakokser i nærheten, oppstår lyden av et krasj utenfor bildet. Bildet bekrefter like etter hvordan de to bilene mot alle odds klarte å kjøre i hverandre. Med tanke på bilenes tempo, ville vi forutsett krasjet lenge før det faktisk fant sted om bildet hadde holdt fokuset på dem. Ved å utføre det på denne måten oppnår du å overraske publikum.

7.4.3 Bakgrunnslyder

Walla er i *Illusjonisten* en viktig komponent for informasjon. Med tanke på at Tatischeff avhenger av et publikum for å tjene til livets opphold, blir det viktig å påpeke mangelen av et. I salen under åpningsnummeret sier applausen noe om størrelsen på et publikum som ikke ses. Antall hender i klapp, samt klangen av dem sier noe om både størrelsen på salen og publikummet. I dette tilfellet framfører han for et lite publikum i en relativt liten sal. Som en motsetning får du i en etterfølgende scene et stort og ivrig publikum under en konsert. Jubelen og hylingen tilegnet konserten understreker videre mangelen på folk når han entrer scenen etter dem.

Med tanke på at filmen besøker en rekke byer, er bakgrunnslydene nyttige for å presentere byen og dens karakter. Mengden trafikk sier noe om omgivelsene, og hvor byer som London og Edinburgh inneholder relativt mange og høye lyder, får du i den skotske landsbyen, så å si ingenting. De tunge bilene, trikken og damplokomotivet sier i tillegg noe om årstallet for settingen. Med tanke på elements of auditory setting, gir bakgrunnslydene filmen et personlig preg gjennom eksempler som disse. Andre eksempler fra filmer kan være krandryppingen på rommet og lydene avslørt gjennom dets tynne vegger. Blant distinktive lyder som definerer filmens rom, finner vi et spennende tilfelle hvor en bjefling framprovosert av Tatischeffs handling. Når lyden inntreffer rommet til jenta på den andre siden av byen får vi et tydelig inntrykk av hvor langt unna hotellet han er.

7.4.4 Musikk

Musikken til *Illusjonisten* er komponert av Chomet selv. Den underliggende musikken hans er alt annet enn overbrukt og bidrar regelrett til å sette stemningen gjennom hva som i hovedsak er sentimentale melodier spilt på piano.

Av diegetisk musikk har du flere musikalske kilder i filmen. Eksempelvis hører man under flere anledninger humørløse melodier jeg vil sammenligne med heismusikk. Chomet har valgt å bruke diegetisk musikk i stedet for ikke-diegetisk underliggende musikk på veldig mange steder i filmen. Resultatet er et mer økologisk forhold til settingen, overraskende nok, uten at det hindrer deg i å få en riktig følelse om situasjonene de oppstår i. Deres ambivalente karakter virker på meg å være klokkeklare henvisninger til Tatischeffs frustrasjon.

7.5 Oppsummering

I motsetning til Disney og Ghibli, fikk Chomet, på samme måte som Eric Goldberg, sjansen til å lage sin egen parodi gjennom 'couch gag' i *The Simpsons-episoden Diggs* fra 2014. Vanligvis har lydsporet i en av disse Simpsons' kjenningsmelodi liggende til grunne med én til to av de mest nødvendige lydeffekter over. Som kontrast har Chomets versjon gitar-, fiolin-og trekkspill-musikk fra hva låter som en gammel platespiller, råe lydeffekter som sløve fottrinn, karakterlyder som gispning og latter, samt en hylende gås og knurrende hund. Hele sekvensen er mørk i utseendet, animert på en surrealistisk måte, med detaljerte, teksturfylte og små-groteske versjoner av de ellers enkle og søte animasjonene av seriens hovedkarakterer. Homer spiser snegler som popcorn, Bart forsøker å lage foie gras av en strittende gås, Lisa spiller trekkspill og Marge leter etter yngste datter Maggie ved å ytre navnet hennes med en fransk aksent. Sekvensen er kanskje like mye en parodi på franskmenn som det er en parodi på Chomets filmer, men da jeg så den første gang viste jeg instinktivt at det var et Chomet-produkt. Kanskje først og fremst på grunn av animasjonsstilen, men lydsporet spiller allikevel en stor rolle.

Jacques Tati er en soleklar inspirasjonskilde for Chomet. På samme måte som Tati anvender Chomet 'silent comedy', som sikter til en filmstil vi kjenner fra Charlie Chaplins og Buster Keatons filmer fra tiden før synkronisert lyd, men også fra Tex Averys tegnefilmer (1930-1980) og den mer moderne, animerte stop-motion-serien *Shaun the Sheep* (2007-). I tillegg til at hovedkarakteren i *Illusjonisten* heter Tatischeff, som er Tatis virkelige etternavn, bærer han også sterke likhetstrekk til Tatis mest brukte karakter, Mr. Hulot (spilt av Tati selv). Tatis Mr. Hulot er en i bunn og grunn en pantomime som hovedkarakteren i Chomets ikke-animerte kortfilm *Tour Eiffel* bokstavelig talt er. I Chomets første ikke-animerte langfilm *Attila Marcel* fra 2013 er hovedkarakteren Paul stum, i *Trillingene fra Belleville* dukker det opp en plakat fra Tatis *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953), samt et vittig sykkel-klipp fra Tatis film, *Jour de Fete* (1949), og i en scene fra *Illusjonisten* går Tatischeff inn på Tatis film, *Mon oncle* (1958) som vises også på kino. I scenen gir hovedkarakteren oss mulighet til å oppdage referansen til Tati gjennom den merkverdige likheten.

I *Trillingene fra Bellevilles* tilfelle, utnyttes lydsporet slik at det er enig med den ukonvensjonelle historien, de eksentriske karakterene og den særegne animasjonsstilen. Fordi det er nærmest ingen dialog filmen, er historien fullstendig avhengig av de andre lydelementene. Bruken av lydeffekter ikke over-nøyaktig, men i setter et sterkt personlig preg

på settingen ved hjelp av den over-illustrerte hunden, den ”svosjende” kelneren og små detaljer som den store tikkende klokken og en knirkende metallsyklist som svinger i vinden på taket. Lydeffektene er derimot aldri påtrengende, og er om noe, lunefulle. Dette gjelder også *Illusjonisten*. Men hvor *Trillingene fra Belleville* er av en mer eksentrisk art, er *Illusjonisten* mer virkelighetstro, i både animasjon og lydspor. Såpass så, at jeg er villig til å argumentere for at detaljnivået i foleyarbeidet i *illusjonistens* tilfelle er like godt som det du finner i en hvilken som helst realfilm. En scene som imponerer stort på denne måten er den hvor Tatischeff forsøker å fange kaninen som har rømt bak scenen. Fottrinn av forskjellige typer sko, den uheldige knuffingen bort i forskjellige musikkinstrument, i tillegg til prominente lyder til en kanin i fokus.

Kortfilmen, *The Old Lady and the Pigeons*, er mer lik *Trillingene fra Belleville* i utseendet enn den er *Illusjonisten*. Med tanke på lyddesign er *The Old Lady and the Pigeons* på mange måter et veldig kreativt stykke arbeid på den måten at den virker å være et eneste stort point-of-audition. Hver eneste lydeffekt brukt virker være av en hånlig karakter – enten fordi den er der eller fordi den overdrives i volum. Fordi filmen er en kortfilm, er dette en fin måte å påpeke hovedkarakterens endeløse kamp mot sulten. I en langfilm er point-of-audition et fint tilskudd om du ønsker at publikum skal føle empati for en karakter, men fenomenet kan neppe bære et helt lydspor. Hvis bruken av emanation speech skulle være et tilfelle av point-of-audition i *Illusjonisten*, som jeg foreslo, kan nærmest all tale i *Illusjonisten* regnes for å være hovedkarakterens oppfattelse av ukjente språk.

Med tanke på bakgrunnslyder, har *The Old Lady and the Pigeons* ingen. Både i *Trillingene fra Belleville* og *Illusjonisten* er bakgrunnslydene veldig viktige for settingene. Delvis fordi de påpeker årstallene, men også fordi den gir byene besøkt egne preg. Bruken av walla i *Trillingene fra Belleville* er fin og passende, men i *Illusjonisten* forteller denne delen av lydsporet masse om den fortvilte situasjon Tatischeff befinner seg i.

Begge langfilmene har nevneverdig bruk av musikk. I verken den ene eller den andre er musikken påtrengende eller overbrukt. Benoît Charests komposisjoner til *Trillingene fra Belleville* har en særegen kvalitet over seg, enten det være den underliggende musikken som følger filmens stemning, eller de spenstige låtene lagd for karakterene innad. Sylvain Chomet oppnår det samme med sine egenkomponerte låter i *Illusjonisten*, men den mest særegne musikken i *Illusjonisten* virker for meg å være den diegetiske heismusikklignende musikken

som på mange måter sørger for å sette melankolsk stemning, kanskje nettopp fordi den virker overbærende, og dermed ikke-empatisk.

8. Konklusjon

I denne avhandlingen har jeg sett på lyden i animasjonsfilm med problemstillingen: *Er der forskjeller i lydbildet til animasjonsfilmer produsert forskjellige steder i verden?* Jeg har i den forbindelse sett på en rekke kritikerroste og prisbelønnede animasjonsfilmer med opprinnelse fra tre forskjellige land, med den hensikt å overføre noen av filmlydteoretiker Michel Chions idéer og terminologi omhandlende lyd i realfilm til animasjonsfilm gjennom å identifisere lydfenomen brukt i filmenes lyddesign.

Filmene jeg har sett på er amerikanske Pixar Animation Studios *Toy Story*, *Toy Story 3* og *WALL-E*, japanske Studio Ghiblis *Min nabo Totoro*, *Chihiro og heksene* og *Vinden stiger*, samt franske Sylvain Chomets *The Old Lady and the Pigeons*, *Trillingene fra Belleville* og *Illusjonisten*. Hvor Pixars filmer er ment for barn, er Chomets filmer ment for et voksent publikum. Studio Ghiblis filmer tiltrekker seg mennesker i alle aldre, men hvor *Min nabo Totoro* og *Chihiro og heksene* omhandler magi og fantasi, er *Vinden stiger* en førkrigsfilm som neppe vil glede et yngre publikum.

Utsagnet ”Dialogue is king” referer til hierarkiet som sier at de viktigste lydene skal ha høyest volum i lydsporet. Dialog står vanligvis for den viktigste narrative informasjonen i en film, og ligger i disse tilfellene uforstyrret i lydsporet. Utsagnet gjelder i *Toy Story*- og Studio Ghibli-filmene jeg har sett på. *Toy Story*-filmene er dialogtunge filmer som legger vekt på verbal humor og godt stemmeskuespill.

Hvor den ene japanske filmen rettet mot voksne er relativt dialogtung, er Chomets filmer, samt *WALL-E*, som har vist seg å være like populær blant voksne som barn, derimot nærmere stumfilmer. Uten dialog å lene seg på for informasjon, avhenger karakterene i *WALL-E* og Chomets filmer av karakterlyder når de ønsker å uttrykke seg. Dette er spesielt tydelig i roboten *WALL-E*, som er en generelt mer uttrykksfull karakter enn samtlige karakterer i Chomets filmer. I Chomets filmer finner vi derimot den spennende bruken av emenation speech, hvilket er dialog du ikke kan høre eller forstå fordi det ikke er viktig for handlingen. Bruken faller fint inn sammen med karakterlydene basert på latter, stønning og smatting. Sammen sørger elementene for en rekke morsomme og lettforståelige situasjoner.

Pixar har et enormt fokus på lyddesign, og får, ved å ansette lyddesignere som Ben Burtt og Gary Rystrom, lyddesignere som har erfaring fra *Star Wars* (1977) og *Jurassic Park* (1993). Begge har med andre ord måttet skape lydeffekter til settinger, gjenstander, vesen og dyr ingen har forutsetningene til å vite hvordan låter. Å lydlegge en stol som faller eller et glass som knuses har i stor grad et fasitsvar fordi vi enten har erfart eller besitter muligheten til å erfare lydhendelsen. Når det gjelder romstasjoner, lasersverd og dinosaurer begynner en lyddesigner på bar bakke. Burtt og Rydstroms arbeid i filmer som disse peker ut lyddesign på sitt mest kreative, og deres bidrag har sørget for uhelbredelige konvensjoner i lydarbeid. Grunnet Rydstroms svar på hvordan en dinosaur låter, sitter vi alle igjen med et inntrykk av at dinosaurer låter som gjess, elefanter eller parrende skilpadder. Pixars filmer krever i de fleste tilfeller denne typen kreativt arbeid, nettopp grunnet deres nyskapende idéer som inneholder ut-av-den-verden-elementer. Burtt's detaljfokus i lydarbeid bak *WALL-E*'s hypotetiske figurer er hva som gjør roboten WALL-E plausibel. Som en motsetning finner du fantasiskapningene i *Min nabo Totoro* som er tilegnet hva som låter som arkadespill-lyder, lik de vi kan finne i klassiske tegnefilmer. Dette fenomenet virker å være særegent for Studio Ghiblis filmer, med unntak av *Vinden stiger*.

Med tanke på materializing sound indicies skiller tre filmer seg ut blant de ni. *Toy Story*-filmene, samt *WALL-E* legger mye vekt på detaljene i tingenes materiale. *Toy Story*-filmene er eksepsjonelt interessante fordi hovedkarakterene er ting. I filmene kan du skille en plastleke fra en annen i lyden. Og selv om de fiktive karakterene i *Chihiro* og *heksene* blir tilegnet materielle kvaliteter som ”gummistøvel”, virker arbeidet lagt ned i *Toy Story*-filmene å være mer gjennomført.

Illusjonisten virker å være filmen med de mest engasjerte foleyartistene. Arbeidet utført slår meg å like gjerne kunne vært produsert for en realfilm grunnet det detaljrike og virkelighetstro resultatet. Og selv om flere lyder gjøres overvirkelig med økt volum i ettertid, er dette viktig for å møte publikums forventninger på dette. Grunnen til bruken er dramatisk effekt. Lydsporet støtter alltid opp om det narrative på denne måten. Lydsporet i *WALL-E* har også tydelig gjennomført foley, men hvor *WALL-E*'s lydspor støtter seg på mye musikk og lydeffekter ellers, har *Illusjonisten* et såpass sparsom bruk av lyd for øvrig at foleyarbeidet virkelig får vist seg. For utenom *The Old Lady and the Pigeons* er det ingen av filmene som ignorerer hendelser som kanskje kunne vært lydlagt. *The Old Lady and the Pigeons* ignorerer enkelte hendelser i lyden av point-of-audition-grunner, brukt for å understreke hva hovedkarakteren føler. *Toy Story*,

WALL-E og *Chihiro* og *heksene* bruker også teknikken på lignende måter. Men hvor Pixars filmer gjør dette på en mer opplagt måte, ved å gå inn bak karakterenes skjermer og hjelmer, oppleves Chihiros point-of-audition gjennom en redigering av klang og volum for å få oss til å ane at noe utenom det vanlige skjer.

Hvis man anser mye brukte bakgrunnslyder som, fuglekvitter om morgenen, sirisser om kvelden og hundebjeff i det fjerne for å være lydkonvensjoner, virker animasjonsfilmer generelt å bruke dem. Men hvor de vanligvis anvendes for elements of auditory settings, for å gi en scene et personlig preg, bruker *Min nabo Totoro* sitt fuglekvitter mer kreativt. Fordi den brukes ofte og tidlig i filmen, fungerer fjerningen av den som et verktøy for å gjøre publikum forventningsfulle og usikre. I *Vinden stiger* brukes fjerningen av bakgrunnslyder som fortellerverktøy når lydene av prat og flymotor forsvinner til fordel for vind når hovedkarakteren instinktivt vet at noe er galt. I *WALL-E* brukes lyden av vind for å understreke hvor tomt det er i WALL-Es omgivelser. I *Illusjonisten* er bakgrunnslyd av walla, eller lyden av en folkemengde, en av de viktigere kildene til informasjon. Størrelsen av hovedkarakterens publikum er en direkte påpeking av hans suksess, eller heller mangelen på suksess.

Hvis parodiene utført av de diverse animerte TV-seriene for voksne har fortalt oss noe om lyden i filmene under lupen, er det at musikken i *Toy Story* og *Min nabo Totoro* har en særegen og lettgjenkjennelig bruk av musikk. Chomets egenparodi i *The Simpsons* er den eneste parodien som inneholder diegetisk musikk. Dette stemmer fint overens med mengden diegetisk musikk som finnes i Chomets langfilmer sammenlignet med Studio Ghibli og Pixars filmer. Ikke-empatisk musikk sikter til musikk som virker iøynefallende likegyldig til hva som skjer i historien, og *Illusjonistens* tilfelle av diegetisk heismusikk-lignende musikk slår meg å kanskje være et eksempel på dette. Den tilsynelatende muntre musikken, som derimot har flate melodier, virker å hinte til den falske fasaden Tatischeff er tvunget til å holde i filmen. På lignende måte kan WALL-Es kassett av populærsangen "Put On Your Sunday Clothes" være en spesielt optimistisk låt å spille over en ensom og grå setting. Når vinden overdøver det allerede skrale musikkopptaket, virker det som dette blir påpekt.

Mye mer vanlig er det derimot den empatiske ikke-diegetiske musikken som ligger under samtlige filmer jeg har sett på. Musikken stemmer overens med bildets handling og stemning, og virker fungere som en mer eller mindre sikkert kilde til sannhet.

Basert på funnene mine vil jeg hevde at forskjellen i lyddesignet mellom amerikansk, japansk og fransk animasjonsfilm ikke nødvendigvis ligger i forskjellig dialogopptakspraksis, eller i anvendelsen av lydeffekter og musikkinstrument, men heller på fokusområder. Med det mener jeg at det i japanske animasjonsfilmer virker å finnes en dialog- og musikk tung trend, med et mindre fokus på kreative og virkelighetstro lydeffekter. Mens det i fransk animasjonsfilm virker å være et sterkt detaljfokus i bruken av lydeffekter, i tillegg til en mer dialogfattig og forsiktig bruk av musikk. Det er vanskelig å peke ut lydelementer forsømt når man må ta *WALL-E* med i regnestykket. WALL-Es lyddesign er i en klasse for seg selv, men når jeg allikevel skal påpeke tendenser, går det an å understreke at Disney med Pixar har beveget seg vekk fra de animerte musikalene og de musikalske lydeffektene, hvilket sørger for en mye mer nøktern framgangsmåte på en vei mot mer plausible, detaljrike og kreative lyddesign enn hva Walt Disney noen gang kunne drømt om.

Kildehenvisning

Bøker:

- Altman, R., 1992. *Sound Theory/Sound Practice*. Routledge, Chapman and Hall, Inc. USA.
- Ament, V., 2014, *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal Press: Taylor & Francis Group, New York og London.
- Beauchamp, R., 2013, *Designing Sound for Animation*. Focal Press: Taylor & Francis Group, New York og London.
- Bordwell, D. og Thompson, K., 2001. *Film Art: An Introduction*. The McGraw-Hill Companies, Inc., New York.
- Chion, M., 1994, *Audio-Vision : Sound on Screen*. Columbia University Press, New York.
- (Edited by:) Coyle, R. 2010, *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity*. Equinox Publishing Ltd, London, UK og Oakville, USA.
- Furniss, M., 2007. *Art in Motion: Animation Aesthetics, Revised Edition*. John Libbey & Company Limited.
- Giannetti, L., 2008. *Understanding Movies* (Eleventh Edition). Pearson Education, Inc., New Jersey, USA.
- Goldmark, D., 2005. *Tunes for Toons*. University of California Press, Berkley and Los Angeles, California, USA.
- Helvering, D. A., 2007. *Functions of Dialogue Underscoring in American Feature Film*. ProQuest Information and Learning Company, USA.
- Iversen, G. og Tiller, A., 2014, *Lydbilder: Mediene og det akustiske*. Universitetsforlaget AS, Oslo.
- Monaco, J., 1981. *How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*. Oxford University Press, New York og Oxford.
- O'Brien, C., 2005. *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S*. Indiana University Press, Bloomington og Indianapolis.
- Sonnenschein, D., 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. McNaughton & Gunn, Inc., Saline, Michigan, USA.
- (Edited by:) Weis, E. og Belton, J., 1985, *Film Sound: Theory and Practice*. Columbia University Press, New York.
- Welles, P., 1998. *Understanding Animation*. Biddles Ltd., Guilford and Kings Lynn, England.
- Whittington, W., 2007. *Sound Design & Science Fiction*. University of Texas Press, USA.

Filmer:

- *6 Days to Air: The Making of South Park* (2011), Arthur Bradford.
- *101 dalmatinere* (1961), Clyde Geronimi, Hamilton Luske og Wolfgang Reitherman.
- *2001: A Space Odyssey* (1968) Stanley Kubrick.
- *Aladdin* (1992), Ron Clements og John Musker.
- *Alice Comedies* (1923-1927), Walt Disney Productions.
- *Alice i Eventyrland* (1951), Clyde Geronimi, Wilfred Jackson og Hamilton Luske.
- *Anomalisa* (2015), Duke Johnson og Charlie Kaufman.
- *Apokalypse nå!* (1979), Francis Ford Coppola.
- *Askepott* (1950), Clyde Geronimi, Hamilton Luske og Wilfred Jackson.
- *Attila Marcel* (2013) Sylvain Chomet.
- *Bambi* (1942) David Hand.
- *Big Hero 6* (2014), Don Hall og Chris Williams.
- *Cannibal Capers* (1930), Bill Gillett.

- *Chihiro og heksene* (2001) Hayao Miyazaki.
- *The Conversation* (1974) Francis Ford Coppola.
- *Den lille havfruen* (1989), Ron Clements og John Musker.
- *Det levende slottet* (2004), Hayao Miyazaki.
- *De utrolige* (2004), Brad Bird.
- *En katt i Paris* (2010), Jean-Loup Felicioli og Alain Gagnol.
- *Ernest og Celestine* (2012), Stéphane Aubier, Vincent Patar og Benjamin Renner.
- *Fantasia* (1940), James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield og Ben Sharpsteen.
- *Fantastic Mr. Fox* (2009), Wes Anderson.
- *Flåklypa Grand Prix* (1975), Ivo Caprino.
- *Frost* (2013), Chris Buck og Jennifer Lee.
- *Grusomme meg* (2010), Pierre Coffin og Chris Renaud.
- *Haisommer* (1975) Steven Spielberg.
- *Hello, Dolly!* (1969), Gene Kelly.
- *Herkules* (1997), Ron Clements og John Musker.
- *Illusjonisten* (2010), Sylvain Chomet.
- *The Jazz Singer* (1927), Alan Crosland.
- *Jungelboken* (1967), Wolfgang Reitherman.
- *Jurassic Park* (1993), Steven Spielberg.
- *The Karnival Kid* (1929), Walt Disney og Ub Iwerks.
- *Kirikou-filmene* (1998-2012), Michel Ocelot og Bénédicte Galup.
- *Lady og landstrykeren* (1951), Clyde Geromini, Wilfred Jackson og Hamilton Luske.
- *Laputa: Castle in the Sky* (1986), Hayao Miyazaki.
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953), Jacques Tati.
- *Løvenes konge* (1994), Roger Allers og Rob Minkoff.
- *Mary and Max* (2009), Adam Elliot.
- *Min nabo Totoro* (1988), Hayao Miyazaki.
- *Mon oncle* (1958), Jacques Tati.
- *The Old Lady and the Pigeons* (1998), Sylvain Chomet.
- *Ole Brumm – Nye eventyr i Hundremeterskogen* (2011), Stephen J. Anderson og Don Hall.
- *Oppdrag Nemo* (2003), Andrew Stanton og Lee Unkrich.
- *Oswald the Lucky Rabbit* (1927-1928), Walt Disney Productions.
- *Paris je t'aime* (2006) Ethan og Joel Coen, Sylvain Chomet, Alfonso Cuarón, Alexander Payne, Tom Tykwer, Gus Van Sant, med flere.
- *Peter Pan* (1953), Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske og Jack Kinney.
- *Pinocchio* (1940), Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts og Ben Sharpsteen.
- *Prinsessen og frosken* (2009), Ron Clements og John Musker.
- *Q-gjengen* (2004), Will Finn og John Stanford.
- *Ratatouille* (2007), Brad Bird og Jan Pinkava.
- *Ringeren i Notre Dame* (1996), Gary Trousdale og Kirk Wise.
- *The Secret of Kells* (2009), Tom Moore og Nora Twomey.
- *Show Boat* (1929), Harry A. Pollard.
- *Silly Symphonies* (1929-1939), Walt Disney Productions.
- *Skjønnheten og udyret* (1991), Gary Trousdale.
- *Snehvit og de syv dvergene* (1937), David Hand.
- *Star Wars* (1977), George Lucas.
- *Steamboat Willie* (1928), Ub Iwerks.

- *To på rømmen* (2010), Nathan Greno og Byron Howard.
- *Toy Story* (1995), John Lasseter.
- *Toy Story 3* (2010) Lee Unkrich.
- *Trillingene fra Belleville* (2003), Sylvain Chomet.
- *Vinden stiger* (2013) Hayao Miyazaki.
- *WALL-E* (2008), Andrew Stanton.
- *Zootopia* (2016), Byron Howard, Rich Moore og Jared Bush.

Musikk:

- "Almost There" – Randy Newman.
- "Also Sprach Zarathustra" - Richard Strauss.
- "A Whole New World" – Alan Menken og Tim Rice.
- "Can You Feel the Love Tonight" – Elton John og Tim Rice.
- "Be Our Guest" – Howard Ashman og Alan Menken.
- "La vie en rose" - Louigny og Edith Piaf.
- "Le Freak (Freak Out)" – Bernard Edwards og Nile Rodgers (Chic).
- "Let it Go" – Kristen Anderson-Lopez og Robert Lopez.
- "Put On Your Sunday Clothes" – Jerry Herman.
- "Steamboat Bill" – Folkemusikk.
- "The Silly Song" – Frank Churchill, Larry Morley og Leigh Harline.
- "This Land" – Hans Zimmer.
- "Turkey in the Straw" – Folkemusikk.
- "When You Wish Upon a Star" – Leigh Harline og Ned Washington.
- "You've Got a Friend in Me" – Randy Newman.

Nettsider:

- Filmsound (filmsound.org):isi
<http://filmsound.org/chion/claudia.htm>
- Get in Media: Entertainment Careers (Getinmedia.com):
<http://getinmedia.com/careers/sound-designer>
- The Internet Movie Database (IMDb.com):
http://www.imdb.com/title/tt0019422/?ref=fn_al_tt_1
- Rotoscopers (Rotoscopers.com), 06.03.15:
<http://www.rotoscopers.com/2015/03/06/the-differences-between-disney-and-pixar/>
- Store norske leksikon (Snk.no): Jazzsangeren (The Jazz Singer), 20.12.11:
<https://snl.no/Jazzsangeren>
- Store norske leksikon (Snl.no): Phi-fenomenet, 14.02.09:
<https://snl.no/phi-fenomenet>

TV-serier:

- *Bob's Burgers* (2011-), sesong 3, episode 5: *An Indecent Thanksgiving Proposal*. Loren Bouchard og Jim Dauterive.
- *Family Guy* (1999-), sesong 8, episode 1: *Road to the Multiverse*. Seth MacFarlane og David Zuckerman.
- *Shaun the Sheep* (2007-) Nick Park og Richard Starzak.
- *The Simpsons* (1989-), sesong 22, episode 14: *Angry Dad: The Movie*; sesong 25, episode 12, *Diggs*. James L. Brooks, Matt Groening og Sam Simon.
- *South Park* (1997-), Trey Parker, Matt Stone og Brian Graden.