Abstrakt Concrète

Transdiegetiske lydobjekter som estetiske og narrative virkemidler i filmmusikk

Geir Døhlie Gjerdsjø

Masteroppgave i musikkteknologi
Institutt for musikk
Norges teknisk-naturvitenskaplige universitet
Trondheim, høsten 2014

Sammendrag

Denne masteroppgaven tar for seg hvordan lyder fra det diegetiske lyddesignet blir integrert i den ikke-diegetiske filmmusikken, og hvordan dette påvirker publikums opplevelse av filmens fortelling og estetikk. Når lyd krysser det diegetiske skillet i film, vil det alltid ha en betydning for det audiovisuelle samspillet. Ved hjelp av begrepet transdiegese, beskrives møtepunktet mellom lyddesign og musikk som et fleksibelt grenseområde. Som en inkorporert del av musikksporet, bringer de diegetiske lydene med seg lyddesignets gjengivende funksjon inn i musikkens mer abstrakte formidling. Slik kan den transdiegetiske lydbruken knytte filmmusikken nærmere filmens fortelling.

Implementeringen av handlingens reallyder i musikksporet er ingen entydig teknikk, og ulike fremgangsmåter for musikalsk integrert lyddesign har ulik påvirkning på filmen. Oppgavens kjerne er en rekke inngående analyser av filmeksempler der konkrete lyder fra handlingen inngår som musikalske bestanddeler. Disse eksempelstudiene viser mangfoldet i denne formen for transdiegetisk lydbruk. De diegetiske lydene kan danne et selvstendig musikalsk forløp, eller inngå i et allerede etablert musikkspor. I noen filmer blir lydeffektene synkronisert med den ikke-diegetiske musikken for å engasjere publikum og skape begeistring for karakterene, mens i andre filmer fremhever den samme teknikken noe kunstig i fiksjonsuniverset. I noen tilfeller opptrer lydene som et eget instrument i det ikke-diegetiske orkesteret. Med sin tilknytning til noe konkret i handlingen, vil de i disse tilfellene kunne fungere som signaler eller meningsbærere i musikken. Felles for den transdiegetiske lydbruken, er at den alltid har innvirkning på publikums opplevelse av fortellingen og det audiovisuelle uttrykket.

Oppgaven gjør ikke et forsøk på å systematisere de ulike teknikkene for musikalsk integrasjon av lyddesign. Fremfor å etablere et eget begrepsapparat med detaljerte kategorier, fremhever oppgavens eksempelstudier den unike betydningen av hvert enkelt tilfelle ved hjelp av et allmenngyldig ordtilfang. Hensikten er å demonstrere at det ikke er behov for ny terminologi eller spesialtilpassede modeller for å kunne drøfte komplekse audiovisuelle sammenhenger i film.

Forord

Gjennom over fem år som student ved musikkteknologi på NTNU, har jeg ikke bare fått muligheten, men også blitt oppfordret til å utfolde meg i vidt forskjellige områder innenfor fagfeltet. Bredden i emnetilbudet oppmuntrer studentene til å utforske og utvikle sine egenskaper både som musikere og akademikere. Tidlig i bachelorprogrammet oppdaget jeg at min hovedinteresse lå i de audiovisuelle mediene, og lydens samspill med bildet. Jeg har brukt tiden min som bachelor- og masterstudent til å fordype meg i lydlegging av filmer og spill, både i praksis og gjennom teori. Studiets tverrfaglighet har latt meg krydre den musikkteknologiske utdanningen med emner fra både musikkvitenskap og film- og videoproduksjon. Resultatet er en sammensatt og spissformulert kompetanse, med en bred erfaring fra ulike innfallsvinkler til fagfeltet filmlyd og -musikk. Min aller største takk går til NTNU som tilbyr dette enestående studieprogrammet, både på bachelor- og masternivå. At jeg etter fem og et halvt år kan levere en masteroppgave som i så stor grad er et produkt av min interesse og begeistring for lyd i film, er jeg veldig takknemlig for.

I arbeidet med denne oppgaven er det mange personer som har hatt stor betydning. Først og fremst må jeg takke Sigurd Saue, min fantastisk hyggelige, snille og kunnskapsrike veileder. Døren til kontoret ditt har alltid vært åpen, og du har virkelig stilt opp når jeg hatt behov for å drøfte de mange utfordringene i skriveprosessen. Samtidig har du uttrykt stor tiltro til mine evner, og vist stor tålmodighet ved å la meg jobbe i mitt eget tempo. Takk til Asbjørn Tiller ved Institutt for kunst- og medievitenskap, for faglig input og uvurderlige tilbakemeldinger på oppgaven i innspurten. Takk til Magnar Breivik ved musikkvitenskap, for en lang og svært inspirerende diskusjon omkring filmens lydbruk tidlig i semesteret. Takk til Inga Hild Lykka for korrektur, språkvask, post-it-lapper og førstesopranvitser. Til slutt vil jeg takke min samboer Janne Kristin Schanke, Mamma og alle andre venner, familie og medstudenter, som har engasjert seg i arbeidet mitt, og støttet meg gjennom hele prosessen. Mange av de viktigste momentene i oppgaven har jeg kommet frem til som en direkte konsekvens av samtaler med dere.

Geir Døhlie Gjerdsjø
Trondheim, 13. november 2014

Innhold

Sammendrag ..... **iii**

Forord ..... **v**

Kapittel 1: Innledning **1**

1.1 Problemstilling **3**

1.1.1 Problemstillingens nøkkelbegreper 4

1.1.2 Oppgavens oppbygging og formål 5

1.1.3 Abstrakt Concrète 7

Kapittel 2: Teori **9**

2.1 Grunnleggende begreper om filmlyd **10**

2.2 Filmlydens forhold til bildet **13**

2.2.1 Den audiovisuelle kontrakten 13

2.2.2 Musikkens symbolske samsvar og narrative funksjon 18

2.2.3 Ulik filmlyd, ulikt audiovisuelt samsvar 21

2.3 Det gjengivende og det estetiserende **23**

2.3.1 Lydgjengivelse 23

2.3.2 Estetisering 25

2.4 Transdiegese **29**

2.4.1 Begrepets utfordringer og muligheter 29

2.4.2 Teoretikere og alternativ terminologi 31

2.4.3 Transdiegetisk synkronitet 33

2.5 Musikalsk lytting til konkrete lyder **37**

2.5.1 Konkrete lyder i musikk 37

2.5.2 Lyttemåter 42

Kapittel 3: Eksempelstudier **45**

3.1 Synkronisert – nært audiovisuelt samsvar **46**

3.1.1 Synkronitet i actionsekvenser 46

3.1.2 Montasjesekvenser 55

3.1.3 Transdiegetiske lydeffekter i musikaler 57

3.2 Konkret – mellomnært audiovisuelt samsvar **64**

3.2.1 Storbyens symfoni – "Love Me Tonight" 64

3.2.2 Konkret musikk i reklame 72

3.2.3 Ren stilisering – "Alt i alt" 77

3.3 Løsrevet – symbolsk audiovisuelt samsvar 81
3.3.1 Fantasiens ledemotiv – ”Atonement” 81
3.3.2 Trussel – ”Breaking Bad” 89
3.3.3 Signallyder 92
3.3.4 Omgivelser og materialitet 95
Kapittel 4: Drøfting 101
4.1 Estetikk 102
4.1.1 Estetisering av virkeligheten 102
4.1.2 Å lytte til det estetiske 109
4.2 Narrativt innhold 112
4.2.1 Tilgjengelig lesenøkkel 112
4.2.2 Involvering over avstand 115
4.2.3 Å lytte til en lydfortelling 118
4.3 Avslutning 121
Litteraturliste 123
Filmliste 127

Kapittel 1: Innledning

Et av mine tidligste minner av aktiv refleksjon over audiovisuelt samspill stammer fra en sportsreklame på TV. På begynnelsen av 2000-tallet, i kjølvannet av slagverkgruppa Stomps internasjonale gjennombrudd, gikk sportsmerket Nikes rytmiske reklamefilmer for basketballutstyr sin seiersgang på norske fjernsyn. Reklamefilmen "Freestyle" (Nike, 2000) presenterte basketballspillere i treningsklær som gjorde triks med ballen i et helt mørkt rom. Uten en visuell bakgrunn, motstandere eller noen form for regler, stod den enkelte spiller igjen med seerens fulle oppmerksomhet. Som publikumer skulle jeg bli imponert over de ekstraordinære ferdighetene spillerne viste – og det ble jeg. Uten den store interessen for basketball, var det imidlertid det auditive aspektet ved reklamefilmen som fanget min oppmerksomhet.

Dette var jo musikk! Hver eneste lyd var organisert rytmisk. Ballen som spratt mot gulvet eller traff hånden, friksjon mellom sko og underlag, stønn og fløyten til en usynlig dommer – alt var en del av den fengende rytmikken. Etter hvert som triksene ble vanskeligere ble rytmeforløpet stadig mer komplekst. Lyden av én spiller fortsatte på lydsporet selv om bildet klippet til neste spiller. Enda mer fascinerende var det at lyden kunne introdusere en rytme som først etter flere sekunder fikk sin visuelle forklaring. Ikke bare lagde spillerne rytmer på egenhånd – den enes spill utfylte den andres. Med en langt større interesse for musikk enn ballspill, mente jeg dette samspillet overgikk de motoriske ferdighetene. For meg gikk aktørene i filmen fra å være sportsutøvere til å bli musikere i et band.

Samtidig var jeg klar over at den musikalske helheten var skapt i etterarbeidet. Det var ikke spillerne som hadde laget musikk, det var det klipperne av filmen som hadde gjort. Jeg forstod fort at spillerne hadde gjort sine triks foran kamera, og så hadde redigeringsmannskapet i klipperommet skjøvet og manipulert lydsporet slik at det fulgte et gitt rytmeforløp. Antagelig var ikke lyden og bildet hentet fra samme opptak engang – jeg kunne høre hvordan noen av lydene var identiske, som for eksempel enkelte lyder av sko mot underlag som gikk igjen. Denne erkjennelsen svekket ikke filmens innvirkning på meg. Det var ingen illusjon som brast eller en vond oppvekking. Tvert om var vissheten om at det musikalske forløpet var konstruert den reelle kjernen i min fascinasjon for filmen. Basketballspillerne skapte musikk – ikke bare alene, men sammen – uten at det var musikk

for *dem*! I deres oppfattelse av virkeligheten gjorde de triks med en ball, og i vår virkelighet var de en slagverkgruppe. Uten å være klar over det var dette mitt første møte med en *diegetisk problemstilling*. Hvor befant musikken seg? Hvor befant spillernes handlinger seg? Hvem hørte og oppfattet hva?

Jeg lot meg også fascinere av spillerne i seg selv. Dette var uvant for meg, da jeg aldri hadde sett en basketballkamp i mitt liv. Disse spillerne gjorde likevel et inntrykk på meg. Jeg ble betatt av blikkene deres, kroppsbeherskelsen deres, elegansen deres – en kombinasjon av avslappethet og intens konsentrasjon. Slik var jeg vant til å se på mine favorittmusikere. En gitarist. En trommeslager. En sanger. Aldri en basketballspiller. Det var heller ikke bare meg denne reklamen gjorde et inntrykk på. Fire måneder etter at filmen debuterte skrev Darren Rovell en sak på nettsidene til ESPN om hvordan denne filmen hadde truffet både sports- og musikkinteresserte.[1] I 2012 kåret basketballnettstedet Dime "Freestyle" til tidenes beste basketballreklame.[2] Det er tydelig at filmen satte sine spor, både umiddelbart og på lengre sikt.

Den musikalske konteksten påvirker hvordan vi ser på aktørene i handlingen. I "Freestyle" fremstår spillerne som ekstra kompetente fordi de ikke bare viser imponerende ballbeherskelse, men bruker denne beherskelsen til å skape musikk. Vi vet at de ikke hører denne musikken slik vi i publikum gjør, men det musikalske lydbildet forteller likevel noe om det vi ser. Filmskaperne trekker lyder ut fra spillernes verden og skaper en musikalsk sammenheng for publikum. Dette grepet gir musikken ny funksjonalitet, basert på det audiovisuelle samspillet i grenseområdet mellom filmens og publikums univers. Det er denne funksjonaliteten denne oppgaven handler om.

---

[1] "Bedazzling Ballhandlers Make Video a Stomping Success," ESPN.com, http://a.espncdn.com/nba/s/2001/0614/1213974.html.

[2] "The 25 Best Basketball Commercials of All Time," DIME Magazine, http://dimemag.com/2012/03/the-25-best-basketball-commercials-of-all-time/10/.

1.1 Problemstilling

Reklamefilmen ”Freestyle” demonstrerer en bruk av musikk som kan berike filmens fortelling, karakterer og kunstneriske uttrykk. Istedenfor å gi publikum en realistisk gjengivelse av det auditive omgivelsene, bruker filmmediet handlingens lydhendelser til å skape musikalske sammenhenger. Det skjer en sammenblanding av lyd og musikk, og det skjer på musikkens premisser. Med utgangspunkt i sine kvalitative egenskaper blir lydene organisert etter et musikalsk forløp. Tempo, rytmikk og spektralt innhold styrer lydenes plassering i forløpet, og det samlede lydbildet fremstår som et helhetlig musikkstykke.

Nike er ikke alene om en slik tilnærming til grenseområdet mellom lyd og musikk. Musikalsk organisering av konkrete lyder forekommer i mange filmer, og de ulike filmene byr på stor variasjon i sjanger, uttrykksform og produksjonstidspunkt. Ikke alle benytter de samme musikalske strategiene som ”Freestyle”. Lyder fra handlingen er i noen tilfeller synkronisert mot et musikkstykke. I andre tilfeller er lydene løsrevet sin visuelle kilde, og fungerer som et eget musikalsk instrument i et ensemble utenfor filmens handlingsrom. Felles er lydenes integrasjon i musikksporet. De stammer fra det portretterte handlingsrommet, og gjennom mediets inngripen antar de en musikalsk rolle for publikum.

En slik transformasjon av funksjonalitet påvirker publikums opplevelse eller oppfatning av filmens aktører. Vi oppfatter og bearbeider musikk på en annen måte enn andre lydlige omgivelser. Når reallydene deler musikkens funksjon vil vår musikalske lytting ha innvirkning på hvordan vi tolker handlingene i bildet. Nike bruker teknikken til å skape begeistring for basketspillerne og til å etablere en relasjon mellom merkevaren og ferdigheter. Andre sjangere, som den fortellende spillefilmen, har ikke det samme kommersielle aspektet, og de audiovisuelle virkemidlene vil dermed ha annen motivasjon. Noen tilfeller av musikalsk integrering av lyddesignet kan bidra til en stilisering, mens andre tilfeller tilbyr viktig informasjon om fortellingen. Ved å analysere og drøfte en rekke eksempler på denne lydbruken vil jeg forsøke å svare på følgende problemstilling:

Hvordan kan integreringen av elementer fra det diegetiske lyddesignet i det ikke-diegetiske musikksporet påvirke filmens estetikk og narrative innhold?

1.1.1 Problemstillingens nøkkelbegreper

Problemstillingen skisserer et skille mellom *det diegetiske lyddesignet* og *det ikke-diegetiske musikksporet*. Oppgavens fokus ligger i møtepunktet mellom lyddesign og musikk, og i den sammenheng er evnen til å forholde seg til skillet mellom de to en forutsetning. For å kunne drøfte funksjonen til en lyd i grenseområdet mellom de to auditive disiplinene, må jeg ta utgangspunkt i hvilke roller henholdsvis lyddesignet og filmmusikken tradisjonelt har. Oppgaven har ikke som mål å gi en fullstendig innføring i filmlydens funksjonalitet, men de grunnleggende prinsippene vil bli gjort rede for i kapittel 2.

Analyse av lydbruk i film tar ofte utgangspunkt i kategoriseringen av lyd som enten lyddesign eller musikk, og som enten diegetisk eller ikke-diegetisk. Noen teoretikere, som den amerikanske filmviteren Jeff Smith, mener inndelingen mister sin relevans når det aktuelle tilfellet ikke kan entydig systematiseres i de etablerte kategoriene. Min tilnærming, og en forutsetning for denne oppgavens diskusjon, er å anse møtepunktet mellom det diegetiske lyddesignet og det ikke-diegetiske musikksporet som et eget område. I kapittel 2.4 introduserer jeg begrepet *transdiegese*, og vil være et kjernebegrep i oppgavens diskusjon. Uttrykket beskriver grenseområdet mellom filmens og publikums handlingsrom, og det er her lyddesignet og musikksporet møtes. Dette grenseområdet har sine egenskaper og muligheter, basert på både lyddesignets og filmmusikkens konvensjonelle funksjonalitet. Når et element fra filmens diegetiske lydverden trer inn i dette grenseområdet bringer det med seg sine egenskaper og assosiasjoner som reallyd, i tillegg til å anta en musikalsk funksjon. Denne doble identiteten er den avgjørende faktoren for lydbrukens påvirkningskraft som audiovisuelt virkemiddel. Ved å kombinere musikkens abstrakte kvaliteter og lyddesignets referanser til det konkrete, har den transdiegetiske lyden evnen til å både estetisere og fortelle.

Begrepsparet *estetikk* og *narrativt innhold* må også problematiseres. Filmens estetikk er dens umiddelbare kunstneriske kvaliteter, og begrepet kan beskrive vårt sanselige, ureflekterte møte med det audiovisuelle. Farger, størrelse, hastighet, balanse, klang og harmoni er eksempler på visuelle og lydlige egenskaper som påvirker filmens estetikk. Å fremheve de estetiske kvalitetene i en scene vil jeg i denne oppgaven omtale som *estetisering*. En nærmere definisjon av dette begrepet blir presentert i kapittel 2.3. Det narrative innhold er knyttet til filmens fortelling. I tillegg til tekst og tale kan ikke-verbale elementer i både lyd og bilde ha innvirkning på hvordan informasjon om handlingen blir formidlet.

I motsetning til både lyd/musikk og diegetisk/ikke-diegetisk har ikke filmens estetikk og fortelling i utgangspunktet en tydelig grense mellom seg. Det er riktignok mulig å skille audiovisuelle virkemidler som tilfredsstiller sansene fra de som bærer med seg informasjon, men inngående analyse av film resulterer sjelden i et slikt skille. En bestemt fargebruk kan gi en scene en estetisk verdi, men ofte vil fargebruken også kunne fortelle noe om den aktuelle situasjonen. Lange enkelttagninger uten klipp kan være tempoangivende, og skape en visuell estetikk. Teknikkens rytme og intimitet vil samtidig legge føringer for hvordan vi tolker karakterenes handlinger. Slik er det også med de auditive virkemidlene denne oppgaven tar for seg. Lydbruken i "Freestyle" er i første møte med filmen fascinerende, for den fremhever de estetiske kvalitetene i ballspillet. Ved nærmere ettersyn innser vi grepets meningsbærende funksjon, og hvordan det påvirker vår oppfatning av spillerne. Filmens audiovisuelle uttrykk påvirker alltid fortellingen, og derfor gir det lite mening å anse det estetiske og det narrative som motsetninger.

Samtidig er skillet mellom de to begrepene nyttig for å vurdere konkrete virkemidlers estetiske og narrative tyngde. Noen virkemidler har større betydning for det kunstneriske uttrykket enn for fortellingen, mens andre har mer symbolsk eller informativ verdi. Filmatiske grep med sterkt fortellende rolle vil være en narrativ aktør, og vil kunne bidra til formidlingen av historien på samme måte som for eksempel dialog, fortellerstemme og informativ tekst på skjermen. Ett av oppgavens mål er å kunne skille lyder som får en vesentlig narrativ funksjon fra lyder med en større betydning for filmens estetikk. Alle tilfellene av musikalsk integrert lyddesign vil ha betydning for filmens fortelling, men i hvilken grad vil vise seg å variere. Lydens innvirkning på bildets aktører er avhengig av hvor den stammer fra, hva den referer til og hvordan den er integrert i musikksporet.

1.1.2 Oppgavens oppbygging og formål

Denne oppgaven består av tre deler. I den første delen, kapittel 2, presenterer jeg teori tilknyttet de filmatiske forholdene som er viktig for oppgaven. En solid redegjørelse av terminologi og konvensjoner i forbindelse med lyd og musikk i film er avgjørende for å drøfte problemstillingen. Den andre delen, kapittel 3, er oppgavens kjerne og tyngdepunkt. I dette kapitlet tar jeg for meg en lang rekke relevante filmeksempler, og analyserer lydbrukens gjennomføring og betydning for hver enkelt film. Kapittel 4, oppgavens tredje del, er en

oppsummerende drøfting av resultatene fra analysen. Her ser jeg de ulike teknikkene og eksemplene i sammenheng, og vurderer forholdet mellom estetisk og narrativt innhold.

Dette er en masteroppgave i musikkteknologi, men uten en praktisk komponent skiller den seg fra fagfeltets praktisk-teoretiske tilnærming til akademisk arbeid. Som utøvende filmkomponist og lyddesigner etterstreber jeg refleksjon rundt egen praksis. Jeg lar meg inspirere av lyd- og musikkbruk demonstrert av etablerte verdenskjente komponister og filmskapere. Heller enn å bare etterligne teknikkene kompositorisk, ønsker jeg å forstå hvordan de fungerer i filmens sammenheng. Hvorfor har komponisten tatt dette valget? Hva ønsker filmskaperen å formidle? Hvordan oppnår akkurat denne musikken en så sterk tilknytning til det visuelle? Jeg har registrert og latt meg begeistre av så mange tilfeller av musikalske elementer i lyddesignet at jeg har kjent et sterkt behov for å sette de ulike teknikkene og fremgangsmåtene i sammenheng. Derfor bruker jeg masteroppgaven til å beskrive, analysere og drøfte denne virkningsfulle lydbruken, slik at jeg og andre komponister og lyddesignere kan ha et mer bevisst forhold til slike teknikker i vårt praktiske arbeid.

Målet med oppgaven som et bidrag til det teoretiske fagfeltet er å belyse en lydbruk som sjelden blir omtalt i litteraturen. Musikalsk integrasjon av det diegetiske lyddesignet er, som oppgaven vil vise, en kompositorisk praksis som opptrer hyppig i film. Den er ikke forbeholdt én teknikk, én sjanger eller én periode, og den kan påvirke filmens uttrykk og fortelling på svært forskjellige og betydningsfulle måter. Likevel er det få filmteoretikere som har diskutert denne praksisen i sin forskning. Jeg mener det kan skyldes uenigheter om terminologi og ulike begrepers omfang og avgrensning. Tradisjonelle begreper som effektlyd, filmmusikk og diegese kan være vanskelig å forholde seg til når lydbruken krysser for mange etablerte grenser. Noen teoretikere lager avanserte systematiseringsmodeller og detaljerte underkategorier for å nyansere de allerede eksisterende begrepene. Denne klassifiseringen kan være nyttig for å analysere akkurat det fenomenet vedkommende tar for seg, men samtidig være dårlig tilpasset andre relaterte tilfeller. Når teoretikere ikke kan samles om språkbruken er det vanskelig å oppnå god kommunikasjon omkring filmanalyse.

Istedenfor å konstruere stadig mer detaljert terminologi som analyseverktøy, vil jeg demonstrere inngående drøfting av kompleks lydbruk ved hjelp av et forståelig og universelt tilpasset ordtilfang. Jeg vil vise hvordan jeg kan behandle et snevert og lite dokumentert fagområde med nødvendig presisjon uten å måtte skape mine egne detaljerte klassifiseringsmodeller. Med utgangspunkt i de ulike møtepunktene som områder med egen

verdi, vil oppgaven kunne beskrive et bredt utvalg filmer og deres lydbruk ved hjelp av nesten utelukkende etablerte fagbegreper. Slik ønsker jeg å vise at det ikke nødvendigvis er selve terminologien som må gjøres mer avansert, men vår bruk av den for å beskrive filmlyd som må være mer presis.

Den estetiske og narrative verdien av lydens integrasjon i filmmusikken er oppgavens kjerne. Det er ikke et hovedmoment å fortløpende vurdere nytten til en gitt faglig språkbruk, eller å kritisk gå inn i detaljerte komposisjonsstrategier. Formålet er å gi en oversett form for lydbruk sin fortjente plass i det akademiske rampelyset, gjennom inngående analyse av de ulike teknikkenes innvirkning på filmens fortelling og kunstneriske uttrykk. Terminologien vil være enkel og allmenngyldig, uten at det nødvendigvis reduserer nyansene i analysen. Slik vil oppgaven både dokumentere et spennende fenomen innen fagområdet, og demonstrere en tilgjengelig tilnærming til komplekse audiovisuelle, sfæriske og narrative sammenhenger.

1.1.3 Abstrakt Concrète

Tittelen ”Abstrakt Concrète” har en todelt betydning. Den første og viktigste betydningen ligger i sammensetningen av abstrakt og konkret, og viser til kontrasten mellom det abstrakte og det konkrete i filmlyd. Deler av filmens lydbilde har en gjengivende funksjon, og gir gjennom det audiovisuelle samspillet inntrykk av å stamme fra filmens handlingsrom. Slik kan lydelementer har en konkret forankring i bildet og fortellingen. Motsetningen er filmusikkens abstrakte kvaliteter. Det ikke-diegetiske musikksporet er et selvstendig lag av filmens audiovisuelle formidling. Istedenfor å gjengi de konkrete hendelsene, omtaler musikken handlingen på en mer abstrakt måte, gjennom symbolikk, musikalske koder og tydelig estetisk påvirkning. Møtet mellom det gjengivende lydbildet og den mer poetiske musikken er en sammensetning av lydens konkrete og abstrakte aspekter.

Den andre er selve skrivemåten, som er et ordspill på den tidlige elektroakustiske musikkformen *Musique Concrète*. Denne komposisjonstradisjonen har hatt stor betydning for bruk av reallyder i musikk. Ved hjelp av opptak, redigering og prosessering organiserte komponistene hverdagslyder, som for eksempel lyden av kjøretøy og kjøkkenredskaper, til et musikalsk forløp. Konseptet om lyd fra omverden som musikalsk ingrediens er selve utgangspunktet for musikalske integrasjon av lyddesign i film, og slik referer tittelens ordspill på Musique Concrète til en kompositorisk praksis som er relevant for oppgavens tematikk.

Kapittel 2: Teori

I denne oppgaven gjør jeg grundige analyser av lydbruk i film, og ser resultatene i lys av fagfeltets gjeldende teorier. For å kunne behandle materialet med en tilstrekkelig presisjon er kjennskap til sentrale konsepter knyttet til filmens lydlige fortelling en forutsetning. Etter en gjennomgang av grunnleggende filmatiske begreper, vil jeg i dette kapitlet redegjøre for viktige konsepter for denne oppgavens fokusområde. Disse konseptene kategoriserer jeg etter fire filmatiske forhold:

- Forholdet mellom lyd og bilde.
- Forholdet mellom lydlig gjengivelse og estetisering.
- Forholdet mellom filmens og vår virkelighet.
- Forholdet mellom musikk og konkret lyd.

Kategorisert etter disse fire forholdene vil jeg presentere et teoretisk rammeverk og begrepsapparat. Dette danner utgangspunktet for å kunne drøfte virkningen av lyddesignets integrering i musikksporet.

2.1 Grunnleggende begreper om filmlyd

Musikk og film er kunstformer med universell appell, og refleksjon rundt medienes virkemidler bør ikke være forbeholdt akademia. De følgende avsnittende inneholder en rekke viktige begreper og deres definisjoner innen fagfeltet, hvilket kan gjøre nyansene i oppgavens drøftinger tilgjengelig for lesere uten film- og musikkfaglig bakgrunn. Disse grunnleggende begrepene og definisjonene er hentet fra innføringslitteratur om filmlyd, skrevet av Michel Chion,[3] James Buhler,[4] Birger Langkjær,[5] Peter Larsen[6] og Randall Meyers[7].

Lydbildet er et samlebegrep for hele den lydlige delen av en film. Lydbildet deles inn i følgende disipliner eller funksjoner: *dialog, lyddesign* og *musikk*. Dialogen er all tale – samtaler, monologer og fortellerstemmer. Lyddesign består av alt som ikke er musikk eller tale. Elementer i lyddesignet kalles ofte *konkret lyd* eller *reallyder*. Lyddesignet kategoriseres videre i *effektlyd* – lydene som tilhører konkrete hendelser, som slag, fotskritt og eksplosjoner – og *kontentum* – lyden av omgivelsene, som trafikkstøy, fuglekvitter og mylderet av stemmer på en kafé. Musikk stammer enten fra fortellingen eller fra selve filmmediet. Dette introduserer begrepet *diegese*.

Diegesen er det fiktive handlingsrommet i filmen. Alt som befinner seg i handlingens univers er *diegetisk*, mens det som bare publikum kan oppfatte er *ikke-diegetisk*. Musikk som stammer fra en kilde som er tilstede i fortellingen er diegetisk fordi karakterene i filmen kan oppfatte den. Det kalles ofte *kildemusikk*. Ikke-diegetisk musikk er det som oftest betegnes som filmmusikk – et utenforstående *musikkspor* som er plassert i sammenheng med fortellingen av filmskaperen, men som har sin kilde utenfor handlingsrommet. Teatersalen gir et godt bilde på det diegetiske skillet: Det som foregår innenfor scenens fire fiktive vegger er diegetisk, mens orkesteret sitter nedenfor scenekanten. Musikken orkesteret spiller kan kommentere handlingen, men kommuniserer bare med publikum og ikke med karakterene i stykket. De ikke-diegetiske elementene utgjør filmens *ytre fortelling*, motsetning til *den indre*

---

[3] Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen* (New York: Columbia University Press, 1994).

[4] James Buhler, David Neumeyer, and Rob Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History* (New York: Oxford University Press, 2010).

[5] Birger Langkjær, *Filmlyd & Filmmusik: Fra Klassisk Til Moderne Film*, 2 utg. (København: Museum Tusculanum, 1997).

[6] Peter Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori* (Oslo: Universitetsforlaget, 2005).

[7] Randall Meyers, *Film Music: Fundamentals of the Language* (Oslo: Ad Notam Gyldendal, 1994).

fortellingen presentert i diegesen. Den indre fortellingen er de konkrete hendelsene vi er vitne til, mens den ytre fortellingen er hvordan mediet presenterer disse hendelsene for publikum.

Det er ikke bare musikk som berøres av det diegetiske skillet. Samtalen mellom to karakterer er diegetisk, mens fortellerstemmen kun høres av publikum, og er derfor ikke-diegetisk. Lyddesignet kan inneholde lyder karakterene ikke kan oppfatte, som en lyd for å markere klippet mellom to bilder. Visuelle elementer i en film kan også være ikke-diegetiske. Både et skilt langs veien som viser "Velkommen til Trondheim" og teksten "Trondheim, Norge" plassert over bildet på skjermen forteller publikum hvor handlingen foregår, men bare skiltet er diegetisk. Det diegetiske skillet er avgjørende å forholde seg til i denne oppgaven. Det diegetiske og ikke-diegetiske vil kunne omtales som *narrative plan* eller *sfærer*.

Visualisering er ikke et kriterium for diegese. En lyds diegetiske tilhørighet er ikke nødvendigvis knyttet til kildens synlighet. Vi trenger ikke å se en gjenstand for å vite at den befinner seg i filmens handlingsrom. Det er ikke alltid vi får se noen ringe på døra før vi hører ringeklokken, men lyden er like fullt en del av samme sfære som karakterene. Et tilsynelatende ikke-diegetisk stykke musikk kan vise seg å stamme fra en lydkilde i naborommet. Det som ikke er visualisert eller som befinner seg utenfor bildet er *akusmatisk*. Dette begrepet dekker usynlige lyder både i og utenfor diegesen. *On-screen* og *off-screen* brukes ofte i både produksjons- og analysesammenheng, men mitt ønske om et så norsk fagspråk som mulig gjør at jeg foretrekker visualisert og akusmatisk.

Gjennom å være filmskaperens kommentar til handlingen kan den ikke-diegetiske musikken være en *narrativ aktør*. Aktørbegrepet er min oversettelse av det engelske ordet *agent* (avledet av *agency*), som i filmsammenheng referer til en selvstendig skikkelse i fortellingen og den narrative formidlingen. Det er ikke synonymt med karakterer. Karakterer med egen vilje og handlingsevne er som regel filmens hovedaktører, men i noen sammenhenger kan grupper, maskiner eller hele systemer fremstå som egen aktører. Filmens ikke-diegetiske elementer inntar en fortellende rolle når de egenhendig informerer publikum om sammenhenger i handlingen. *Fortellerstemmen* (ofte omtalt som *voice-over*) er en tradisjonell ikke-diegetisk narrativ aktør. Når musikksporet antar fortellerens informative egenskaper er den en selvstendig aktør i historiefortellingen.

Til musikksporets fortellende evner som narrativ aktør er det knyttet noen viktige begreper. Et *motiv*, eller *ledemotiv*, er i filmmusikksammenheng et kortere musikalsk forløp, som en

melodi, en rytme eller en lyd. Motivet refererer til en aktør, et sted eller en idé i fortellingen. Det fungerer som en *lesenøkkel* – informasjon som gjør handlingen lettere for publikum å forholde seg til. Alene er motivet kun en referanse, men i sammenheng med et *tema* kan det inneholde et budskap utenom det rent informative. Temaet er et stykke musikk komponert rundt ett eller flere motiv, og ett motiv kan være utgangspunkt for forskjellige temaer. Filmmediet bruker temaer i det ikke-diegetiske musikksporet til å formidle noe i historien som bildet ikke kan eller bør gjøre.

Ikke all ikke-diegetisk musikk er en selvstendig narrativ aktør. Musikken kan formidle noe direkte knyttet til handlingen, og dermed få en *narrativ funksjon*, uten nødvendigvis å fungere som en informativ lesenøkkel. Harmonikk og tempo i musikken kan legge føringer for det emosjonelle uttrykket i en scene, selv om den i seg selv ikke referer til en konkret aktør eller hendelse. Slik kan musikksporet være *stemningsskapende* eller *iscenesettende*. I tillegg til å være fortellende, har musikken også en *estetisk påvirkningskraft* på filmen. Musikalske egenskaper, som for eksempel tempo, rytme og aktivitet, kan påvirke *det audiovisuelle samspillet*. Musikkbruk kan forandre vår oppfattelse av hastighet, uttrykk og sammenhenger i bildet. En wienervals vil gi bildene av en søppeltømmer i arbeid en ganske annen estetikk enn en langsom sørgemarsj eller stillhet. Slik beriker filmmusikken fortellingen uten å ha en utpreget fortellende funksjon som narrativ aktør.

Filmmusikken har gjerne både en estetisk og narrativ påvirkning til samme tid. Den estetiske betydningen dreier seg i hovedsak om musikkens påvirkning på det *samlede audiovisuelle uttrykket*, mens det narrative aspektet påvirker selve *innholdet i fortellingen*.

2.2 Filmlydens forhold til bildet

Som et audiovisuelt medium formidler filmen sitt innhold på to plan: det visuelle og det auditive. Synet og hørselen er de eneste sansene direkte involvert i filmopplevelsen, og den oppfattede sammenhengen mellom de to sanseinntrykkene avhenger av forholdet mellom bildet og lyden. Enkelte filmskapere har eksperimentert med å sette sammen to separate forløp til et audiovisuelt samspill. I 1924, før den teknologiske standardiseringen for synkron avspilling av film og lyd,[8] produserte filmskaper Fernand Léger og komponist George Antheil to ulike forløp som til sammen utgjorde filmen "Ballet Mècanique".[9] Alle sammenfallende visuelle og lydlige hendelser er et resultat av tilfeldig synkronitet, for de to kunstnerne koordinerte ikke sine bidrag underveis i prosessen. Den manglende kommunikasjonen resulterte i et lydspor med over ti minutter lenger varighet enn sin visuelle motpart.[10]

"Ballet Mècanique" satte ingen standard for det audiovisuelle samspillet i film. Den narrative spillefilmen kan eksperimentere med form, uttrykk og narrative strukturer, men regelen er at lyd og bilde samarbeider om den samme historien. Det er et tett forhold mellom den visuelle og den auditive fortellingen, og de har en gjensidig kraft til å påvirke hverandre. Musikk og lyddesign, som to disipliner innenfor lydens fortelling, har tradisjonelt ulike måter å forholde seg til bildet på. Konvensjonene knyttet til dette påvirkningsforholdet er sentrale for å drøfte det musikalsk integrerte lyddesignets narrative og estetiske funksjoner. Derfor er det nødvendig å trekke noen overordnede linjer og etablere en presis terminologi knyttet til det audiovisuelle samspillet i film.

2.2.1 Den audiovisuelle kontrakten

Den franske komponisten og teoretikeren Michel Chion har gjennom sitt forfatterskap hatt enorm betydning for fagfeltet filmlyd, og i sin bok "Audio-Vision: Sound on screen" lanserer han begrepet *audiovisuell kontrakt*. Denne kontrakten er en samlebetegnelse for samspillet mellom lyd og bilde i film, men Chion har ladet begrepet med noen viktige prinsipper om filmlyd. Dette er hans definisjon:

---

[8] Kristin Thompson and David Bordwell, *Film History: An Introduction*, 3. utg. (New York: McGraw-Hill, 2010), 177-78.

[9] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 38.

[10] "About the Ballet Mecanique," Antheil.org, http://www.antheil.org.

> *Audiovisuell kontrakt: Det audiovisuelle forholdet er ikke naturlig, men snarere en slags symbolsk pakt som den lyttende tilskuer aksepterer når hun eller han regner bildets og lydens elementer som deltagere i den samme helheten eller verden.*[11]

Definisjonen inneholder den viktige erkjennelsen om lyden og bildet som to separate aktører i filmmediet. Lerretet presenterer det visuelle og høyttalerne det auditive. Samspillet mellom de to elementene oppstår i publikums opplevelse av filmen. Derfor må mediet tilby en kontrakt publikum kan godta, slik at lyden og bildet kan bidra til én oppfattet fortelling. Chion bruker første halvdel av "Audio-Vision" på å utdype denne kontrakten, og redegjør hvordan lyden påvirker bildet og fortellingens innhold. Flere av begrepene han presenterer for å beskrive det audiovisuelle samspillet har blitt etablert terminologi innen fagfeltet, og denne oppgaven vil nødvendigvis berøre og benytte seg av disse betegnelsene.

2.2.1.1 Audiovisuelt samsvar

Chions teoretisering om den audiovisuelle kontrakten har hatt stor betydning for både forskning og kunstnerisk utvikling innenfor fagområdet. Som komponist, lyddesigner og teoretiker har Martin Stig Andersen både tatt utgangspunkt i og videreutviklet Chions tenkning. For å beskrive det kvalitative forholdet mellom lyd og bilde, utvider han begrepsapparatet med konseptet *audiovisuelt samsvar* (Audiovisual correspondences).[12] Denne betegnelsen bygger på forestillingen om lyd og bilde som parallelle vektorer, der graden av oppfattet sammenheng mellom de to påvirker den audiovisuelle opplevelsen. Konseptet tilbyr en terminologi for å kunne kategorisere og beskrive konkrete tilfeller av sammenfallende lyd og bilde. Resten av dette delkapitlet går med til å gjøre rede for denne terminologien, basert på Andersens artikkel "Electroacoustic Sound and Audiovisual Structure in Film".

Det audiovisuelle samsvaret deler Andersen i fire parametere. Tre av disse dreier seg om lydens umiddelbare kvaliteter. *Identifiserende samsvar* (Identity correspondence continuum) beskriver sammenhengen mellom en lyd og den visuelle kildens identitet. Et realistisk lyddesign vil etterstrebe et så *nært identifiserende samsvar* (Close identity correspondence) som mulig mellom gjenstander og lyden de lager. Et fotskritt på asfalt skal gi inntrykk av å

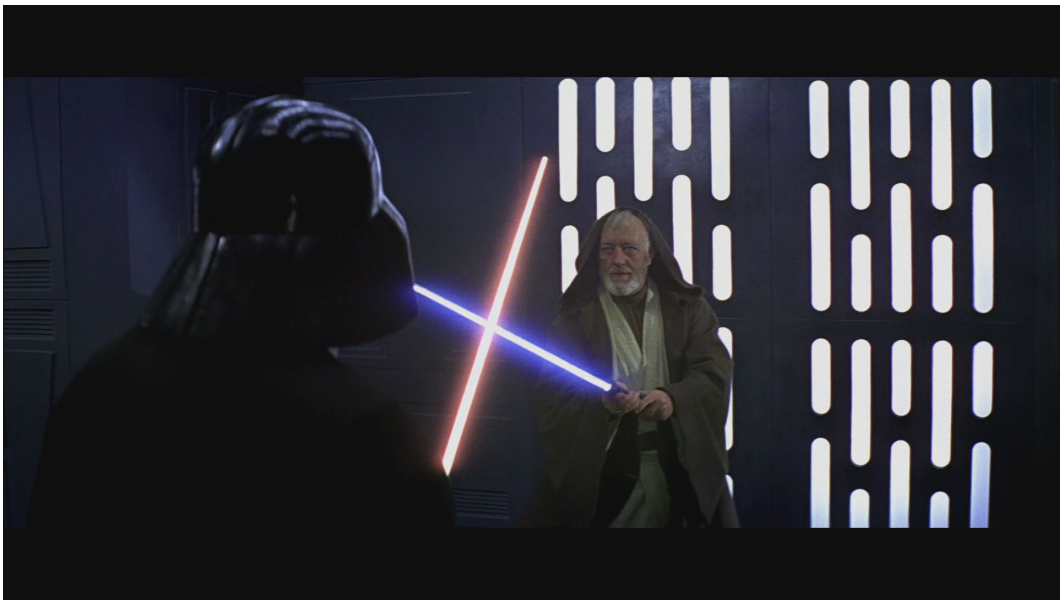
---

[11] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 222. (Min oversettelse)

[12] Martin Stig Andersen, "Electroacoustic Sound and Audiovisual Structure in Film," *eContact!*, no. 12.4 (2010), http://cec.sonus.ca/econtact/12_4/andersen_audiovisual.html.

låte som et fortskritt på asfalt gjør i virkeligheten. Det er det identifiserende samsvaret som avgjør hvorvidt vi godtar et objekt i filmens univers som lydens faktiske kilde eller ikke. For å oppnå nært samsvar må oppfattelsen av *struktur* i lyden og bildet stemme overens. Tonehøyde, klangfarge og dynamikk er avgjørende for at lydgjengivelsen svarer til vår erfaring med lydkilden. Denne forestillingen om lydens fysiske følelse kalles *materialitet*.[13]

Det er viktig å påpeke at nært identifiserende samsvar ikke nødvendigvis forutsetter realisme. Chion bruker begrepet *synkrese* (sammensatt av synkronitet og syntese) til å beskrive hvordan vi perseptuelt knytter sammen koordinert lyd og visuell hendelse til en sammenhengende identitet. [14] Andersen tar utgangspunkt i dette konseptet når han betegner lydens identifiserende funksjon for det fiktive. Lyssablene i "Star Wars" (George Lucas, 1977) bygger på teknologi som i vår verden er umulig. Ved hjelp av den summende, elektriske lyden gir filmen likevel disse gjenstandene en materiell identitet. Denne konstruksjonen av lydbildet utdyper jeg i forbindelse med *lydgjengivelse* i kapittel 2.3.1.



Illustrasjon 1: Lyssablene i "Star Wars" er et eksempel på identifiserende lydgjengivelse.

Synkronitet er selve forutsetningen for synkrese, og dette omtaler Andersen som *temporalt audiovisuelt samsvar* (Time correspondence continuum). Jo tettere synkroniteten mellom lyden og bildet er, desto nærere er det temporale samsvaret. Det er vanskelig godta den audiovisuelle kontrakten om lyden ikke stemmer overens med sin visuelle eksitasjon. Hvor

[13] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 114-15.

[14] Ibid., 58-60.

tett det temporale samsvaret må være for å gi et tilfredsstillende samsvar, avhenger av hendelsens betydning og fokus. Et slag i ansiktet på filmens hovedperson krever tettere synkronitet enn regndråpene mot underlaget i bakgrunnen for ikke å bryte med scenens troverdighet. Igjen er ikke nært audiovisuelt samsvar synonymt med realisme – i flere tilfeller er det motsatt. I filmsammenheng er det for eksempel vanlig å oppleve tordenværets visuelle og auditive komponenter samtidig. I virkeligheten vil lyden være vesentlig forsinket det synlige lynnedslaget. Dette er nok et eksempel på Chions begrep synkrese.

Det tredje parameteret er *spatialt audiovisuelt samsvar* (Space correspondence continuum), og dreier seg om lydens plassering i det portretterte rommet i filmen. Lydens karakteristikk vil i en realistisk gjengivelse forandre seg fra rom til rom, avhengig av rommets form og størrelse og vår lytterposisjon. Jo mer lyden er akustisk påvirket av omgivelsene, desto nærere er det spatiale samsvaret. Sammenlignet med det identifiserende og temporale parameteret, er det spatiale samsvaret spesielt fleksibelt innen tradisjonell filmlyd. To karakterer kan vises på hver sine side i et totalutsnitt, mens begge stemmene plasseres i senterkanalen i et flerkanalssystem. Vi vil oppfatte at lyden av stemmene kommer fra hver sin karakter, til tross for det manglende spatiale samsvaret. De samme to karakterene kan føre en samtale på tvers av et støyende kafémiljø eller en klangfull hall, og selv på avstand kan vi høre denne samtalen klart og tydelig. Samtidige lyder som er mindre viktige for handling kan ha urealistisk diskret plassering i lydbildet. Sammensetningen av den nære, akustisk upåvirkede lyden og den tilslørte auditive kulissen bidrar til å skape et auditivt fokus. Ved hjelp av mikrofonbruk og kreativt etterarbeid, står filmskaperen fritt til å skape et så nært lydbilde han eller hun måtte ønske. Gjennom konvensjoner for slik lydlig manipulering er vi som publikummere vant til å oppleve et konstruert lydbilde uten at det bryter den audiovisuelle kontrakten. Derfor skal det vesentlige uoverensstemmelser til mellom lydens visualiserte opphav og dens plassering og akustiske karakter for at vi skal oppfatte det spatiale samsvaret som noe annet enn nært.

2.2.1.2 Fjernt samsvar

Når det audiovisuelle samsvaret mister sin nærhet skjer det noe med vår opplevelse av forholdet mellom lyd og bilde. Andersen og Chion har ulike måter å beskrive dette misforholdet på. I ”Audio-Vision” bruker Chion begrepet *audiovisuell dissonans* om tilfeller der lyden og bildet ikke kommuniserer slik vi forventer.[15] Når René Clair erstatter reallyder

[15] Ibid., 37-39.

med musikalske instrumenter i ”Le Million” (1931) og Jacques Tati lydlegger fotskritt med lyden av ping-pongballer i ”Mon Oncle” (1958), legger vi merke til konflikten mellom lydens identitet og hva den er synkronisert opp mot. Enda mer dissonerende er tilfeller der bildet og lyden forteller hver sin i historie, som når vi hører lyden av måker til bildene av en urban metrostasjon i Jean-Luc Godards ”Prénom Carmen” (1983).

Istedenfor å avgrense det dissonerende fra det audiovisuelt korresponderende, omtaler Andersen denne relasjonen som *fjernt audiovisuelt samsvar* (Remote audiovisual corresponces). Det er ikke et tydelig skille mellom det nære og fjerne samsvaret, og han plasserer det heller på hver sin ende av samme akse. Slik åpner han opp for en glidende overgang mellom det nære og det fjerne. Dette henger sammen med samsvarets ulike parametere. En hendelse kan ha nært temporalt og spatialt samsvar, og samtidig fjernt identifiserende samsvar, som skrittene i ”Mon Oncle”. Lyden av sjøen er relevant for fortellingen i ”Prénom Carmen”, så når måkeskrik lydlegger metrostasjonen kan dette være et tilfelle av fjernt temporalt eller spatialt samsvar: Lyd og bilde er simpelthen på hvert sitt sted i fortellingen. Mens begrepet audiovisuell dissonans understreker misforholdets konflikt, legger fjernt audiovisuelt samsvar vekt på den kontinuerlige sammenhengen mellom lyd og bilde. Begge begrepene er nyttige til hvert sitt bruk. I tilfeller der brudd på forventninger eller humor er den tilsiktede virkningen, vil audiovisuell dissonans gi en fruktbar vinkling. Det fjerne audiovisuelle samsvaret er mer egnet for å vurdere lydens symbolske betydning.

Andersens fjerde parameter for audiovisuelt samsvar er *det symbolske* (Symbol correspondence continuum). Dette skiller seg fra det identifiserende, temporale og spatiale ved å være mindre umiddelbart – oppfattelsen av symbolsk samsvar er opp til publikums investering i filmen. Alle vil kunne gjenkjenne sammenhengen mellom en lyd og dens åpenbare kilde. Det krever en mer skjerpet oppmerksomhet for å erkjenne en lyds symbolske innhold. Dersom en lyd med fjernt identifiserende, temporalt og spatialt samsvar likevel forteller oss noe om det vi ser, må vi aktivt prosessere informasjonen denne lyden tilbyr. En slik lyd har kun symbolsk tilknytning til bildet.

For å oppnå synkrese vil lydeffekter med symbolsk samsvar i tillegg ha et nært temporalt samsvar. I Andrej Tarkovskijs ”Solaris” fra 1972 får filmens hovedperson sin avdøde kone motvillig vekket til live. Den frosne kroppen rister i det den kunstige livskraften tar kontroll. Tarkovskij akkompagnerer denne hendelsen med lyden av knust glass. I forbindelse med begrepet audiovisuell dissonans skriver Michel Chion om dette eksempelet:

> *Vi hører ikke [lydene av knust glass] som "gale" eller upassende lyder. I stedet antyder de at [kona] består av is som knuser; på en forstyrrende, om ikke fryktelig måte gir lyden uttrykk for skapningens skjørhet og kunstighet, og en følelse av kroppens utrygghet.*[16]

Sett i lys av Chions refleksjon er symbolsk audiovisuelt samsvar et langt mer dekkende begrep enn audiovisuell dissonans for dette tilfellet. Lyden operer ikke uavhengig av bildet, men gir heller det audiovisuelle samspillet en *merverdi*. Dette er en oversettelse av Chions eget begrep *added value*. Audiovisuell merverdi beskrive hvordan lyden beriker filmens eller scenens betydning gjennom sitt kvalitative eller assosiative innhold. Bildet har sin informasjon, og i kombinasjon med den lydlige påvirkningen oppstår det en synergieffekt. Opplevelsen av lyd og bilde i samspill overgår summen av de to bestanddelene lagt sammen. Øyeblikket av sammenfallende visuell og auditiv hendelser har fått en merverdi.[17] Gjennom symbolsk audiovisuelt samsvar er det nettopp på denne måten lyden kan ha narrativ funksjon – i den audiovisuelle konteksten forteller den oss noe den visuelle historien ikke kan eller bør gjøre på egenhånd.

2.2.2 Musikkens symbolske samsvar og narrative funksjon

Lyddesignet kan, som vist med glasslyden i "Solaris", ha et symbolsk samsvar med bildet, men det er den ikke-diegetiske musikken som har det største potensialet som symbolsk narrativ aktør i lydbildet. Som en del av filmens ytre fortelling er det opp til filmskaperen å tillegge musikksporet narrativt innhold. Ved å spille på publikums assosiative persepsjon kan musikken tilføre bildet stemning, forventning, kulturelle referanser, emosjonelle føringer eller viktig informasjon. Etableres en symbolsk tilknytning mellom et visuelt og et musikalsk element, vil musikken kunne referere til sin tilknyttede motpart uten en tilhørende visualisering.[18] I hvilken grad det musikalske elementet er koblet til en bestemt billedlig betydning avgjør nærheten i det symbolske audiovisuelle samsvaret.

Musikalsk symbolikk og assosiasjon er det ikke-diegetiske lydsporets viktigste redskaper for å tilføre bildet narrativt innhold. Den iscenesettende musikken er en hyppig forekomst i

---

[16] Ibid., 39. (Min oversettelse)

[17] Ibid., 6-10.

[18] Andersen, "Electroacoustic Sound and Audiovisual Structure in Film".

spillefilm. Ved å referere til våre musikalske konnotasjoner, kan den ytre fortellingen kontekstualisere det vi ser.[19] Krigstematikken i en scene forsterkes av en militær marsj, mens det romantiske møtet understrekes av svulmende strykere. Uten å gi detaljert informasjon om historien symboliserer musikken selve essensen i den visuelle situasjonen eller omgivelsene. Siegried Kracauer betegner denne skildrende, formmessig understrekende musikkbruken som *filmfortellingens parallelle kommentar*.[20] Som en motsetning til denne betegnelsen lanserer han også uttrykket *kontrapunktisk musikk*. Dette er musikk som skildrer noe annet enn det bildet viser. Ved å motsi bildet har musikken muligheten til å fortelle noe dens visuelle motpart ikke kan. Dramatisk musikk over et sovende ansikt antyder at vedkommende har mareritt.[21] Både den understrekende og den kontrasterende musikkbruken har på denne måten et nært symbolsk audiovisuelt samsvar.

Chions begreper *empatisk* og *anempatisk musikk* beskriver også musikkens parallelle og motstridende fortellermåte.[22] Den empatiske musikken understreker stemningen i scenen, mens den anempatiske musikken forholder seg tilsynelatende nøytral til karakterenes følelsesliv. En kjent poplåt som likegyldig underleggingsmusikk for en montasjesekvens kan være et eksempel på musikkbruk uten emosjonelt samsvar med scenen. Akkurat som Kracauers kontrapunktiske musikk, ligger imidlertid den anempatiske musikkens narrative potensial i å motsi bildet. Dersom et enkelt, lystig og kanskje barnslig musikkstykke akkompagnerer en person som opplever noe traumatisk, vil det kunne gi publikum inntrykk av at noe er i ferd med å skjære seg i hodet på karakteren. Musikken skaper en sykelig kontrast til den fortvilte stemningen, og gjennom vår assosiative lytting oppfatter vi at den formidler galskap og psykose.

Utfordringen til parallelt skildrende musikkbruk ligger i mangelen av et entydig musikalsk språk. En musikksjanger eller -form kan være rik på konnotasjoner, men det vil aldri være en garanti for at disse konnotasjonene betyr det samme for alle i publikum. For å redusere risikoen for feilkommunikasjon er det lett for filmkomponister å ty til *musikalske stereotyper*. Både krigsscenens militærmarsj og kjærlighetsscenens romantiske fioliner er slike stereotyper. Den kontrapunktiske musikkbruken har også etablert stereotyper som gjentas hyppig i

---

[19] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 70-72.

[20] Ibid., 45.

[21] Langkjær, *Filmlyd & Filmmusik: Fra Klassisk Til Moderne Film*, 71-72.

[22] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 8-9.

filmsammenheng. Et eksempel er måten galskap blir antydet av en vuggesang spilt på en ustemt spilledåse. Enda mer direkte, på grensen til det provoserende, er påtatte geografiske og etniske uttrykk. Kina skildres med bambusfløyter og strengeinstrumenter i pentatonisk skala, panfløyten lydlegger hele Sør-Amerika, mens sangen av Paris spilles på trekkspill.[23] Med harmoniske og klanglige assosiasjoner er det enkelt å skape det mest grunnleggende symbolske samsvaret. Samtidig blir det musikalske uttrykket begrenset. Ved kun å forholde seg til et stereotypisk musikalsk repertoar, er det vanskelig å gi musikksporet en særegen identitet.

Motivisk musikkbruk knytter melodier og motiv til bildets aktører uten å nødvendigvis begrense komponistens uttrykksform. Med utgangspunkt i Richard Wagners narrativt informative operamusikk er ledemotivet godt tilpasset filmens fortelling. Et musikalsk element etableres i sammenheng med en karakter, et sted, et objekt eller en idé i historien, og slik blir motivet forbundet med én av bildets aktører. Ved å spille på publikums tilegnede assosiasjoner kan den motiviske musikken indikere tilstedeværelse, fravær, tanker, følelser og annen narrativ informasjon knyttet til fortellingen.[24] Birger Langkjær påpeker hvordan ledemotivets natur tillater ulike stilistiske og formmessige uttrykk i den klassiske Hollywoodfilmen:

> *Hvor særlig Max Steiner, mens også Alfred Newman og Eric Korngold, ofte er karakterisert ved melodiøse og lett gjenkjennelige musikalske motiv, benytter [Bernard] Herrmann seg av en slags minimalmelodikk, små tonemoduler som fortsatt sekvenseres i repetitive forløp.*[25]

Det er den samme musikalske frihet som tillater John Williams' senromantiske orkestermusikk å kunne symbolisere det fremmede og virkelighetsfjerne fiksjonsuniverset i "Star Wars". I en verden preget av romskip, laserpistoler, ukjente skapninger og en magisk kraft kan likevel et kjent og tradisjonelt musikalsk uttrykk ha audiovisuelt samsvar med bildets aktører. Musikken oppnår dette samsvaret når den representerer noe mer enn bare de iscenesettende kvalitetene i en scene. Et enkelt ledemotiv knyttet til "kraften" kan gjennom sin narrative funksjon både formidle den falne jediridderen Darth Vaders skjulte fortid og forespeile den unge Luke Skywalkers heltemot og potensial. Gjennom variasjoner i

---

[23] Buhler, Neumeyer, and Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, 205-10.

[24] Ibid., 17.

[25] Langkjær, *Filmlyd & Filmmusik: Fra Klassisk Til Moderne Film*, 77.

arrangement og orkestrering kan motivet få ulike emosjonelle uttrykk og narrative funksjoner gjennom filmen. Williams motiviske musikkbruk i "Star Wars" revitaliserte både den symfoniske formen og den motiviske funksjonaliteten i filmmusikken, og denne gjenopplivede tradisjonen preger fremdeles filmbransjens største produksjoner i dag.[26]

Ledemotivets dynamikk er en av den narrative filmmusikkens muligheter. Denne oppgaven fokuserer ikke på de klassiske komposisjonsstrategiene, men dets motiviske funksjoner er avgjørende for hvilken virkning det musikalsk integrerte lyddesignet kan ha på filmens innhold og uttrykk. Ved å bruke konkrete lyder fra handlingen som musikalske elementer, forandres både de diegetiske og musikalske spillereglene, men den motiviske filmmusikkens konvensjoner holder seg derimot i stor grad ved like. Et ledemotiv kan ha det samme symbolske samsvaret om det består av en trompet, et piano eller en skrivemaskin. Effektlyder fra fiksjonen har også den fordelen at de, som en konsekvens av sin diegetiske forankring, umiddelbart refererer til noe konkret utenfor musikken. Mens en melodi må etablere sin narrative tilknytning gjennom visualisering, er den konkrete lydens kausalitet ofte implisitt. Dette åpner for dyptgående relasjoner mellom ledemotiver basert på konkret lyd og filmens fortelling. Oppgaven vil vise hvordan tilfellene av motivisk bruk av lyddesignet i musikken har stor narrativ verdi.

2.2.3 Ulik filmlyd, ulikt audiovisuelt samsvar

For å forklare begrepene identifiserende, temporalt og spatialt samsvar, er det naturlig å bruke elementer fra lyddesignet for å eksemplifisere. Det symbolske samsvaret forklares best med musikkens rolle. Dette påpeker en viktig forskjell mellom lyden og musikkens samsvar med bildet. Med bakgrunn i dette kapitlets resonnement, er det belegg for følgende påstand: Den audiovisuelle kontrakten stiller høye krav til lyddesignets nære audiovisuelle samsvar, mens musikkens samsvar med bildet i all hovedsak er symbolsk.

Effektlyder og dialog etterstreber en så nær tilknytning til bildet som mulig, og når det ene samsvaret svekkes er det desto viktigere at de andre er nære. Fotskrittene i "Mon Oncle" har fjernt identifiserende samsvar, og derfor må det temporale og spatiale samsvaret være nært for at vi skal godta sammenhengen mellom skrittene og lyden av ping-pongballer. Selv når

[26] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 69-75.

lyddesignet har et symbolsk samsvar, som i ”Solaris”, forventer vi tett synkronitet og korrekt plassering i rommet. Gjennom synkrese beholder lyden tilknytningen til sin visualiserte kilde, og dermed funksjonen som effektlyd. Publikum forholder seg til lyden som et element i lyddesignet, og vurderer betydningen av deres fjernt identifiserende eller symbolske samsvar deretter. Analysen av lydbruken i ”Mon Oncle” vil ta utgangspunkt i å svare på hvorfor fotskrittene ikke høres ut som fotskritt. Lydeffektene skal ikke bare representere sin kilde – de skal gjengi kildens lydgivende aktivitet. Derfor er det nære audiovisuelle samsvaret tett knyttet til lyddesignets rolle i lydbildet.

Det symbolske samsvaret kan i stor grad beskrive filmmusikkens narrative funksjoner. Et ledemotiv trenger ikke å gjengi en aktørs handlinger, plassering eller materialitet, for nært audiovisuelt samsvar er ikke en forutsetning for den symbolske tilknytningen til bildet. Det er nok for motivet å representere sin visuelle motpart. Denne representasjonen kan være abstrakt, som et kort tonalt forløp. Skal denne melodien representere en karakter, må den etableres i nær sammenheng med den aktuelle karakterens presentasjon i filmen for å få den ønskede tilknytningen. I andre tilfeller er motivet mer malerisk eller imiterende. Et trillemotiv spilt på en tverrfløyte kan representere en fugl, og vi vil oppfatte koblingen umiddelbart. Både det abstrakte og det imiterende motivet innebærer et symbolsk samsvar, og tilknytningen til karakterene bygger på publikums assosiative evner. Også ikke-motivisk musikkbruk får sin narrative funksjon av det symbolske samsvaret. Selv om vi oppfatter den pentatone skalaen til bildene av Beijing som ”kinesisk musikk”, er det ingen annen relasjon mellom det visuelle og musikksporet enn våre musikalske assosiasjoner. Det samme gjelder det mollstemte fiolintemaet som understreker hovedpersonens kjærlighetssorg. Musikkens symbolske audiovisuelle samsvar skaper dens narrative funksjon.

Skillet mellom lyddesignets nære og musikkens fjerne audiovisuelle samsvar viskes ut når grensen mellom de to disiplinene krysses. Musikken kan anta lyddesignet funksjon ved å beskrive handlingene i bildet med nært samsvar. Dersom konkrete lyder trer inn i det ikke-diegetiske orkesteret vil de kunne representere gjenstander og handlinger uten visualisering. Fordi det audiovisuelle samsvaret omhandler forholdet mellom det vi ser og det vi hører, er det diegetiske skillet svært relevant. I det følgende kapitlet tar jeg for meg dette skillet, og kartlegger hva som skjer i møtepunktet mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske.

2.3 Det gjengivende og det estetiserende

Film er ingen reproduksjon av virkeligheten. Film er en kunstnerisk fremstilling av et handlingsforløp. Selv filmer som etterstreber en realistisk portrettering av verden, som for eksempel dokumentarfilmsjangeren, er derfor preget av en estetikk. Bildeutsnittet, bevegelsene, fargebalansen og klipperytmen er nøye valgt for å tilfredsstille sansene i tråd med filmens ønskede uttrykk. Noen filmer har bevegelig kamera, og klipper hurtig mellom overeksponerte bilder, mens andre viser handlingen gjennom lange tagninger av stabile bildeutsnitt med dunkel fargemetning. Uavhengig av publikums opplevelse av uttrykket som troverdig eller realistisk, har begge tilfellene en estetikk. Mediets påvirkning av virkeligheten er alltid tilstede, og denne påvirkningen er styrt av filmskaperen. Slik kan filmskaperen legge føringer for hvordan publikum lever seg inn i handlingens univers, og i hvilken grad filmens fremstilling av virkeligheten skal påkalle oppmerksomhet. Ulik virkelighetsfremstilling resulterer i ulik opplevelse for publikum. I dette delkapitlet vil jeg forklare hvordan filmlyd både kan fremstå som en konkret gjengivelse av fortellingens virkelighet og rette fokus mot filmens estetikk.

2.3.1 Lydgjengivelse

Lyden i film er like mye et resultat av estetiske valg som det bildet er. Istedenfor å være noe som ”følger med det visuelle”, er lydsporet nøye konstruert i både opptakssituasjon og i etterarbeidet.[27] Vår auditive opplevelse av filmens handlingsrom vil i de fleste tilfeller skille seg fra hvordan vi opplever virkeligheten. Mikrofonplasseringen bestemmer hvor nært vi oppfatter lyden, og den er ikke bundet til det visuelle utsnittet. Omgivelsene kan være kontrollert på en slik måte at uønsket støy forsvinner. Viktige lydhendelser kan bli forsterket for å fremheve hendelsens betydning. Likevel vil et gjennomarbeidet og manipulert lydbilde kunne gi inntrykk av å stamme fra det portretterte handlingsrommet. Gjennom synkrese oppfatter vi sammenfallende hendelser i lyd og bilde som enhetlige, og dermed knyttes lydene direkte til deres antatte kilde i filmens verden. Den audiovisuelle kontrakten opprettholdes, og vi oppfatter diegesen som troverdig.

---

[27] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 95-96.

Michel Chion omtaler det konstruerte lydsporets troverdighet som *lydgjengivelse* (Sound rendering). I dette begrepet legger han hvordan filmlyden må kompensere for mediets sanselig uttrykksmessige begrensninger. Han skiller gjengivelse fra *reproduksjon*:

> *Filmpublikum anerkjenner ikke lydene som sanne, effektive og passende ut ifra hvordan de reproduserer det vi ville hørt i en tilsvarende situasjon i virkeligheten, men hvorvidt de gjengir (formidler, uttrykker) følelsene assosiert med situasjonen.*[28]

Slik utvider han lydgjengivelsesbegrepet til å ikke bare gjelde troverdig auditiv representasjon, men å uttrykke hele vårt sanselige forhold til kilden. For i virkeligheten er ikke hørselen isolert fra resten av vårt sanseapparat. Vi skiller ikke alltid mellom den auditive opplevelsen og den informasjonen vi får fra øynene, nesen, munnen, følelsene og assosiasjonene våre.[29] Er vi vitne til at et tungt piano treffer bakken, oppfatter vi vekten og materialiteten i konstruksjonen. Vi forestiller oss strengene som ryker og tangentene brekker. Vi ser splintene av treverk som flyr gjennom luften og lukter støvet som trenger inn i luftveiene. Vi føler smerten av et vakkert musikkinstrument som knuses mot underlaget. Vi kjenner sorgen over store penge- og affeksjonsverdier som går tapt. Et lydopptak av nevnte piano som faller mot asfalten kan umulig gjengi denne sammensatte sanselige opplevelsen. Heller ikke i selskap med bildene av den samme hendelsen, kan opptaket møte forventningene våre til emosjonelt inntrykk.

Filmmediet kan ikke tilby en fullstendig sanselig reproduksjon. Konsekvensen av dette perseptuelle tapet er at både bildet og lyden må kompensere med en *overvirkelig* gjengivelse av virkeligheten. Akkurat som fargebehandlingen av et solnedgangsbilde er overdrevet for å formidle vårt subjektive inntrykk av solnedgangen, er også det diegetiske lydsporet manipulert for å imøtekomme våre forventninger til de portretterte hendelsene. Ved å konstruere lyden av et piano som treffer bakken med å nøye sette sammen og prosessere utallige lag med enkeltlyder, formidler filmskaperen (eller lyddesigneren) den fullstendige opplevelsen. Så lenge den samlede lydhendelsen til sammen ikke bryter med vår forestilling om kildens materialitet, oppnår den gjennom synkrese et nært identifiserende samsvar med pianoet som knuses.

---

[28] Ibid., 109. (Min oversettelse)

[29] Ibid., 112.

Lydgjengivelse er mer enn bare å forstørre lydhendelser for å kompensere for mediets sensoriske svakheter. Hele lydbildet er konstruert for å rette publikums fokus mot viktige momenter i handlingen, fremheve dialog og annen meningsbærende lyd og å dekke over kontinuitetsbrudd i bildet eller fortellingen.[30] Gjengivelsens oppgave er dermed å skape troverdighet, og samtidig sørge for publikums investering og engasjement i filmens handlingsrom. Fenomenet er nært knyttet til det audiovisuelle samspillet, for en troverdig gjengivelse av fiksjonsuniverset ligger i lyddesignets overbevisende samsvar med bildet. Det er åpenbart at lydsporets gjengivende rolle er bestemt av og påvirker filmens estetikk, men lydgjengivelsens hovedfunksjon er å involvere publikum i fortellingen.

2.3.2 Estetisering

I "Freestyle"-reklamen til Nike er det diegetiske lyddesignet organisert på en slik måte at det oppstår musikalske sammenhenger. Mange opplever eksepsjonelle sportslige prestasjoner som vakre, men i en virkelig basketballkamp er denne estetikken kun et biprodukt. Utøverens formål med handlingen er å utmanøvrere motstanderen, sentre til en medspiller eller score poeng for laget sitt. Det som skjer i "Freestyle", er at filmskaperen fjerner spillets tilknytning til basketballkampen og dens regelverk. Ferdighetene har ikke lenger et poenggivende aspekt. Uten den sportslige konteksten, oppfordres vi gjennom det musikalske lydbildet til å betrakte prestasjonenes audiovisuelle uttrykk. Ikke bare bevegelsene og ballbeherskelsen, men også lyden av spillet har en estetikk. De kunstneriske sammenhengene i filmens handling får hovedfokus. Dette vil jeg omtale som *estetisering*.

Begrepet estetisering kan være misvisende, da det antyder at noe går fra å ikke være estetisk til å bli estetisk. Det er ikke tilfelle i denne oppgaven. Som tidligere slått fast er all fremstilling på film preget av en estetikk, så dette er noe filmen verken kan tillegges eller frarøves. Filmatisk estetisering er etter min definisjon heller å fremheve filmen eller scenens kunstneriske kvaliteter. Som for å gjøre publikum oppmerksom på at vi ikke befinner oss å filmens handlingsrom, påpeker filmskaperen sin egen og mediets innvirkning på fremstillingen av virkeligheten. Istedenfor å involvere oss i den portretterte verdenen, styrer filmens estetiserende virkemidler vårt fokus mot de estetiske audiovisuelle sammenhengene.

[30] Ibid., 95-98.

Musikalsk integrasjon av lyddesignet er i flere av denne oppgavens filmeksempler et slikt estetiserende virkemiddel.

Store Norske Leksikon beskriver ordet *å estetisere* som ”å anvende forskjønnende metoder eller anlegge estetiske synsmåter.”[31] Denne definisjonen har en dobbelt betydning som kler estetiseringsbegrepets bruksområde i denne oppgaven. Den første betydningen, å anvende forskjønnende metoder, antyder en direkte påvirkning. Dette er filmskaperens rolle. Estetisering er hans eller hennes måte å ”forskjønne” filmens innhold. Ved å bearbeide de diegetiske lydene til å fremstille ballspillet som et stykke kunst, estetiserer ”Freestyle” ballspillet. Gjennom audiovisuell rytmisering fremhever filmskaperen situasjonens mer abstrakte uttrykk fordi handlingenes sportslige funksjon er mindre gjenkjennbare. Den andre betydningen, å anlegge estetiske synsmåter, angår mottakeren, og er således en mer perseptuell vinkling av begrepet. Publikum oppfordres gjennom en estetisert fremstilling å iaktta den portretterte virkeligheten på en annen måte. Istedenfor å leve oss inn i diegesens univers, er vi mer oppmerksomme på de kunstneriske sammenhengene. Slik viser estetiseringsbegrepet både til filmskaperens aktive stilisering av virkeligheten, og til hvilken betydning dette får for publikums filmopplevelse.

Estetiseringen av virkeligheten på film er ingen boolsk variabel – det er ikke et virkemiddel som enten er av eller på. Flere elementer i det audiovisuelle samspillet fremhever filmens estetikk uten å svekke fortellingens troverdighet. I tråd med dagens konvensjoner for filmlyd har vi ingen problemer med å godta et ikke-diegetisk musikkspor som akkompagnement til en ellers naturtro gjengivelse av handlingen. Musikken påvirker filmens estetiske uttrykk, men reduserer ikke nødvendigvis vår innlevelse. Dette henger sammen med våre forventninger. Vi er vant til å høre ikke-diegetisk underleggingsmusikk som en del av filmmediets språk. Det er ikke før våre forventninger til det audiovisuelle samspillet brytes at vi blir oppmerksom på virkelighetsfremstillingens kunstighet. Dette er kjernen i mitt estetiseringsbegrep: Filmskaperen gjør kunstneriske grep som bryter med den konvensjonelle formidlingen av et handlingsunivers, og retter fokus mot de estetiske sammenhengene fremfor handlingens betydning. Noen estetiserende virkemidler fungerer kun som et diskret brudd med forventningene, mens andre er definerende for det samlede uttrykket i en sekvens. Derfor er ikke estetisering et entydig fenomen, men heller et bredt spekter av underliggjørende grep.

---

[31] "Estetisere," Store Norske Leksikon, https://snl.no/estetisere.

Underliggjøring kan være selve kjernen i estetiseringens innvirkning på handlingen. Ved å bryte konvensjoner og forventninger tilknyttet troverdig gjengivelse av en virkelighet, oppstår det en avstand mellom publikum og filmens univers. Denne avstanden vil variere fra film til film, avhengig av hvilke estetiserende grep som gjøres. Noen tilfeller av kunstige audiovisuelle sammenhenger vil kunne skape en *begeistring* for karakterene og handlingen, gjennom å øke underholdningsfaktoren. I disse tilfellene vi estetiseringen kunne skape en emosjonell avstand til eventuelle alvorlige konsekvenser av de portretterte handlingene. Dette vil oppgaven belyse i forbindelse med den estetiserende lydbrukens ufarliggjøring av vold i actionsekvenser (se kapittel 3.1.1). Mer utpreget og gjennomgående estetisering skaper avstand til hele eller deler av det samlede fiksjonsuniverset. Når filmskaperen fremhever de kunstneriske sammenhengene i filmens virkelighetsfremstilling, kan de estetiserende grepene oppleves *fremmedgjørende* eller *stiliserende*. Vi oppfatter det portretterte handlingsrommet som lite troverdig, og har ikke den samme gjenkjennelsen av vår egen virkelighet.

Illustrasjon 2: I "Freestyle" blir ballspillet stiliser gjennom rytmisering.

Rytmisering av reallyder er den transdiegetiske estetiseringens viktigste redskap. I vår virkelighet gir lydlig gjentakelse assosiasjoner til noe kunstig, eller automatisk. Mens eventuelle mønstre i våre lydomgivelser er preget av tilfeldighet, er menneskelig skapt lyd periodisk. Musikk er i sin enkleste form bygget på rytmikk og gjentakelse, der hendelser med en musikalsk funksjon opptrer på et bestemt punkt i et repeterende taktmønster. Mønstrene må gjentas før lytteren gjenkjenner det komponerte systemet, men det sykliske vil umiddelbart utløse en musikalsk lyttemåte. Lyden av et maskineri vil alltid være preget av en repeterende figur. Det er ikke vanskelig å oppfatte musikaliteten i lydene fra stemplene i et

maskinrom. Når konkrete lyder fra filmen virkelighet plasseres i en gjentagende lydsløyfe, vil den periodiske rytmiseringen i lydbildet fremstå som kunstig, og dermed menneskeskapt. Teknikken spiller på assosiasjonene til musikk og maskineri, på denne måten fremhever den filmskaperens inngripen i fortellingen. Dette skaper en underliggjøring av omgivelsene.

Det er viktig å påpeke at estetisering ikke enten er fremmedgjørende eller ikke fremmedgjørende. Fordi all film er en fortolkning av verden, vil ulike former for stilisering påvirke diegesens gjenkjennelighet på ulike nivå av bevissthet og tilkalle seg forskjellig grad av oppmerksomhet. Selve fremmedgjøringsbegrep drar med seg assosiasjoner til både politisk idéfilosofi[32] og Bertolt Brechts teaterteori[33], og selv om spesielt sistnevnte er relevant er det ikke noe jeg vil gå videre inn på. Jeg erkjenner begrepets ballast, men i denne oppgaven er det kun en beskrivelse av publikums opplevelse av et delvis ugjenkjennelig virkelighetsunivers.

På samme måte som vi ikke kan skille mellom filmens fortelling og estetikk, er det ikke uten videre en motsetning mellom lydens gjengivende og estetiserende rolle. Gjengivelse er, som tidligere påpekt, ikke synonymt med realisme eller reproduksjon, og det diegetiske lydbildet vil alltid være en estetisk konstruksjon. Eksempelstudiene i oppgaven vil vise at selv virkelighetsnær lydgjengivelse kan ha en estetiserende innvirkning på filmens uttrykk. De to begrepene er først og fremst viktige for å diskutere lydbrukens hensikt og publikums opplevelse av filmens fortelling.

[32] "Fremmedgjøring," Store Norske Leksikon, https://snl.no/fremmedgjøring.

[33] "Verfremdung," Store Norske Leksikon, https://snl.no/verfremdung.

2.4 Transdiegese

I filmen ”Atonement” (Joe Wright, 2007) møter vi den unge jenta Briony. I åpningsscenen ser vi henne sette siste punktum i et helt nyskrevet teaterstykke. Manuskriptet har hun skrevet på en skrivemaskin, og lydene fra denne skrivemaskinen fyller det store barneværelset mens kamera sakte nærmer seg den lovende forfatteren. Det er ingen tvil om hvor lydene stammer fra og at Briony hører det samme som publikum. Dette forandrer seg når teaterstykket er ferdig skrevet og Briony river det siste arket ut av maskinen. Det ikke-diegetiske musikksporet inntar lydbildet og tastelydene fra den nå uberørte skrivemaskinen følger musikkens rytmikk. Som et rytmeinstrument integreres de i utgangspunktet diegetiske lydeffektene i det ikke-diegetiske orkesteret, og den diegetisk tvetydige musikken følger Briony mens hun beveger seg gjennom den store herregården. Lyden av skrivemaskinen har blitt et *transdiegetisk lydobjekt*. Dette lydobjektet får en sentral rolle i musikksporet i ”Atonement”, og i kapittel 3.3.1 undersøker jeg hvordan dette påvirker historieformidlingen.

Transdiegese er et nøkkelbegrep i denne oppgaven. Det beskriver møtepunktet mellom det diegetiske og ikke-diegetiske – området der de narrative sfærene krysser hverandre. Når et element i lydbildet kan ha sin opprinnelse både i og utenfor filmens handlingsrom, får det en transdiegetisk funksjon. Lyden er ikke lenger underlagt de samme reglene og konvensjonene som preger det avklart diegetiske og ikke-diegetiske. Slike diegetiske transformasjoner kan ha ulik virkning på filmens fortelling. Som denne oppgaven vil vise kan transdiegetisk lydbruk både ha en estetiserende og narrativt meningsbærende funksjon. Når det diegetiske skillet krysses vil det alltid ha en betydning.[34] Selv om oppgaven kun dekker én form for transdiegetisk lydbruk, lyddesignets integrasjon i musikksporet, vil virkningene av denne spesielle transdiegetiske teknikken kunne gjelde for andre transdiegetiske virkemidler.

2.4.1 Begrepets utfordringer og muligheter

Selve begrepet transdiegese er underdefinert, og mangler en tydelig fundamentering i filmvitenskapen. Det brukes uten forankring i faglitteraturen, slik at hver teoretiker, forsker og student må skape egne definisjoner. Filmkomponist Alekos Vuskovics masteroppgave fra

[34] Robynn J Stilwell, "The Fantastical Gap between Diegetic and Nondiegetic," i *Beyond the Soundtrack*, red. av Daniel Goldmark (Berkeley: University of California, 2007), 186.

Musikkonservatoriet i Amsterdam fra 2012 er et eksempel på dette.[35] Vuskovic lar begrepet *transdiegetisk musikk* dekke all musikk som preges av en diegetisk tvetydighet, som for eksempel når diegetisk og ikke-diegetisk musikk bryter med hverandre ved å avspilles samtidig. Det er interessant å plassere den meningsbærende dissonansen som oppstår i det transdiegetiske området. Samtidig har det nevnte fenomenet vært omtalt med annen terminologi tidligere, uten av Vuskovic nevner dette. I tillegg utarbeider han i oppgaven et klassifiseringsverktøy for transdiegetisk musikk, med underkategorier som *mutasjon, sidestilling (juxtaposition), kildeløs* og *fusjon*. Sistnevnte beskriver han som "enhver mulig sammensetning av de andre kategoriene". Når denne kategorien er den mest innholdsrike, kan dette være et tegn på at systematiseringen ikke er hensiktsmessig. At Vuskovics masteroppgave tilfeldigvis er gjort offentlig tilgjengelig på internett styrker riktignok begrepets posisjon, men uten en viden akseptert grunnleggende definisjon av begrepet gir det lite mening å konstruere komplekse kategoriseringsmodeller, slik Vuskovic gjør.

I forskning på dataspill har transdiegese vært brukt om relasjonen mellom spill og spiller. Til forskjell fra filmen er dataspillet et interaktivt medium. Spillerens prosessering av den ikke-diegetiske informasjonen, som musikk og statuslyder, vil få konsekvenser for hvordan han eller hun forholder seg til den fiktive verdenen med sin spillfigur. Spillforsker Kristine Jørgensen omtaler denne gjensidige påvirkningen mellom spillerens og spillets univers som transdiegese i en artikkel fra 2007.[36] Denne definisjonen er ikke uten problemer, for diegese, begrepets stamme, har tilknytning til det narrative. Ved å bruke transdiegese til å beskrive en interaktiv relasjon kan konnotasjonen til historiefortelling være forvirrende. På bakgrunn av den misvisende etymologien forlot Jørgensen begrepet i en senere artikkel.[37]

Med fokus på filmens fortelling velger jeg å bruke begrepet transdiegese om grenseområdet mellom filmens og publikums virkelighet. Begrepet har en selvforklarende betydning: det latinske prefikset *trans-*, som betyr gjennom, forbi eller hinsides, knyttes til det etablerte ordet diegese. *Gjennom diegesen*. Transdiegese uttrykker noe i bevegelse – noe dynamisk. De umiddelbare konnotasjonene kler det flyktige ved grenseområdet dette begrepet skal dekke.

---

[35] Alekos Vuskovic, "Blurry Lines" (Masteravhandling, Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten, 2012).

[36] Kristine Jørgensen, "On Transdiegetic Sounds in Computer Games," *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook* 5, no. 1 (2007).

[37] "Time for New Terminology? - Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited," i *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, red. av Mark Grimshaw (Hershey: Information Science Reference, 2010), 85.

Overgangen mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske er en *transdiegetisk overgang*. Dersom et i utgangspunktet diegetisk eller ikke-diegetisk lydelement får satt sin sfæriske tilhørighet i tvil, får det en *transdiegetisk funksjon*.

Sentralt for forståelsen av fenomenet transdiegese er erkjennelsen av at disse lydene ikke mister funksjonalitet, men derimot styrker sine egenskaper som narrativ aktør. At et lydlig element er transdiegetisk betyr kun at dets diegetiske tilhørighet ikke lar seg fastsette uten forbehold. Transdiegesen er en symbiose mellom to sfærer, og inkluderer lyder med både diegetisk og ikke-diegetisk utgangspunkt. Transdiegetiske lyder vil både beholde egenskapene og funksjonaliteten forbundet med den sfæren de stammer fra og tilegne seg funksjonaliteten forbundet med sfæren den trår inn i. Slik beholder musikalske integrerte lydeffekter den perseptuelle tilknytningen til sin visuelle kilde gjennom audiovisuelt samsvar. Samtidig får de en narrativ eller symbolsk funksjon som en del av "filmens parallelle kommentar". Dette vil denne oppgaven vise i sin omfattende studie av transdiegetisk musikalsk integrering.

2.4.2 Teoretikere og alternativ terminologi

Transdiegese er altså et sfærisk område som inkluderer alle former for diegetisk tvetydighet. En slik definisjon av begrepet har muligheten til å konsolidere språkbruken rundt en rekke lydlige fenomener filmteoretikere til dags dato sliter med å analysere og diskutere seg imellom. Når filmvitere forholder seg til det diegetiske skillet med ulike begreper, skal det lite til før diskusjonen handler mer om sjargong enn selve analysen. To teoretikere kan være enige om lydbrukens virkning på filmfortellingen, og likevel snakke forbi hverandre fordi de avviser hverandres terminologi.

Et eksempel på dette er Jeff Smith og Robynn Stilwells forsøk på diskutere diegetisk tvetydighet i musikk til film. I en artikkel fra 2007 bruker Stilwell begrepet *det fantastiske gapet* (The fantastical gap) om det transdiegetiske området. Uten å bruke ordet transdiegetisk tar hun for seg transdiegetiske overganger, fremmedgjørende virkning av transdiegetisk estetisering og narrativt innhold i subjektiv, transdiegetisk musikkbruk.[38] Jeff Smith svarer på denne drøftingen i tidsskriftet "Music and the Moving Image" i 2009. Han kritiserer Stilwells

[38] Stilwell, "The Fantastical Gap between Diegetic and Nondiegetic."

omfattende definisjon av det transdiegetiske gapet ved å skille mellom diegese og realisme: En lyd mister ikke sin diegetiske tilhørighet selv om gjengivelsen av lyden forandrer karakter eller troverdighet. All lyd som er knyttet til noe konkret i diegesen er ifølge Smith fremdeles diegetisk, uansett hvordan mediet behandler lyden.[39] I mangel av et etablert begrepsapparat legger han den delte anerkjennelsen av lydens narrative og estetiske innhold til side, og vektlegger uenigheten rundt det diegetiske skillet. Hadde Stilwell hatt en definert terminologi å forholde seg til i drøfting av gapet som et eget sfærisk domene, kunne en slik reversering av diskusjonen vært unngått.

Stilwells "fantastiske gap" er et interessant forsøk på å etablere et begrep for det diegetiske grenselandet, men uttrykkets tvetydighet lar seg dessverre ikke oversette til norsk. Det engelske ordet *fantastical* har i denne sammenheng en dobbeltbetydning, og gjenspeiler både mulighetene (fantastisk) og det kunstige (innbilt) ved fenomenet. Dessuten impliserer ordet *gap* en statisk avstand. Dette dissonerer med fenomenets dynamiske, overlappende natur. Assosiativt og etymologisk er transdiegese et mer dekkende begrep. I tillegg til å antyde bevegelse, er det også knyttet til ordet diegese. Det lar seg enkelt oversette til andre språk, og er i motsetning til det "fantastiske gapet" fritatt et adjektivs eventuelle konnotasjoner.

Transdiegese er likevel bare et samlebegrep for ulike former for krysning mellom det diegetiske og ikke-diegetiske. Andre ord og uttrykk er velkomne til å nyansere fenomenet. Anerkjente filmteoretikere har presentert begreper som tar for seg ulike transdiegetiske virkemidler. Rick Altmans *auditiv overtoning* (Audio dissolve) er et slik begrep. Han bruker uttrykket til å beskrive den transdiegetiske overgangen fra diegetisk til ikke-diegetisk musikk.[40] Ordet *overtoning* (dissolve eller fade) er hentet fra filmens visuelle begrepsapparat, og betyr opprinnelig hvordan ett bilde løses opp i et annet gjennom en kort overgang. Auditiv overtoning beskriver musikk som i utgangspunktet stammer fra en kilde i filmens handlingsrom, men som trer ut av diegesen og blir en del av det ikke-diegetiske lydsporet. Altman lanserer begrepet for å kategorisere musikkbruk i musikalfilmer, men, som James Buhler påpeker, er virkemiddelet også hyppig brukt i tradisjonell narrativ film.[41] Det bør i

---

[39] Jeff Smith, "Bridging the Gap: Reconsidering the Border between Diegetic and Nondiegetic Music," *Music and the Moving Image* 2, no. 1 (2009).

[40] Rick Altman, *The American Film Musical* (Bloomington: Indiana University Press, 1987), 62-67.

[41] James Buhler and David Neumeyer, "Analytical and Interpretive Approaches to Film Music (Ii): Analysing Interactions of Music and Film," i *Film Music: Critical Approaches*, red. av Kevin J. Donnelly (New York: Bloomsbury Academic, 2001), 41-42.

tillegg være mulig å se på den reverserte overgangen, fra ikke-diegetisk til diegetisk, som en auditiv overtoning.

Claudia Gorbman bruker begrepet *metadiegese* for å beskrive en karakters interne virkelighet. Et musikkstykke uten en mulig kilde i filmens handlingsrom kan fremdeles være en del av en karakters subjektive opplevelse. Hovedpersonens savn etter tapt kjærlighet kan uttrykkes gjennom musikk som det, med unntak av publikum, kun er karakteren selv som oppfatter.[42] I likhet med indre dialog, er den interne musikken et innblikk i en persons tanker og fantasi. Og i motsetning til musikalske ledemotiv og andre ikke-diegetiske fortellerteknikker, er denne subjektive informasjonen formidlet av personen selv. Dette kan heve karakterers diegetiske nivå til narrative aktører, der de kan formidle en fortelling i fortellingen. Anerkjennelsen av karakterens rolle som *sekundærforteller* øker den diegetiske kompleksiteten, og begrepet metadiegese dediserer et område av den transdiegetiske sfæren til denne karakterens subjektive virkelighet. Metadiegetisk lydbruk er et transdiegetisk virkemiddel som kan tilby publikum informasjon og emosjonell tilknytning til filmens fortelling.

Robynn Stilwell og Jeff Smiths anaylse av diegetisk tvetydig musikkbruk, og Rick Altmann og Claudia Gorbmans godt utviklede begreper, bidrar til en akademisk drøfting av lyd i møtepunktet mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske. Med anerkjennelsen av det transdiegetiske rommet, og selve ordet transdiegese som et tematisk paraplybegrep, kan denne drøftingen systematiseres og videreutvikles. I denne oppgaven beskriver jeg lyddesignets integrasjon i filmmusikken som et eksempel på transdiegetisk lydbruk. Det er et forsøk på å sementere begrepet og demonstrere hvordan det åpner for tilgjengelig analyse av et komplekst fenomen.

2.4.3 Transdiegetisk synkronitet

Kapittel 2.2 konkluderer med et skille i funksjonalitet mellom musikksporet og lyddesignet. Effektlydenes oppgave er å gjengi handlingen med nært audiovisuelt samsvar, mens musikken gir bildet og fortellingen betydning gjennom symbolikk. Denne kategoriseringen er et godt utgangspunkt for analyse av lydens funksjon, men skillet er ikke alltid absolutt. Når

[42] Claudia Gorbman, "Narrative Film Music," *Yale French Studies*, no. 60 (1980): 197-98.

lyddesign og musikk møtes i transdiegesen vil de konvensjonelle grensene for audiovisuelt samsvar ofte forrykkes.

Illustrasjon 3: "The Skeleton Dance" er preget av transdiegetisk musikk.

Ikke-diegetisk musikk kan ha tett temporalt audiovisuelt samsvar ved å figurativt imitere bevegelsene i bildet. Dette kan kalles *musikalsk audiovisuell synkronitet*, men går oftere under den noe nedsettende betegnelsen *mickey-mousing*. [43] Denne komposisjonsteknikken synkroniserer musikalske elementer med handlingen på skjermen. En symbal kan markere en kollisjon. Løper noen opp en trapp, følger musikken opp med en hurtig oppadgående bevegelse. Også rytmisk synkronisering, som å tilpasse tempoet i musikken til rytmikken i en gitt bevegelse, regnes som mickey-mousing. Selve begrepet mickey-mousing stammer fra teknikkens hyppige forekomst i tegnefilmer på 30-tallet, som Disney-filmene om Mikke Mus.[44] "The Skeleton Dance" (Walt Disney, 1929) er et dekkende eksempel på denne musikkbruken i tidlig lydfilm. Alle viktige hendelser i bildet imiteres av den musikalske komposisjonen: Paukene spiller torden, en fløyte er uglens tut og xylofonen imiterer skjelettet som sprader over kirkegården.

[43] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 92.

[44] Langkjær, *Filmlyd & Filmmusik: Fra Klassisk Til Moderne Film*, 71.

Musikksporet beveger seg ved hjelp av mickey-mousing over i det transdiegetiske. Det ikke-diegetiske orkesteret spiller musikk med så tett temporalt audiovisuelt samsvar at den ikke kan sies å være fullstendig adskilt fiksjonens univers. Istedenfor å kun kommentere det vi ser, er det som om musikken stammer fra hendelsene på skjermen. Det ikke-diegetiske musikksporet antar lyddesignets gjengivende rolle, og gjør gjennom synkrese de øvrige effektlydene overflødige. Vi trenger ikke å høre en realistisk lydgjengivelse av et fotskritt når vi har godtatt en plukket fiolinstreng som skrittets lyd. Slik fungerer tett synkronisert musikk både som ikke-diegetisk musikkspor og diegetisk lyddesign, og krysser dermed både en sfærisk og en disiplinær grense.

Mickey-mousing regnes for å ha lav kunstnerisk verdi av mange komponister og filmteoretikere, og det er en etablert oppfatning at teknikken har en komisk effekt. Likevel ble den et varemerke for store Hollywood-produksjoner på 30- og 40-tallet.[45] I åpningssekvensen av "The Informer" (John Ford, 1935) følger musikkens tempo hovedkarakteren Gypos gange, som for å gi hvert skritt tyngde. I "The Big Sleep" (Howard Hawkes, 1946) imiterer musikken den unge kvinnen Carmen mens hun forførerisk går ned trappen i møte med hovedkarakteren Phillip Marlowe. Peter Larsen beskriver hvordan den audiovisuelle koordinasjonen retter publikums oppmerksomhet mot bestemte bevegelser og begivenheter, slik at andre aspekter i musikken og bildet trer i bakgrunnen.[46] Teknikken kan altså med enkle grep skape metaforer eller styre publikums fokus. Slik bidrar den til filmens fortelling. Forestillingen om mickey-mousing som en verdiløs komposisjonsteknikk er dermed i beste fall ikke altomfattende.

Selv om konvensjonene for filmmusikk har forandret seg fra 1940-tallet og frem til i dag, har ikke den moderne filmen fullstendig frigjort seg fra audiovisuelt synkroniserende musikk. Mange eventyrfilmer fra de siste fire tiårene, som "Raiders of the Lost Ark" (Steven Spielberg, 1981), "The Fifth Element" (Luc Besson, 1997) og "Harry Potter and the Philosopher's Stone" (Chris Colombus, 2001), bruker mickey-mousing som et humoristisk virkemiddel. Fordi teknikken ikke preger det overordnede musikksporet, vil de få tilfellene av musikalsk koordinasjon stikke seg ut. Musikken i disse sekvensen assosieres til tegnefilm, og det vil påvirke publikums oppfatning av aktørene. Slik kan komponisten bruke mickey-mousing for å referere til en annen filmsjanger, og scenen får umiddelbart en tillagt verdi. Filmer med en mer alvorlig tone bruker tett musikalsk synkronisering på mer diskret vis. Den

[45] Buhler, Neumeyer, and Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, 85.

[46] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 104.

dramatiske romfartsthrilleren ”Gravity” (Alfonso Cuaron, 2013) etterstreber en realistisk gjengivelse av lyd i verdensrommet. Begrensningene i den diegetiske delen av lydsporet må kompenseres for i musikken, så det er det ikke-diegetiske musikksporet som markerer filmens mange eksplosjoner og sammenstøt i vakuum. Den transdiegetiske synkroniseringen gir informasjon og skaper et estetisk uttrykk, framfor å formidle komikk eller assosiasjoner til tegnefilm. Musikken både gjengir og formidler viktige hendelser som ikke kan beskrives av det diegetiske lyddesignet.

2.5 Musikalsk lytting til konkrete lyder

Denne oppgaven fokuserer ikke på alle former for transdiegetisk lydbruk. Mens mickey-mousing gir musikken lyddesignets nære audiovisuelle samsvar, vil musikalsk integrerte konkrete lyder gi de to disiplinene en mer symbolsk tilknytning. Ved å gi reallyder en musikalsk funksjon må vi som lyttere forholde oss til disse lydene på en ny måte. Vi omgir oss med lyder fra omverden til enhver tid, men det er sjelden vi oppfordres til å lytte til deres musikalske egenskaper. Lyden av en feiekost mot et fortau oppfordrer ikke uten videre til den samme musikalske lyttingen som lyden av en klarinett. Derfor har vi ikke det samme forholdet til konkrete lyders musikalske kvaliteter. For å kunne diskutere hvordan lyder integreres i filmmusikk er det nødvendig å kunne beskrive disse kvalitetene. Det gjelder både å beherske terminologi knyttet til lydens egenskaper og kjenne til bruk av konkrete lyder i en musikalsk sammenheng.

2.5.1 Konkrete lyder i musikk

Opp gjennom historien har flere komponister og bevegelser etterstrebet å inkorporere reallyder i musikken. Så lenge det har fantes musikkinstrumenter, har musikere brukt dem til å blant annet imitere dyrelyder i en musikalsk sammenheng.[47] Med teknologisk og musikalsk utvikling har imitasjon latt seg erstatte av realistisk gjengivelse. Når forbindelsen mellom en lyd og dens kilde blir tatt vare på i musikk, vil selve musikken kunne referere til og handle om verden utenfor orkesteret.[48] Det følgende tilbakeblikket på reallydens rolle i nyere musikkhistorie vil presentere idéer og terminologi med stor betydning for denne oppgaven.

2.5.1.1 Program- og scenemusikk

Det nittende århundrets kunstmusikk var preget av formmessig og harmonisk eksperimentering. Nye komposisjonsformer, som programmusikk og det symfoniske diktet, så dagens lys i den romantiske musikkperioden. Dette er narrative musikkstykker som formidler sin fortelling uten bruk av tekst og sang. Som en del av romantikkens søken etter

[47] Emily Doolittle, "Crickets in the Concert Hall: A History of Animals in Western Music," *Trans: Revista Transcultural de Música*, no. 12 (2008), http://www.sibetrans.com/trans/articulo/94/crickets-in-the-concert-hall-a-history-of-animals-in-western-music.

[48] Katharine Norman, "A Poetry of Reality: Composing with Recorded Sound," *Contemporary Music Review*, no. 15 (1996), https://www.academia.edu/896929/Realworld_Music_as_Composed_Listening.

nye klanger vokste symfoniorkesteret i størrelse og instrumenttilfang. Denne utviklingen preget også operaen og scenemusikken.[49] Slik åpnet komponistene øynene opp for å integrere ikke-instrumentale lydkilder i musikken. Narrativ musikk i romantisk tradisjon byr på flere tilfeller av konkrete gjenstander fra fortellingen i orkesteret. Pjotr Tsjajkovskijs "1812-ouverturen" (1880) er kjent for bruken av kanoner mot slutten av stykket. I refrengene på "Coro di zingari" fra Giuseppe Verdis opera "Il trovatore" (1853) spilles det på ambolter for å lydlegge arbeiderne i smia. Dette er objekter med en ikke-musikalsk primærfunksjon som blir eksitert med musikalsk hensikt i en musikalsk sammenheng.

Når det kommer til teknisk integrering av reallyder går Ottorino Respighi lenger i sitt symfoniske dikt "Pini di Roma" (1924). I stykkets tredje sats, "I pini del Gianicolo: Lento", blir orkesteret akkompagnert av et lydopptak av en nattergal. Mange komponister har imitert fuglesang i orkesteret ved hjelp av fløyter og sang, men dette var første gang et lydopptak av en ekte fugl ble brukt i en orkestersal på denne måten.[50] Dette eksempelet skiller seg ut fra de to foregående. Ikke bare er lydkilden ikke-musikalsk, men selve produksjonen av lyden har heller ikke en musikalsk intensjon. Det er avspillingen av lyden i en orkestral kontekst som gir den en musikalsk funksjon.

I operaen "Dialogues des Carmélites" (1956) bruker Francis Poulenc lyden av en giljotin til å ta livet av nonnene i løpet av det avsluttende nummeret "Salve Regina". Henrettelsesscenen løses på ulike måter i de forskjellige oppsetningene av stykket, men felles er giljotinens usynlighet. Enten søstrene går ut av scenen, eller faller døde om på scenegulvet, er det selve lyden av giljotinen som i takt med musikken tar livet av karakterene. Ved å delta aktivt i handlingen, er denne akusmatiske skikkelsen en selvstendig narrativ aktør. Gjennom den rytmiske eksitasjon, blir giljotinlyden også et perkusjonsinstrument i orkesteret. Christopher Hahn, direktør ved Pittsburgh Opera, forklarer hvordan noen produksjoner spiller av lydopptak, mens andre bruker konstruerte gjenstander plassert i orkestergraven til etterligne lyden.[51] I motsetning til instrumentell imitasjon av konkrete lyder, vil giljotinlyden være en musikalsk integrert lydeffekt uavhengig av hvilken av disse to produksjonsteknikkene som blir brukt. Dersom lyden stammer fra andre gjenstander enn en faktisk giljotin er det ikke

---

[49] "Romantikken - Musikk," Store Norske Leksikon, https://snl.no/romantikken%2Fmusikk.

[50] Doolittle, "Crickets in the Concert Hall: A History of Animals in Western Music".

[51] Pittsburgh Opera, "Cristopher Hahn Explains Guillotine Sound Effect," (Youtube, 2011), https://www.youtube.com/watch?v=M3nKZLOzGMk.

snakk om musikalsk imitasjon. Det kan heller sammenlignes med hvordan effektlyd i film ofte konstrueres i etterarbeidet.

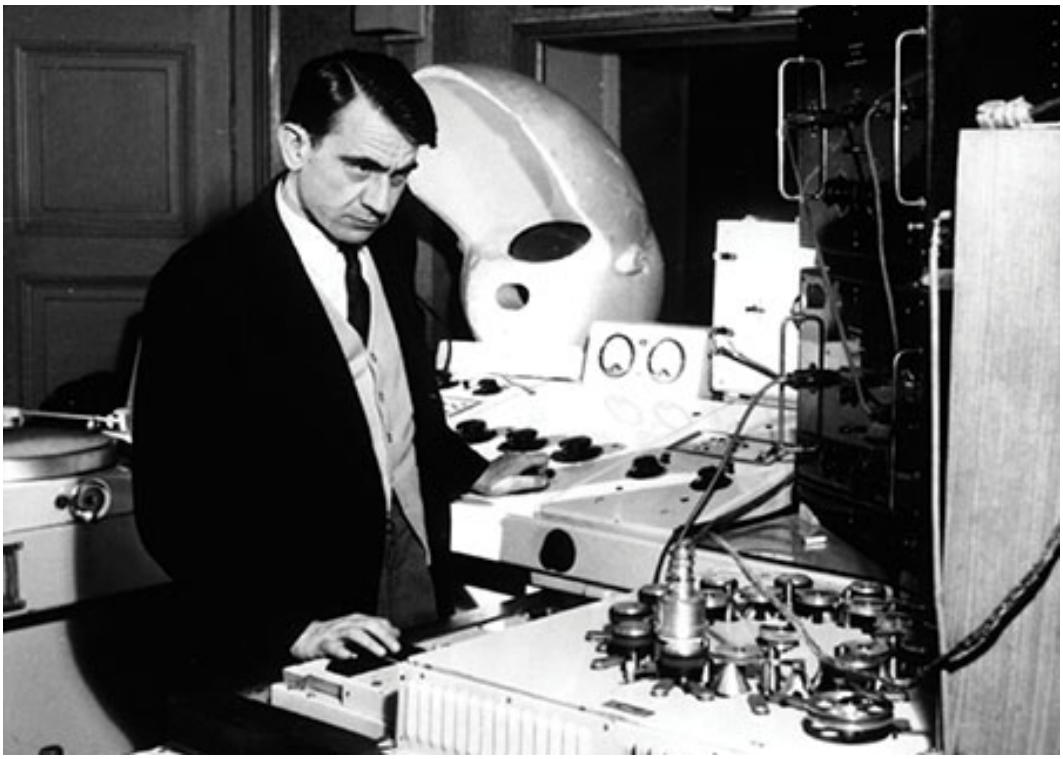
Felles for disse eksemplene er at uansett eksitasjonsmetode, får de ikke-instrumentale lydene en musikalsk rolle i sammenheng med den etablerte fortellingen. Dette er opera og programmusikk der komponisten tar i bruk konkrete objekter fra de utenommusikalske omgivelsene som narrative eller iscenesettende virkemidler. Kanoner, ambolter, fuglesang og giljotiner – alt dette er tilstede i de respektive stykkenes handlingsrom, og hentes ut til publikum gjennom narrasjonen. Som musikalske fortellinger er det diegetiske skillet relevant. Amboltene i smia i "Coro di zingari" befinner seg i diegesen, og dermed på scenen, sammen med historiens karakterer, mens orkesteret er, i likhet med bakgrunnsmusikken i film, den ikke-diegetiske kommentatoren. Settes det et likhetstegn mellom scenen i operaen og diegesen i filmen, er dette et klart eksempel på *transdiegetisk lydbruk*. Dette likhetstegnet er likevel problematisk, da diegesen i en opera og en musikal er mer kompleks enn i en spillefilm (se 3.1.3).

Det er også de ikke-instrumentale lydenes plassering i orkesteret som gir dem en musikalsk funksjon, ikke lydene i seg selv. I denne musikken er de krydder – noe iscenesettende eller refererende. Deres selvstendige musikalske innhold, som klangfarge, aktivitet, varighet, utvikling og tonehøyde, er i beste fall sekundært. Det er selve lydkilden og hva den symboliserer som gir disse lydene sin funksjon i musikken. Kanonene i "1812-ouverturen" symboliserer Russland som overvinner de franske styrkene, representert ved "Marseillaisen" i orkesteret. Med dyktige operatører kan de avfyres i takt med orkesteret, men hva kanonene representerer i det narrative er overordnet lydens musikalske egenskaper. Fuglesangen i "Pini di Roma" er heller ikke tilpasset det musikalske forløpet, og fungerer kun som iscenesettende koloritt – en auditiv kulisse.

2.5.1.2 Elektroakustisk musikk

Andre musikalske tradisjoner har viet konkrete lyders musikalske kvaliteter større oppmerksomhet. Den franske radioteknikeren, komponisten og lydteoretikeren Pierre Schaeffer lanserte på slutten av 1940-tallet tanken om det konkrete *lydobjektet*. Istedenfor å la en lyd defineres av sin kilde promoterte han å anse lyden som en selvstendig gjenstand med egne målbare kvaliteter. Han delte lydens egenskaper i tre plan: *det harmoniske*, *det dynamiske*, og *det melodiske plan.* Lydens harmoniske egenskaper dreier seg om hvordan den fordeler seg over frekvensspekteret. Dette kalles gjerne *klangfarge*, *timbre* eller *spektralt*

innhold. De dynamiske egenskapene er lydens *temporale* og *nivåmessige kvaliteter*, og omfatter *anslag, varighet, amplitude* og *utvikling.* Det melodiske planet innebærer *tonehøyde, aktivitet* og *rytmikk.*[52] Til sammen gir disse kvantifiserbare egenskapene et verktøy for å bestemme et lydobjekts *musikalske egenskaper*.



Illustrasjon 4: Pierre Schaeffer i studio i 1951.

Med dette utgangspunktet var det mulig å skape musikk bestående av konkrete lyder produsert med en ikke-musikalsk hensikt – alene eller i sammenheng med tradisjonelle instrumentlyder. Dette kalte Schaeffer *konkret musikk (Musique Concrète*). Ved hjelp av etterarbeidsteknikk som klipping, repetisjon, spektrale filtre og tillagt etterklang ble lydopptak satt sammen til musikalske forløp. I 1948 kunne Schaeffer presentere ”Cinq études de bruits” – ”Fem støystudier”. Disse musikkstykkene var satt sammen av opptak av ulike lydobjekter, som lokomotiver, kasseroller og leketøy. Lydenes kilde var ikke viktig for det musikalske innholdet. Ved å organisere lydene musikalsk kunne publikum frigjøres den assosiative lyttingen, og isteden verdsette de konkrete lydenes estetiske kvaliteter.[53]

---

[52] Thomas B. Holmes, *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*, 3. utg. (New York: Routledge, 2008), 45-47.

[53] Ibid., 49.

Et interessant aspekt ved stykket er bruken av begrepet *støy*. I dagligtale har dette ordet en negativ ladning, der det står som et motstykke til *ren lyd*, som musikk og tale. Ofte omtaler vi støy som uønsket lyd. Encyclopædia Britannicas definisjon er følgende: ”Støy, i akustikken, enhver uønsket lyd, som enten er upassende på bakgrunn av sin egen verdi eller forstyrrende for andre lyder.”[54] Schaeffer spiller på denne holdningen ved å kalle stykket for ”Støystudier”. I en spisestue vil støy fra et grytelokk være uønsket lyd. I et studio blir den samme støyen et lydobjekt med en musikalsk kvalitet. Støybegrepet går fra å være subjektivt betegnende til å bli objektivt beskrivende. Lydobjekter uten en klart definert tonehøyde kan klassifiseres som støy, og mangelen på tonehøyde er et av flere aspekter ved objektets klangfarge. Det uønskede aspektet ved støyen er fjernet, og igjen står et fullverdig og interessant lydobjekt.

Denne oppfatningen av støy som en viktig musikalsk bestanddel var ikke ny i 1948. Den kunne være et narrativt og iscenesettende virkemiddel i senromantikkens scene- og programmusikk, eksemplifisert ved blant andre Tsjajkovskij, Verdi og Respighi. Viktigere var støyen for den italienske *futurismen*, en kortlivet, men betydningsfull eksperimentell bevegelse på begynnelsen av 1900-tallet, ledet av blant andre Feruccio Busoni, Filippo Tommaso Marinetti og Luigi Russolo. Disse komponerte musikk sentrert rundt forskjellige typer støy, produsert av selvkonstruerte mekaniske instrumenter.[55]

Likevel er den konkrete musikken til Pierre Schaeffer og de andre komponistene ved RTF (Radiodiffusion-Télévision Française) og GRM (Groupe de Recherches Musicales)[56] i særstilling avgjørende for bruken av innspilt reallyd som en hovedbestanddel i elektroakustisk musikk. Bevegelsens synliggjøring av gjenstanders musikalitet har også bidratt til konkrete lyders hyppige forekomst i senere populærmusikk. Effektlydene i låter som ”Penny Lane” (The Beatles, 1967), ”Money” (Pink Floyd, 1973), ”The Logical Song” (Supertramp, 1979) og ”Paper Planes” (M.I.A., 2007) deler senromantikkens symbolske og iscenesettende funksjon, men er også integrert i arrangementene med utgangspunkt i deres musikalske kvaliteter.

Schaeffers konkrete musikk har hatt betydning for hvordan vi i dag er vant til å høre reallyder som mer enn koloritt i musikalske sammenhenger. Dette er viktig for komponisters

---

[54] "Noise," Encyclopædia Britannica Online, http://global.britannica.com/EBchecked/topic/417178/noise. (Min oversettelse)

[55] Holmes, *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*, 13-15.

[56] Ibid., 51.

inkludering av lyddesignets i filmmusikken. Teknikkene komponistene brukte til å fremstille Musique Concrète, som *sampling* (musikalsk bruk av lydopptak) og *looping* (lydsløyfer), er i utgangspunktet de samme som i dag brukes til å integrere reallyder i både populær- og filmmusikk. Dagens teknologi tillater enn mer fleksibel implementering, men tankegangen er den samme. I kapittel 3.2, det andre av denne oppgavens analysekapitler, er alle eksemplene tilfeller av konkret musikk. I disse filmene gjenbrukes diegetiske lyder i repeterende lydsløyfer, slik at de til sammen skaper et musikalsk forløp. Dette kan i flere av tilfellene anses som en direkte fortsettelse og videreutvikling av Schaeffers arbeidsteknikker.

2.5.2 Lyttemåter

I akademisk sammenheng er den virkelige arven etter Pierre Schaeffer hans teorier om lydobjektet og lytting. Han lanserte idéen om ulike *lyttemåter* – mentale innstillinger til hvordan vi lytter. En forutsetning for å kunne oppfatte en konkret lyds kvalitative egenskaper, er å frigjøre lyden fra sin kilde og dens konnotasjoner.[57] Michel Chion var Schaeffers og GRM-komponist Pierre Henrys assistent og elev,[58] og som filmteoretiker har han videreutviklet konseptet om lyttemåter tilpasset filmmediet.

2.5.2.1 Tre grunnleggende lyttemåter

Chion deler opp vår måte å lytte på i tre ulike modi: Vårt perseptuelle utgangspunkt er *den kausale lyttingen*. Som navnet antyder er dette knyttet til lydens kilde. Dette er den grunnleggende lyttemåten for å forholde seg til omverdenen, altså vår primærinnstilling. Vi forbinder lydene vi hører med deres opphav for å *identifisere* kilden. *Den semantiske lyttingen* er knyttet til språk og forståelse. I denne lyttemodusen er vi i stand til å oppfatte lydens budskap. All muntlig kommunikasjon belager seg på semantisk lytting, men også annen lydlig informasjon, som lydsignal og koder, går under denne lyttemåten. I den semantiske lyttemodusen er vi i stand til å *tolke* lyden. Den tredje lyttemåten er *den reduserte* – Pierre Schaeffers eget begrep. Dette er den perseptuelle innstillingen vi inntar for å lytte til lydens *akustiske egenskaper*. Gjennom redusert lytting kan vi vurdere de musikalske kvalitetene til et konkret lydobjekt.[59]

---

[57] Ibid., 45.

[58] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, xv.

[59] Ibid., 25-30.

Det er viktig å kunne kategorisere måten vi forholder oss til lyd på, men som Chion selv påpeker er det like viktig å erkjenne at disse lyttemåtene sjelden er fullstendig adskilt. De har flere møtepunkter, og resultatet av én form for lytting vil kunne berikes i kombinasjon med en annen. I vår perseptuelle behandling av audiovisuell informasjon i film er vi avhengig av å kunne identifisere, tolke og lytte til lydbildet. Noen av disse prosessene vil til enhver tid være overordnet eller dominerende, men vi er i stand til å bearbeide flere inntrykk på ulike nivåer av bevissthet. Slik kan filmlyden påvirke fortellingen på flere måter samtidig.[60]

2.5.2.2 Referensiell og refleksiv lytting

Komponist og musikkviter Katherine Norman bidrar til fagområdet med to nye lyttemåter: *den referensielle* og *den refleksive lyttingen*. Hun benytter dem i forbindelse med virkelighetens lyder i en ren musikalsk sammenheng, men måten disse begrepene tar hensyn til lyttingens kompleksitet gjør dem godt egnet for film og filmmusikk.

Den referensielle lyttingen befinner seg i møtepunktet mellom det kausale og det semantiske. Det ligger i vår natur å identifisere en lyds opprinnelse når den ikke stammer fra en synlig kilde. Med mindre den har et dominerende semantisk innhold, som språklig tale eller en kode, vil vi sjelden kunne forholde oss til lydens betydning uten i det minste å vurdere det fysiske opphavet. Med referensiell lytting blir lydens opprinnelse og kildens assosiasjoner lagt sammen til en symbolsk verdi. Dette tillater lyden en perseptuelt begrenset løsrivelse fra sin kilde. Kirkeklokker i musikk er et eksempel på referensiell lytting. Vi kan se for oss klokken, men i den musikalsk sammenhengen representerer lyden noe mer enn sin fysiske kilde. Kirkeklokkene er rike på konnotasjoner, og vil alltid referere til noe annet enn seg selv. Det selvstendige lydobjektet representerer ikke lenger en gjenstand, men heller gjenstandens assosiasjoner.[61] I en filmatisk sammenheng er det opp til fortellingen å avgjøre hvilke assosiasjoner dette er. Den referensielle lyttingen er i flere tilfeller avgjørende for virkningen av lyddesignets integrasjon i filmmusikken.

I motsetning til den referensielle lyttingens tette forhold mellom lyd og kilde, er den refleksive lyttingen mer løsrevet og abstrakt. Den fokuserer på lydens fysiske og musikalske egenskaper, og er i så måte knyttet til Schaeffers reduserte lytting. Det viktige skillet mellom redusert og refleksiv lytting er nettopp det reflekterende. Schaeffer oppfordrer til en

---

[60] Ibid., 33-34.

[61] Norman, "A Poetry of Reality: Composing with Recorded Sound". 5-10.

estetisering fri for konnotasjoner, der lytteren aktivt skal analysere lyden parametrisk. Norman foreslår en assosiativ speiling i denne prosessen. Istedenfor å betrakte lyden som noe objektivt og målbart, skal vi bruke vår egen fantasi og metaforiske evner til å etablere et levende bilde av den. Gjennom å reflektere lyden i vår egen personlighet skaper vi en forestilling. Den refleksive lyttingen er en abstrakt visualisering av lydlige sammenhenger.[62] Norman eksemplifiserer med å forestille seg lyden av sjøen som havets sang:

> *[..] Refleksiv lytting betyr at vi ikke trenger å høre lydene som lyden av bølger, men kan i stedet gjennom fantasien gjenkjenne dem som hvisking, hvesing eller ethvert annet sammenlignbart minne.*[63]

Med sine henholdsvis symbolske og estetiserende assosiasjonsmønstre er den referensielle og den refleksive lyttingen tilpasset denne oppgavens vurdering av reallyder i filmmusikken. De anerkjenner det komplekse i vår auditive persepsjon, samtidig som de benytter seg av Chions funksjonelle kategorisering. Basert på en bevissthet omkring lydens kausale, semantiske og fysiske egenskaper, tilbyr kombinasjonen av referensiell og refleksiv lytting en måte å vurdere auditiv informasjon og estetikk i en filmmusikalsk sammenheng.

[62] Ibid., 12-15.

[63] Ibid., 14.

Kapittel 3: Eksempelstudier

Dette kapitlet er oppgavens kjerne. Her vil jeg analysere eksempler på musikalsk integrering av lyddesign i lys av audiovisuelt samsvar, det diegetiske forholdet og reallydenes musikalske og refererende funksjon. Med utgangspunkt i lyddesignets og musikksporets konvensjonelle funksjonalitet, vil jeg undersøke hvilken virkning møtet mellom de to disiplinene har på filmens karakterer, fortelling og estetiske uttrykk.

Eksemplene er delt i tre grupper etter hvordan de integrerte lydene forholder seg til det øvrige musikksporet, og nærheten i det audiovisuelle samsvaret. De tre kategoriene er:

- Synkronisert: Konkrete lyder fra diegesen opptrer i nært samsvar med bildet, og er synkronisert mot et etablert ikke-diegetisk musikkforløp.
- Konkret: Gjennom gjentakelse blir konkrete diegetiske lyder organisert musikalsk, slik at de til sammen utgjør selve fundamentet for musikksporet. Hver lyd oppstår med nært audiovisuelt samsvar, men repetisjonen skjer gjerne uten en visuell kilde.
- Løsrevet: Én eller flere konkrete lyder trekkes ut av diegesen, og plasseres i et ikke-diegetiske ensemble. Komponisten bruker lyden som et instrument uten at lydens kilde må være forankret i bildet.

Denne tredelingen impliserer ikke overordnede forskjeller i funksjonalitet. Noen tilfeller bærer med seg viktig narrativt innhold, mens andre har en mer abstrakt eller stiliserende rolle. Den transdiegetiske musikkens fortellende og estetiserende funksjon er ikke styrt av hvilken gruppe den faller inn under. Likevel er oppdelingen nyttig, da den legger vekt på forholdet mellom lyddesign og musikk i filmens lydbilde. Det er dette forholdet som er oppgavens utgangspunkt.

Filmutvalget er i første omgang styrt av hvordan lydbruken i de forskjellige eksemplene utfyller og beriker hverandre. Det har også vært viktig for meg å vise hvordan det musikalsk integrerte lyddesignet ikke er forbeholdt én sjanger eller periode. Derfor har variasjonen i filmutvalget vært et bevisst valg. Oppgaven presenterer alt fra musikaler til skrekkfilm, fra lydfilmens spede begynnelse og til det 21. århundrets teknologiske og estetiske overflod. Jeg tar utgangspunkt i spillefilmer, men også TV-serier, reklame og kortfilmer er inkludert.

3.1 Synkronisert – nært audiovisuelt samsvar

Den enkleste måten å gi lydsporet transdiegetisk funksjonalitet på, er å synkronisere bildets bevegelser med musikkens rytmikk. Når de diegetiske handlingene korresponderer med den utenforstående musikken vil det oppstå et estetisk samspill mellom lyden og bildet. Mickey-mousing er et eksempel på slik musikkbruk. Det imiterende musikksporet understreker og formidler bildets innhold, og resultatet er et koreografert visuelt uttrykk. Med mickey-mousing er det imidlertid orkesteret som antar lyddesignets funksjon. Den ikke-diegetiske musikken følger bildet, og ikke omvendt.

Når elementer fra lyddesignet synkroniseres med utenforstående musikk er det derimot bildet som følger musikksporet. Lydene får en musikalsk funksjon, i tillegg til å beholde lyddesignets diegetisk gjengivende rolle. Slik blir det audiovisuelle samsvaret forsterket sammenlignet med tradisjonell mickey-mousing. Ikke bare er det temporale samsvaret nært, men også det identifiserende og det spatiale samsvaret er så tett som lyddesignet tillater det å være. Fordi de konkrete lydene opptrer i så nært samsvar med bildet er det ikke bare lyden, men selve handlingene som får en musikalsk funksjon. Slik har den synkroniserte transdiegetiske musikken mulighet til å tillegge karakterer og hendelser narrativ og symbolsk verdi.

3.1.1 Synkronitet i actionsekvenser

Med sin overdrevne lydbruk, er den tradisjonelle actionscenen godt egnet til rytmisk audiovisuell synkronisering. Klipprytmen er ofte hurtig for å gi sekvensen økt intensitet.[64] Med hyppig klipping kan plasseringen av visualiserte bevegelser med enkelhet justeres i redigeringen. Da vil den lydlige rytmikken kunne sette premissene når audiovisuell synkronitet skal oppnås. Lydbildet i kampsekvenser er ofte preget av perkussive, kortvarige lyder fra diegesen, som slag, spark eller sverdfekting. Kombinasjonen av temporal fleksibilitet og lydenes kvalitative egenskaper gjør at de med presisjon kan rytmiseres opp mot et musikalsk forløp.

[64] Mick Hurbis-Cherrier, *Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film and Dv Production*, 2. utg. (Amsterdam: Focal Press, 2011), 464.

Hvert sammenstøt i en slåsskamp blir, etter filmlydens konvensjoner, forstørret til å overgå virkeligheten. I tråd med konvensjonene for lydgjengivelse, får slagene urealistisk stor plass i lydbildet, da lyden skal formidle slagets kraft, smerte og betydning. Musikken har i utgangspunktet en stemningsskapende funksjon i rent underholdende actionsekvenser, og er dermed underordnet effektlyden når det kommer til publikums oppmerksomhet. Ved å knytte sammen lyddesign og musikk gjennom transdiegetiske lydobjekter, vil forholdet mellom de to auditive disiplinene forandre seg. Resultatet av denne sammenknytningen vil påvirke det audiovisuelle samspillet.

3.1.1.1 Grunnleggende synkronisering

Den unge quarterbacken på New York Jets, Flash Gordon, ender opp på et eventyrlig oppdrag for å redde jordens fremtid. På planeten Mongo er Flash og hans reisefølge tatt til fange av den onde keiser Ming. Som den dyktige idrettsmannen han er, bruker Flash sine ballferdigheter til å gjennomføre et fluktforsøk. Med taktikk fra fotballbanen setter han den ene etter den andre av keiser Mings vakter ut av spill i en audiovisuelt leken slåsscene.

Mike Hodges ”Flash Gordon” fra 1980 kombinerer en tegneseriehelt, amerikansk fotball og rockemusikk for å nå en ungdommelig målgruppe. Rockebandet Queen stod for musikken, og med sitt drivende trommespill, heftige synthesizere og vrengte gitarer ga musikksporet filmens handlingspakkede scener et intensitetsløft. Begynnelsen av 1980-tallet var musikkvideoens gjennombruddstid på TV, og MTV ble en viktig del av ungdomskulturen.[65] Med filmmusikk skrevet og fremført av en av samtidens mest populære aktører i musikkbransjen[66], var det naturlig for ”Flash Gordon” å spille på musikkvideoens samspill mellom lyd og bilde for å appellere til sin unge målgruppen.

Kampsekvensen mellom Flash og keiserens vakter gir et godt eksempel på den mest elementære formen for audiovisuell synkronitet ved hjelp av transdiegetiske lydobjekter. Den etablerer det audiovisuelle samspillet med tradisjonell mickey-mousing. Flash virker først å være sjanseløs i kampen mot vaktene, og orkestrale anslag i den ikke-diegetiske musikken marker hvert slag og spark han mottar. Slåsskampen får et vendepunkt når Flash begynner å bruke sine sportslige evner til sin fordel, og musikken understreker denne endringen med et

---

[65] Roy Shuker, *Understanding Popular Music Culture*, 3. utg. (New York: Routledge, 2008), 156-58.

[66] "Queen (British Rock Group)," Encyclopædia Britannica Online, http://global.britannica.com/EBchecked/topic/486768/Queen.

stilskifte og tempoøkning. Klippingen av sekvensen synkroniserer de viktigste sammenstøtene med det nye musikksporets rytmikk. Slag, spark, hopp, smell og andre eksplosive lyder er temporalt og spektralt tilpasset slik at lydene fungerer som perkussive elementer i musikken. Flash brøyter seg gjennom en grupper vakter med raslende rustninger, og taklingene danner et synkopert rytmemønster over grunnrytmen. Vaktene får metallgjenstander slengt mot seg, og lydene av klingende metall sammenfaller med musikken både rytmisk og tonalt. Scenen er preget av denne lydbruken. Dette transdiegetiske samspillet er så viktig for det musikalske uttrykket at Queen valgte å inkorporere lydene i sporet "Football Fight" på den offisielle LP-utgivelsen av filmmusikken.

Integreringen av de diegetiske lydene gjør lite for musikkens narrative funksjoner i dette tilfellet. Vår forståelse av karakterene blir ikke forsterket, og handlingen blir ikke satt i en ny kontekst. I denne scenen er lydens primærfunksjon å skape en underholdende actionsekvens. Med musikkvideoens synkronitet får slåsskampen et karikert preg. Karikatur og stilisering skaper en emosjonell distanse til det voldelige aspektet i actionscener,[67] og med sin unge målgruppe skal ikke "Flash Gordon" være en ubehagelig filmopplevelse. Da er den estetiske utførelsen av denne scenen viktig for at filmen skal få det rette uttrykket. Slik påvirker lydbruken filmens stil og fortellergrep mer enn selve fortellingen.

Et eksempel på lignende transdiegetisk teknikk, med større innvirkning på fortellingen, finnes i Gore Verbinskis "Pirates of The Caribbean: The Curse of the Black Pearl" fra 2003. Piratkapteinen Jack Sparrow er på flukt fra guvernørens menn i Port Royal på Jamaica, og søker tilflukt i en smie. Den pliktoppfyllende og ærlige smedlærlingen Will Turner oppdager Jack, og utfordrer ham til en fekteduell. Jack tar imot utfordringen, og sverdkampens første fase blir akkompagnert musikalsk med nært temporalt audiovisuelt samsvar. Musikken følger et fast tempo, men som med klassisk mickey-mousing, består den av korte motiv som understreker bevegelsene i bildet. Slik oppstår en gjensidig audiovisuell avhengighet, der musikkens tempo styrer fekterytmen, og fektingen dikterer den musikalske utviklingen.

Denne scenen skiller seg ut fra andre liknende sverddueller som baserer seg på mickey-mousing ved at den integrerer reallyder i musikkforløpet. Fektekampen mellom Inigo Montoya og Dread Pirate Roberts i "The Princess Bride" (Rob Reiner, 1987) har flere likhetstrekk med Jack og Wills duell i stil og dynamikk. Der musikken i førstnevnte kun

---

[67] Anne Gjelsvik, *Vondt Og Vakkert: Vold I Audiovisuelle Medier* (Kristiansand: Høyskoleforlaget, 2007), 165.

skildrer karakterenes bevegelser, og effektlyden ligger som et selvstendig lag i lydbildet, smeltes derimot lyden av sverd og musikk sammen i ”Pirates of The Caribbean”-scenen. Jack utfordrer Wills fekteteknikk gjennom en serie hurtige støt. Hvert slag treffer i tempo med musikken, og lyden av metall underdeler åttendedelene i musikken på akkurat samme måte som det musikalske motivet. Både perkussivt og klanglig fungerer de konkrete diegetiske lydene som en del av orkesteret. Det er som om de to karakterene spiller med på den ikke-diegetiske musikken. Slik fortsetter den første delen av duellen – Jack undersøker Wills ferdigheter og hvert fremstøt får sin musikalske funksjon. Duellen fremstår mer som en danseprøve enn en kamp om liv og død. Med musikkens faste tempo, og slagenes presisjon, er det noe koreografert over sekvensen.

Illustrasjon 5: Jack og Will i duell i ”Pirates of The Caribbean: The Curse of the Black Pearl”.

Dette er filmatisk stilisering, men det sier også noe om Jack sin mentale innstilling til kampen. Han er den angripende parten og utfordrer Wills evne til å forsvare seg. Samtidig er han lite aggressiv og viser ingen interesse av å skade Will mer enn nødvendig. Han er allerede etablert som en leken og lite selvhøytidelig person – et avmaskulinisert motstykke til den klassiske piratskikkelsen. Dette videreføres i hans tilnærming til sverdkamp. Han slåss ikke for å brutalt dominere motstanderen. Med presis teknikk danser han seg gjennom kampen på en effektiv måte, med raskeste vei til egen overlevelse som mål for øyet. I samarbeid med regien bidrar fektingens musikalske funksjon til å etablere scenens koreografi. Det audiovisuelle samspillet synliggjør på denne måten Jacks personlighet og motivasjon.

Gjennom klipping og redigering kan de fleste actionsekvenser synkroniseres opp mot et rytmisk musikkspor. En filmteknisk mer utfordrende måte å tilføre lydsporet et transdiegetisk element på er å integrere effektlyder i musikken i løpet av en lang tagning. Uten et eneste klipp forsvinner mulighetene til synkroniserende etterarbeid av bildet. Lydbildet kan fremdeles justeres, men lyddesignets konvensjoner for nært audiovisuelt samsvar begrenser hvert konkrete lydobjekts temporale selvstendighet. Lyden av sammenstøt må sammenfalle med det visualiserte sammenstøtet i stor nok grad til at publikum oppfatter denne bevegelsen som lydens kilde. Skal det oppstå synkronitet mellom musikk og slåsskamp i en lang tagning må scenen være gjennomkoreografert på et utførlig detaljnivå.

I denne sammenheng er den nesten fire minutter lange restaurantslåsskampen i den thailandske kampsportfilmen "Tom-Yum-Goong" (Prachya Pinkaew, 2005) svært imponerende. Uten ett eneste klipp følger kamera den kongelige elefantvokteren Kham når han kjemper seg gjennom en tilsynelatende uendelig rekke fiender oppover trappeløpet i en fire etasjer høy atriumformet bar. Han bruker stoler, bord, dører og alle andre slags gjenstander som både våpen og forsvar mens han slåss seg oppover den lange trappen. I den amerikanske utgivelsen av filmen, under navnet "The Protector", er det opprinnelige musikksporet erstattet med nyskrevet musikk fra musikkprodusenten RZA. Trappesekvensen er i denne utgaven akkompagnert av dynamisk og kompositorisk enkel musikk. Med perkusjon som instrumentalt grunnlag, få melodiske motiver og fleksibelt tempo følger musikken Khams rytme, og gjennom synkronitet beriker de mest fremtredende lydene av slag, spark og ødeleggelse det musikalske forløpet.

Musikkbruken i denne scenen har samme estetiserende funksjon som fotballscenen i "Flash Gordon" – volden får mindre emosjonell innvirkning på publikum, og hovedpersonen fremstår som eksepsjonelt begavet. Det er likevel verdt å bemerke hvordan et stiliserende auditivt virkemiddel benyttes i en lang tagning, en visuell teknikk som fremkaller realisme. Uten å dele opp den billedlige fortellingen blir publikum dratt inn i handlingen på en personlig måte, som om man selv er tilstede i diegesen. Filmskaper og -teoretiker Mick Hurbis-Cherrier beskriver den lange tagningen: "Denne hendelsesberetningen i sanntid gir tilskueren tid til å dvele over bildene, og det er den lange tagningens kraft."[68]

[68] Hurbis-Cherrier, *Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film and Dv Production*, 95. (Min oversettelse)

Kombinasjonen av realistisk billedspråk og stilisert audiovisuelt samspill kan gi ulike resultater. I dette tilfellet forsterker lydbruken Khams autoritet som den dominerende aktøren i scenen. Det musikalske i handlingene hans svekker ikke publikums tilstedeværelse, men det hever ham over de ansiktsløse motstanderne han med eleganse setter ut av spill. Summen av virkemidlene gir en både nær og estetisk slåsscene der det spektakulære ved volden forsterkes og det ubehagelige dempes.

3.1.1.2 Parallelle handlingsforløp ved hjelp av kildemusikk

I ”Flash Gordon”, ”Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl” og ”Tom-Yum-Goong” integreres effektlyden i et musikkspor uten diegetisk opphav. Transdiegetisk lydbruk kan gi en enda sterkere narrativ funksjon dersom musikken lydene knyttes opp mot har en diegetisk tvetydighet i seg selv.

I ”Stardust”, Matthew Vaughns eventyrfilm fra 2007, bærer den beryktede kaptein Shakespeare på en potensielt ødeleggende hemmelighet. Som den fryktinngytende kapteinen for piratene på luftskipet Caspertine, må han være en brutal, skruppelløs og svært maskulin leder. Han forsøker etter beste evne å skjule for mannskapet at han egentlig er en godhjertet transvestitt med sterkt feminine sider og en avsky for vold. Publikum blir forespeilet dette dobbeltspillet når han på en fordekt måte viser omsorg for våre helter Tristan og Yvaine, og hjelper dem videre på deres reise. Det er først når hovedpersonene har dratt videre, og den onde prins Spetimus border skipet, at omfanget av kaptein Shakespeares skjulte side blir avdekket. Lojaliteten og det gjensidige forholdet mellom Shakespear og mannskapet blir gjennom den avslørende scenen formidlet gjennom transdiegetisk lydbruk.

Mens Septimus’ menn holder mannskapet på Caspertine som gisler, oppsøker prinsen selv kapteinen under dekk for å få informasjonen han er på jakt etter. Uten forvarsel på hva som skal skje har Shakespeare sminket seg, kledd seg i kvinneundertøy og kjole, og danser med håndvifte og en rosa fjærboa til Jacques Offenbach ”Galop Infernal” foran et helfigurs speil – bokstavelig talt inne i et klesskap. Musikken stammer fra en grammofon i kahytten, og fungerer som diegetisk kildemusikk for kapteinens dans. Septimus sniker seg inn i rommet, og blir vitne til denne bisarre oppvisningen.

Parallelt med dette bryter det ut kamp mellom Shakespeares og den onde prinsens menn, og den diegetiske musikken fra kapteinens kahytt fungerer som sammenknyttende lydspor når det kryssklippes mellom de samtidige handlingsforløpene. Hver gang slåsskampen på dekk

vises er lydene av sverd og slag synkronisert med musikken. Den intense fektekampen underdeler Offenbachs hurtige musikk på åttendedelsnivå, og piratenes koordinasjon imponerer mer enn kapteinens eksentriske forestilling foran speilet. På tross av hurtig kryssklipping og piratenes brutalitet, får actionsekvensen på dekk en eleganse og koreografert estetikk gjennom det musikalske samspillet.

Illustrasjon 6: Captain Shakespeare i "Stardust".

Musikkstykket ”Galop Infernal” stammer fra operetten ”Orphée aux enfers”, men forbindes primært med dansen cancan.[69] Assosiasjonene til ballkjoler, underskjørt og feminin seksualitet henviser naturligvis til kaptein Shakespeares skjulte liv. Under denne åpenbare referansen ligger det en dypere lesning: Lydbroen handler om samholdet på Caspertine, og forholdet mellom kapteinen og hans menn. Den transdiegetiske musikken etablerer en estetiserende sammenknytning mellom karakterene på Shakespeares premisser. De integrerte lydobjektenes musikalske bidrag til dette stykket understreker piratenes aktive investering i forholdet til kapteinen. På samme måte som Shakespeare tar på seg rollen som grusom pirat for å lede sitt mannskap, tar mannskapet på seg rollen som dansere for å beskytte sin leder. Og uten den fysiske elegansen forbundet med dans er det musikaliteten og den rytmiske presisjonen i fektingen som får frem det estetisk appellerende i kampen. Lyden forteller oss hvor dypt båndet mellom Shakespeare og hans besetning virkelig er.

[69] "Cancan," Store Norske Leksikon, https://snl.no/cancan.

Luc Bessons science fiction-eventyr ”The Fifth Element” tilbyr et lignende eksempel på transdiegetisk lydbruk med narrativ funksjon som knytter sammen karakterene i parallelle handlingsforløp. Mens hovedpersonen Korben Dallas sitter i konsertsalen på luksusfartøyet Fhloston og underholdes av operasangeren Diva Plavalaguna, er hans overmenneskelige samarbeidspartner og kjærlighetsinteresse Leeloo på leting etter fire viktige stener som skal befinne seg på sangerens hotellrom. Det er imidlertid flere enn Leeloo og Korben som er etter disse stenene, og kryssklippingen mellom konsertsalen og hotellet avslører at en gruppe skurker er på vei til det samme rommet. Dramatikken bygger seg opp parallelt på scenen og i jakten på stenene på hotellrommet. Plavalagunas fremføring tar en elektronisk, mer rytmisk vending i samme øyeblikk som Leeloo går til angrep på skurkene, og bevegelsene er synkronisert med markerte anslag i musikken. De musikalske aksentene og slaglydene i slåsskampen deler spektrale kvaliteter i så stor grad at det er vanskelig å skille lydeffektene og musikken. Dette forsterker scenens preg av tradisjonell mickey-mousing, men demonstrerer også en produksjonsteknisk tilnærming til transdiegetisk integrering.

Der piratenes dans fungerer som en kommentar til karakterenes emosjonelle forhold i ”Stardust”, kan sammenknytningen av Leeloo og Plavalaguna heller betraktes som en narrativ lesenøkkel for publikum. De to karakterene har ikke et personlig forhold, men de skal spille en avgjørende rolle for hverandres skjebner. Stenene sangeren vokter representerer de fire grunnelementene jord, luft, ild og vann, og er til sammen én av to brikker i kampen for å redde verden. Leeloo er selv det femte elementet, og dermed den andre brikken. I denne scenen gjør begge karakterene sin siste opptreden som aktive utøvere i filmen, og de to handlingsforløpene følger hverandre tett. Plavalagunas sangprestasjoner og Leeloos kampferdigheter øker proporsjonalt mot umenneskelig vanskelighetsgrad, og når musikken er ferdig slår begge ut i en, for filmens publikum, synkron avslutningsgest. Gjennom denne audiovisuelle speilingen etableres en forbindelse mellom de to. Lydbruken gir et frempek på hvordan deres skjebner blir knyttet sammen i kampen for å redde verden.

3.1.1.3 Overdrivelse og humor

Rytmisk estetisering av actionsekvenser kan gi effektfulle resultater, både narrativt og stilmessig. Å synkronisere bildets bevegelser med musikk vil likevel alltid ha et preg av mickey-mousing, og dermed kunne gi assosiasjoner til tegnefilm og andre virkelighetsfjerne sjangre. Audiovisuelt stiliserte sekvenser skaper avstand mellom aktørene og publikum. Dette kan være et nyttig virkemiddel for å formidle et budskap, men denne avstanden kan i noen

tilfeller bli så stor at den emosjonelle tilknytningen til karakterene blir brutt. Det er vanskelig å ta en scene uten troverdighet på alvor.

Audiovisuell absurditet er nøkkelordet i en kampscene fra Edgar Wrights zombiefilmparodi ”Shaun of the Dead” fra 2004. En liten gruppe overlevende i en postapokalyptisk engelsk småby har søkt tilflukt på den lokale puben. Utestedet er omringet av zombier, og når den tidligere pubeieren John vender tilbake fra de døde har ikke gruppen noe annet valg enn å ta livet av ham. Uten andre våpen tilgjengelig må de ta i bruk biljardkøer i kampen mot den gamle mannen. Musikkbruken tar det latterlige i sekvensen til et nytt nivå: Slåsscenen blir akkompagnert av Queens ”Don’t Stop Me Now”, som strømmer fra jukeboksen i hjørnet av lokalet. Gruppen uttrykker i utgangspunktet frustrasjon over sangvalget, men når sangen når sitt energiske hovedtempo i verset, står det tre menn og hamrer løs på den småtjukke zombien i takt med musikken. I dette øyeblikket foretar filmen en auditiv overtoning, og den diegetiske musikken antar en mer ikke-diegetisk rolle, der fortellingens kutt i tid og sted ikke forandrer lydens forløp eller karakteristikk. Det er ikke bare bevegelsene, men også de fremtredende slaglydene som synkroniseres med Queen-sangen. Som et slapt perkusjonsinstrument får lyden av biljardkøene en musikalsk funksjon. Synkroniteten varer gjennom hele kampsekvensen frem til hovedpersonen Shaun får slengt den levende døde mannen i jukeboksen, som blir ødelagt og følgelig slutter å spille.

Scenens rytmiske uttrykk er ikke uten symbolsk betydning. Kampen foregår på en pub, et sted kjent for høy popmusikk og rytmiske bevegelser. Assosiasjonene til dans og uteliv blir forsterket av at David, en av de overlevende, skaper et pulserende lysshow når han roter i sikringsskapet. Men det er latterliggjøringen av slåsskampen som er rytmiseringens hovedfunksjon. Selv om hvert slag er synkronisert med sangen, beriker ikke lydene musikken på noen måte. Tvert om, ”Don’t Stop Me Now” mister nyansene i trommespillet når hver eneste fjerdedel markeres. De tre mennene som banker den forsvarsløse bareieren fremstår som umusikalske og lite kompetente. I påvente av at noen andre skal løse situasjonen har de ikke noe bedre å gjøre enn å slå løs med biljardkøene, og kampen har dermed ingen fremdrift. Zombien ligger til slutt uskadeliggjort over den ødelagte jukeboksen, men ved hjelp av den transdiegetiske musikkbruken demonstrerer scenen gruppens udugelighet på en humoristisk måte.

3.1.2 Montasjesekvenser

Som en konsekvens av koreografering og ufarliggjøring av ødeleggelse, er den underholdende actionsekvensen spesielt godt egnet til audiovisuell synkronitet. Spektakulære sekvenser får en utpreget estetikk, og enkle beskjeder blir på en subtil måte formidlet gjennom auditiv symbolikk. Også utenfor den eventyrlige spenningssjangeren kan et nært samsvar mellom lydens og bildets innhold bidra til fortellingen.

Gjennom sin estetiserende natur og visuelle fleksibilitet i klipperommet er montasjesekvenser ofte preget av audiovisuell synkronitet. Filmer som ”The Graduate” (Mike Nichols, 1967), ”The Godfather” (Francis Ford Coppola, 1972), ”Scarface” (Brian De Palma, 1983), ”The Karate Kid” (John G. Avildsen, 1984), ”Ghostbusters” (Ivan Reitman, 1984), ”Ferris Bueller’s Day Off” (John Hughes, 1986) og ”Ocean’s Thirteen” (Steven Soderbergh, 2007) inneholder kjente eksempler på passasjer der hendelser med stor temporal eller spatial utstrekning redigeres sammen til én helhetlig fortelling knyttet sammen av musikk. Dette er den moderne amerikanske montasjeteknikken. Den bruker musikkens kontinuitet til å skape en estetisk eller narrativ flyt mellom de ulike bildene.

Måten audiovisuelle sammenhenger oppnås på varierer i samsvar med filmens overordnede fortellerstil. Lyd og bilde kan synkroniseres på ulike nivåer, og de vanligste teknikkene involverer kun samsvar mellom musikken og det visuelle eller narrative innholdet. Dåpsscenen i ”The Godfather” viser dramaturgisk synkronitet, der et diegetisk tvetydig orgel underbygger drapene som skjer parallelt med seremonien i kirken. I ”The Karate Kid” markerer musikalske støt i Joe Espositos ”You’re The Best” karakterenes slag og spark, mens montasjesekvensen fra billedgalleriet i ”Ferris Bueller’s Day Off” er knyttet til ”Please, Please, Please, Let Me Get What I Want” av The Smiths gjennom den taktfaste klipperytmen. De ulike metodene for å synkronisere lyden og bildet, i samarbeid med musikkens sjanger og assosiasjoner, påvirker hvilken funksjon det audiovisuelle samspillet vil ha. ”The Godfather”-montasjens tematiske synkronitet forsterker sekvensens narrative innhold. Det rytmiske samsvaret, og bruken av konkrete lyder i ”Karate Kid”, skaper derimot et mer underholdende uttrykk, med paralleller til musikkvideoen – ikke ulikt fotballscenen i ”Flash Gordon”.

På bakgrunn av denne sammenligningen vil det være nærliggende å konkludere med at symbolsk eller tematisk audiovisuelt samsvar øker montasjescenens narrative verdi i større grad enn det temporale samsvaret. Selv om det danner et mønster, er regelen ikke uten unntak.

Synkronisering av karakterers bevegelser og musikksporet vil i flere tilfeller symbolisere viktige aspekter ved fortellingen. I montasjesekvenser kan synkronisert integrasjon av lydeffekter i musikken være en avgjørende faktor for formidlingen av budskapet.

Et enkelt, men effektfullt eksempel finnes i Quentin Tarantinos "Kill Bill Volume 2" fra 2004. Filmens hovedperson Beatrix Kiddo er i trening hos den legendariske munken og kampsportmesteren Pai Mei. Gjennom en kort montasjesekvens er vi vitne til hennes gradvise utvikling og tilsvarende respons fra læremesteren. Hun trener på en spesielt krevende slagteknikk, og lyden av knyttneve mot treverk spiller en viktig rolle for vår forståelse av fremgangen hennes. Slagene er i sekvensens begynnelse svake, og tempoet er lavt. Hver lyd oser av smerte. De er utelukkende diegetiske, og har ingen tilknytning til den taktfaste ikke-diegetiske musikken. Etter halvannet minutt viser montasjens avsluttende bilde en selvsikker Beatrix som i tempo med musikksporet slår treningsplanken med stor kraft i hurtige repetisjoner. Rytmiseringen av slagene gir dem en musikalsk funksjon, og på denne måten smelter de sammen med resten av lydsporet. Musikkens tempo setter listen for hva Beatrix skal kunne oppnå, og gjennom synkronisering møter hun endelig dette kravet.

Introduksjonen i "Kafkaesque" (Michael Slovis, 2010), den niende episoden i den amerikanske TV-serien "Breaking Bad"s tredje sesong, byr på en rytmisk synkronisert montasjesekvens med annen funksjon. Parallelt med restaurantvirksomhet er fastfoodkjeden "Los Pollos Hermanos" den største distributøren av metamfetamin i det sørvestlige USA. Det narkotiske stoffet gjemmes i bøtter under dekke av å være kyllingsaus, og kan med all diskresjon spres til kjedens filialer omkring i landet.

Episoden åpner med en appetittlig reklamefilm for restaurantkjedens berømte grillede kylling. Bildet av friterte kyllingvinger toner over i ørsmå blå krystaller – Heisenbergs like beryktede metamfetamin. Dette er "Los Pollos Hermanos"s mest verdifulle produkt. Gjennom en montasjesekvens følger vi et parti av dette stoffet på vei fra produsentene i et underjordisk laboratorium, via pakking og til det sendes ut på landeveien med firmaets lastebiler. Til den sløye rytmen av Chuy Flores "Veneno" blir krystallene pakket inn, trillet, pakket ut, målt, veid, lagt i poser, dyppet i saus, skannet, stemplet, pakket inn igjen og så videre i et imponerende profesjonelt system. Lydene fra denne omstendelige prosessen er synkronisert med musikkens tempo og rytmikk. Den musikalske integreringen er mer enn bare perkussiv, for flere av lydene har klanglige kvaliteter godt tilpasset musikkens instrumentale lydbilde. Raslingen i en spade full av krystaller, gnikking fra dårlig smurte hjul på en tralle og

summingen fra et kontrollinstrument er alle eksempler på lydobjekter som gjennom tonalitet, utvikling og spektralt innhold med den største selvfølgelighet trer inn i musikken. Lydene skaper rytmiske og tonale forløp som knytter det maskinelle og det musikalske sammen.

Illustrasjon 7: Distribusjon av metamfetamin i "Breaking Bad".

Stilt side om side med reklamefilmen smitter det appetittlige, uhøytidelige og selgende uttrykket over på montasjesekvensen. Reklamefilmen er også en bildemontasje med sammenknyttende musikk, og begge sekvensene viser de ettertraktede produktenes delikate tilberedning. Samtidig står det meksikanske kjøkkenets innbydende varme og kjærlighet i sterk kontrast til det upersonlige og kalde narkotikasamlebåndet i mørke industrilokaler. Den komparative sidestillingen av folkelig fastfood og ansiktsløs narkoindustri åpner for refleksjon rundt karakterene i serien, og de valgene de har tatt.

3.1.3 Transdiegetiske lydeffekter i musikaler

Samtlige eksempler så langt i kapittel 3.1 tilhører tradisjonell narrativ film og TV. Reglene for hva som er utelukkende diegetisk eller ikke-diegetisk er i utgangspunktet tydelige. Sekvenser som gjør konkrete effektlyder transdiegetiske gjennom musikalsk synkronisering vil stikke seg ut og kreve oppmerksomhet i samsvar med filmens grad av trofasthet mot disse reglene.

En sjanger som ofte plasserer lyder i dette skillet mellom filmens og publikums univers er musikalfilmen. Med egen estetikk, og varierende grad av realisme i fremstillingen av verden, har musikaler riktignok andre lydkonvensjoner enn spillefilmen. For å kunne undersøke eksempler på transdiegetisk lydbruk i filmer fra denne sjangeren vil det være nødvendig å skissere noen grunnleggende prinsipper for musikalfilmens diegetiske regler. Dette er ikke et forsøk på å etablere et helhetlig analyseverktøy for de diegetiske relasjonene i sjangeren. Det er heller noen nødvendige avklaringer for å kunne navigere i musikalenes komplekse lydbruk og trekke ut eksempler som er relevante for denne oppgavens fokusområde.

3.1.3.1 Narrative plan og interne fortellinger

Musikalfilmsjangeren har et annet forhold til det diegetiske skillet enn spillefilmen. Når karakterene bryter ut i sang, gjerne akkompagnert av et musikkspor som umulig kan befinne seg i samme handlingsrom, oppfatter vi ikke dette som problematisk eller utfordrende for fortellingens troverdighet. Vekslingen, samspillet og kontrasten mellom realisme og estetisering er en del av sjangerens kjennemerker. En nær, personlig historie kan gå hånd i hånd med storslagne sang- og dansenumre, der verdenen rundt karakterene samarbeider om musikken på en uvirkelig måte. Virkelighet og fantasi smeltes sammen, og de filmatiske fortellergrepene påvirker handlingens univers. Det kommer ikke alltid frem hvem som oppfatter hva av det som foregår – omverden inkluderes og ekskluderes i de musikalske numrene om hverandre. Dette en del av musikalfilmens dynamikk, og denne tvetydighet skaper egne diegetiske regler for sjangeren.

Sangnumre har sjelden fullstendig audiovisuelt samsvar. I mange tilfeller har det instrumentale akkompagnementet ingen visualiserte kilde, som i ”Singing in the Rain” fra filmen med samme navn (Gene Kelly og Stanley Donen, 1952), ”Aquarius” fra ”Hair” (Milos Forman, 1979) eller ”I Dreamed a Dream” fra ”Les Miserables” (Tom Hooper, 2012). I andre numre blir kun et utvalg av en større besetning vist på skjermen, som gitaren i ”Do Re Mi” fra ”Sound of Music” (Robert Wise, 1965), eller pianoet og fiolinen i ”El Tango de Roxanne” fra ”Moulin Rouge!” (Baz Luhrmann, 2001). Ingen ser ut til å savne de akusmatiske instrumentene i handlingsrommet, og karakterene forholder seg til akkompagnementet uavhengig av visualisert tilstedeværelse. Det varierende samsvaret mellom lyd og bilde i musikkfremføring svekker ikke filmens indre logikk. I musikaler kan vi godta at karakterene forholder seg til det de, etter spillefilmens konvensjoner tilknyttet diegesen, ikke skal kunne oppfatte.

En forklaringsmodell er at musikalfilmens karakterer til en viss grad deler filmmediets transdiegetiske egenskaper og bevissthet. Muligheten til å påvirke forløp både i, utenfor og på tvers av fortellingens handlingsrom ved hjelp av for eksempel redigering og lydbruk, er i spillefilmen tradisjonelt forbeholdt filmskaperen. Disse evnene tillegges musikalfilmens aktører når de både forholder seg til og skaper sammenhenger utenfor deres egen sansbare virkelighet. Claudia Gorbmans begrep metadiegese (se 2.4.2) er nyttig for å vurdere karakterenes transdiegetiske muligheter. Gjennom narrative sangnumre blir karakterene sekundærfortellere i filmen, og sang og dans blir deres egen fortellerteknikk. Da vil formidling av elementer utenfor handlingsrommet deres, som kildeløs musikk, være narrative virkemidler på linje med filmskaperens bruk av det ikke-diegetiske. Dette personlige fortellernivået er metadiegetisk.

Når Fantine blir arbeidsløs og må ty til prostitusjon i ”Les Miserables”, formidler hun sin sorg gjennom sangnummeret ”I Dreamed a Dream”. Hun trer ut av aktørenes delte handlingsrom, og bruker sin status som sekundærforteller til å formidle historien musikalsk til publikum. Som en estetisk fremstilling av Fantines subjektive opplevelse er dette nummeret et grunnleggende eksempel på metadiegetisk musikkbruk i musikalfilm. Kommunikasjonen skjer ikke internt mellom aktører i diegesen, men mellom karakterens metadiegetiske virkelighet og publikums plassering utenfor handlingen. Denne transdiegetiske formidlingen direkte til publikum er ikke tilstede på samme måte i ”Do Re Mi” fra ”Sound of Music”. Maria lærer barna om skalaen, og bruker sang og gitar som formidlingsmåte. Sangen fremstiller kommunikasjon internt i diegesen, og Maria har i dette nummeret ikke de samme narrative egenskapene som sekundærfortelleren Fantine. Begge numrene inneholder musikalsk akkompagnement uten visualisert kilde, men deres kommunikative funksjon påvirker publikums oppfatning av musikkens relasjon til diegesen. ”Do Re Mi” er både diegetisk (sangen og gitaren) og ikke-diegetisk (orkesteret), og det åpner for transdiegetisk samspill mellom karakterene og fortellingen. I ”I Dreamed a Dream” befinner både sang og akkompagnement seg på et metadiegetisk nivå, og slik opphører det objektive sfæriske skillet i lydbildet.

3.1.3.2 Lyden av omverden

Disse diegetiske forholdene er det viktig å hensyn til når oppgaven videre skal analysere tilfeller av musikalsk integrert lyddesign i musikalfilmen. Som en følge av sjangerens komplekse diegetiske regelverk, vil konkrete lydobjekter inkorporert i musikksporet sjelden

ha den samme transdiegetiske funksjonen som i spillefilm. Når karakterer får en sekundærfortellende rolle, og på et metadiegetisk nivå formidler sin historie gjennom sang og dans, er estetisering av virkeligheten selve grunnlaget for den narrative formen. Da er audiovisuelt synkroniserende teknikker som beskrevet i dette kapitlet heller en videreføring av sekvensens diegetiske logikk enn et brudd med den. Når basketballspillerne i sangnummeret ”Get Your Head In the Game” fra ”High School Musical” (Kenny Ortega, 2006) skaper musikk ved å sprette ballen og gnikke skoene sine mot underlaget skiller det seg fra Nikes ”Freestyle”-reklame ved at filmens lydbilde, gjennom sjangerens konvensjoner, allerede er etablert transdiegetisk. Det samme gjelder de syngende arbeiderne i åpningssekvensen av Disneys animasjonsmusikal ”Frozen” (Chris Buck og Jennifer Lee, 2013), der musikken etableres av arbeidets rytme. Publikum oppfatter karakterene som en del av et musikalnummer, og musikalsk synkroniserte handlinger bygger dermed kun videre på den allerede estetiserte og diegetisk tvetydige virkeligheten i scenen. Synkronisering av karakterenes bevegelser og akusmatisk musikk som et stiliserende virkemiddel skiller seg altså ikke ut på samme måte som i tradisjonell fortellende spillefilm.

Karakterenes metadiegetiske fortelling vil likevel kunne bli utfordret av det som oppstår utenfor for deres subjektive handlingsrom. Når menneskelig samspill som ballspill og ishugging erstattes av forholdet mellom karakterer og omgivelser kan musikalske audiovisuelle sammenhenger mellom de to på nytt ha en transdiegetisk funksjon. Lydgivende objekter uten menneskelig styring, som et vannhjul, bilmotor eller en klokke, vil alltid beholde sin perseptuelle forankring i diegesen, uavhengig andre lyders metadiegetiske plassering. Selv med musikalfilmens kunstige virkelighetsfremstilling vil vi i utgangspunktet ikke godta synkronisering mellom slike lydobjekter og den utenforstående musikken. Når lydene av omgivelsene trer inn i det transdiegetiske rommet mellom det objektive handlingsrommet og karakterenes subjektive verdensbilde, vil det bryte med våre forventninger og kreve oppmerksomhet. Slik kan noen av de transdiegetiske sammenhengene mellom lyddesign og musikk by på informasjon om karakterer og filmens budskap på samme måte som i fortellende spillefilm.

Uten å være et sentralt tema, berøres etnisitet og raseskiller i USA i Astaire/Rogers-musikalen ”Shall We Dance” (Mark Sandrich, 1937). Den berømte ballettdanseren Peter Peters er påvirket av jazzmusikkens rytmer, og ønsker å utvide sitt repertoar med mer moderne danseteknikker. Om bord på en passasjerdampbåt over Atlanteren til USA sniker

han seg unna dansekompaniets øving på dekk og finner en gruppe fargede arbeidere i skipets maskinrom. De danser, synger og spiller ”Slap That Bass” til rytmen fra stemplene, og representerer alt Peter lengter etter musikalsk. Han lar seg rive med, synger et vers og gjennomfører en spektakulær steppesolo, til begeistring fra arbeiderne.

Bruken av konkrete lyder som musikalsk akkompagnement har stor betydning for sangnummerets tematikk. Sekvensen introduseres lydlig av maskineriets rytmiske larm. Filmen har frem til dette vært preget av spillefilmens diegetiske oppdeling, hvor lyd og musikk er åpenbart diegetisk eller ikke-diegetisk plassert. Maskinlyden vil derfor i utgangspunktet oppfattes som en iscenesettende lydeffekt for å markere rommets identitet. Det er først når maskinistene helt tydelig beveger seg i samme tempo som stemplene at lydeffekten får en synkroniserende funksjon som vanligvis er forbeholdt musikk. Like etter begynner arbeiderne å synge et enkelt bassostinat til rytmen, og maskinlyden er blitt musikkens perkussive element. Både visualiserte og ikke-diegetiske instrumenter legges til – alt med lyden av skipets dampmoter som grunnlag. Maskineriets rytme er fundamentet all sang og dans i nummeret bygger på.

Det er lyden av maskinrommet som gir liv til musikken. De fargede arbeiderne vokser sammen med stemplene og mekanikken rundt seg, og sammen er de både musikere og skipets maskineri. Slik blir maskinrommet en metafor for afroamerikanernes stilling i det amerikanske samfunnet. På samme måte som dampmotoren under dekk gir skipet fremdrift over havet er de svarte arbeiderne den bortgjemte underklassen som driver nasjonen. De har de tyngste jobbene, og tas for gitt av de velstående ”over dekk”. Samtidig er de opphavet til musikk og rytme. I filmen skaper maskinistene musikk av sine arbeidsomgivelser, som et bilde på hvordan afroamerikansk musikk ble utviklet for å skape samhold og å takle slavetilværelsen.[70] Arbeiderne er også de første i filmen som anerkjenner Peters ferdigheter som steppedanser, en danseteknikk som stammer fra den afroamerikanske kulturen i USA.[71] Måten Peter danser til de ulike stemplenes varierende rytmikk viser hvordan han inspireres av det dynamiske i den svarte musikkulturen. Han improviserer over det taktfaste, og tilpasser seg det skiftende. Teksten i sangnummeret beskriver hvordan man blir lykkelig av å slå seg løs, men summen av de narrative audiovisuelle komponentene i scenen uttrykker på en subtil

[70] "Afroamerikansk Musikk," Store Norske Leksikon, https://snl.no/afroamerikansk_musikk.

[71] "Jazzdans," Store Norske Leksikon, https://snl.no/jazzdans.

måte noe langt mer meningsbærende. Den transdiegetiske lydbruken er sentral for etableringen av maskineriets metaforiske funksjon.

Mindre politisk er tematikken i Lars Von Triers dogmemusikal ”Dancer in the Dark” fra 2000, men desto mer eksplisitt er den i sin transdiegetiske lydbruk. Filmen forteller historien om den tsjekkiske immigranten Selma Ježková, som gjennom et gradvis forverret sykdomsforløp mister synet. Med redusert sanselig evne til å forholde seg til omverden jobber hun doble skift på en fabrikk i Washington for å spare penger til en øyeoperasjon for sønnen Gene. Han har arvet hennes sykdom, men kan beholde synet om han bare gjennomgår et kostbart inngrep i ung alder. Selma går så langt for å kunne redde sønnens syn at hun av ren nødvendighet tar livet av sin utleier Bill for å beholde pengene hun har spart opp. Hun dømmes til døden for drapet, men kan slippe unna med fengselsstraff om hun bruker sparepengene på en dyktig advokat. Fanget mellom det amerikanske helsevesenet og rettssystemet velger hun til slutt å godta sin urettmessige dødsstraff for å kunne betale for Genes fremtid.

Illustrasjon 8: Slema involverer omverden i sine musikalnumre i "Dancer In The Dark".

Selmas historie er en tragedie, og hennes eneste flukt er fantasien, og en enorm kjærlighet for musikaler. Når ting blir vanskelig drømmer hun seg vekk fra virkeligheten ved å dikte opp spektakulære musikalnumre basert på lyden hun hører rundt seg. Filmens første sangnummer ”Cvalda” vokser ut fra lyden av fabrikkens maskiner, i det hun på sitt andre skift for dagen mister både synet og kontroll på arbeidet. Hun bruker maskineriets rytmer til å iscenesette et omfattende stykke musikk for hele fabrikken. Kollegene forvandles fra ansiktsløse arbeidsmaur til dansende og syngende karakterer i Selmas fantastiske univers. Når hennes venn Jeff senere i filmen avslører synsnedsettelsen hennes, flykter hun fra konfrontasjonen ved hjelp av rytmen fra et passerende tog. Både Jeff og besetningen om bord

på toget bidrar til hennes storslåtte musikalnummer ”I’ve Seen It All”, der hun slutter forlik med sin kommende blindhet.

Å karakterisere den transdiegetiske lydbruken som kun en estetiserende eller iscenesettende effekt i ”Dancer in the Dark” vil være en forenkling. Integreringen av konkrete lydobjekter i musikk er selve forutsetningen for filmens form som musikal. Hørselen er Selmas livslinje, både fysisk og mentalt. Hun er avhengig av lyden fra omgivelsene for å navigere når synet svikter. Viktigst for filmens fortelling er hvordan hun trenger lyd rundt seg for å forsvinne inn i de fantastiske musikalnumrene i hodet sitt. Samtlige av disse metadiegetiske forestillingene etableres ved at Selma trekker ut musikaliteten av konkrete lyder fra omgivelsene, og bygger på med sitt eget fiktive orkester og aktørensemble. Denne avhengigheten understrekes når Selma sitter på isolat og venter på henrettelsen. Desperat etter å flykte fra situasjonen kommer hun til kort på den lydløse fengselscellen. Når hun så vidt kan høre lyder gjennom ventilasjonsanlegget er nivået så lavt, og detaljene så utydelige, at hun har store problemer med å gi sin gjengivelse av ”My Favourite Things” fra ”Sound Of Music” et rytmisk og tonalt grunnlag. Selmas egenskaper som sekundærforteller i filmen er direkte knyttet til hennes evne til å integrere den eksternt diegetiske lyden i sitt metadiegetiske musikalske univers. Slik understreker hennes karakter selve filmens essens: Det er en lavmælt, intim og tragisk fortelling som bruker estetisering av lydbildet til å flykte inn i musikalens overdådige og grensesprengende univers. Filmens form og struktur gjenspeiler Selmas situasjon og personlighet, og den transdiegetiske lydbruken er det forløsende virkemidlet.

3.2 Konkret – mellomnært audiovisuelt samsvar

Både ”Shall We Dance” og ”Dancer in the Dark” inneholder diegetiske rytmeforløp som integreres i mer tradisjonelt orkestral musikk. Andre filmer bruker slike rytmeforløp som selvstendige musikalske temaer, og lar dem oppta hele musikksporet. Lydene blir ikke bare integrert i musikken – de *blir* musikken! Som komposisjoner av *Musique concrète* danner det diegetiske lydbildet i disse eksemplene rike musikkforløp. De musikalske sammenhengende skaper en stilisert fremstilling av verden. I motsetning til Schaeffers kompositoriske praksis er det likevel ikke den reduserte lyttingen og lydenes musikalske kvaliteter som er i fokus. Katharine Normans referensielle og refleksiv lytting tillater oss å anerkjenne den konkrete musikkens estetikk, og samtidig kunne analysere lydens narrative og symbolske innhold.

3.2.1 Storbyens symfoni – ”Love Me Tonight”

”Lovely morning song of Paris,
You are much too loud for me!”

Slik lyder den første replikken i Rouben Mamoulians musikalfilm ”Love Me Tonight” fra 1932. Opprømt av byens larm utenfor vinduet gjør hovedperson Maurice Courtelin seg klar for en ny dag. Og han kommenterer videre:

”It’s not a sonata by Mozart,
The song of Paris has its faults.
It has less than a poor nanny goat’s art,
But at leas it’s no Viennese waltz!
[...]Each morning like a baby
Paris starts to cry!”

Denne tvetydige hyllesten til lyden av Paris er de første strofene av ”That’s the Song of Paree”, det første sangnummeret i ”Love Me Tonight”. Men når Maurice først kommer til orde med sangen sin, har filmen allerede spilt i nesten fem minutter. Og hans beskrivelse av Paris’ sang er ikke vårt første møte med lyden av byen. Vi har allerede blitt kjent med larmen av menneske og maskin som til sammen utgjør storbyens symfoni gjennom filmens åpningssekvens.

3.2.1.1 Transdiegetisk samspill

”Love Me Tonight” åpner med tittelsekvensen akkompagnert av en ouverture, et nokså kort stykke som gir en forsmak på filmens ulike musikalske temaer. Ouverturen avløses av lyden av en kirkeklokke som får klinge uten andre lydlige distraksjoner. Bildet viser et kjent urbant landskap, med sine karakteristiske hustak og Eiffeltårnet i bakgrunnen. Det er ingen tvil om at vi befinner oss i Paris. Kirkeklokken slår igjen, og filmen kutter på slaget til Seinen sett fra fortauet på den ene bredden. På en bro over elven synes en ensom bil, og ellers er bybildet tomt. Byen er sovende, og det er en behagelig ro over bildene. I rytme med klokkeslagene vises det ene ikoniske utsnittet av Paris etter det andre, og det er som om vi kjenner den duggfriske morgenluften etter en rolig natt gjennom skjermen.

Som bondegårdens hane vekker kirkeklokkene Paris sakte til liv. For hvert klipp fylles bildene med stadig mer liv. Først en bil på avstand, så en syklist på vei til sitt grytidlige arbeid, før fortauene så smått fylles med fotgjengere – som om de ensomme klokkene iverksetter stadig større deler av byen. Det er ikke før en veiarbeider skal til å begynne dagens arbeidsøkt at kirkeklokkene får lydlig selskap. Først høres trillebåren over brosteinen og mannen som finner fram hakken han skal bruke. Det er den neste lyden som tar fokus: Mannen gyver løs på bakken med full kraft, og arbeidsdagen er i gang med et kraftig smell. Smellet får bre seg alene i lydbildet, og tar stor plass. Bildeutsnittet klippes fra totalt til nært, og mannen planter hakken i brosteinen på nytt. I rolig tempo utfører veiarbeideren jobben sin, og det er noe maskinelt ved rytmikken i både bevegelsene og lyden.

Foreløpig er det diegetiske skillet tydelig. Ouverturen var det ikke-diegetiske akkompagnementet til den like lite diegetiske tittelsekvensen, og lyden tok følge med det visuelle inn i diegesen gjennom kirkeklokkene og bildene av Paris. Det vi ser er det vi hører. Klipperytmen ligger på slagene av klokkene, og det gir god flyt i sekvensen, men det utfordrer ikke skillet mellom filmens og publikums rom.

Dette forandrer seg etter neste klipp. Vi ser og hører en sovende uteligger, og bildet gir ingen informasjon om hvor han befinner seg i forhold til arbeideren. Smellene fra hakken mot brostein fortsetter rytmisk, spektralt og spatialt uforandret, og snorkene fra uteliggeren blander seg inn i takt. Begge lydene gjentas, og sammen danner de et enkelt rytmeforløp. Settes taktarten til 4/4, kommer smellene på det første slaget, og snorket på tredje. Bildet klipper videre en arbeiderkvinne som tar med seg en kost utenfor bygården sin, og begynner å feie fortauet. Lyden av feiekosten er naturligvis i rytme med de allerede gjentagende lydene

av smell og snork, og plasserer seg på og rundt andre og fjerde slag i takten. Rytmeforløpet er utvidet, og de tre karakterene oppfattes i perfekt samspill.

Illustrasjon 9: Den første arbeideren i "Love Me Tonight".

Veiarbeideren, uteliggeren og gatefeieren introduseres gjennom totale utsnitt, der seerens ståsted er nokså tett på karakterene. Nær visuell avstand gir naturligvis nær lyd, men når bildet klipper videre beholdes nærheten i lyden. Det er ingen klanglig forskjell i smellet av hakken mot brosteinen fra lyden ble introdusert og til bildet viser uteliggeren. Enda mer påfallende er mangelen på nivå- og klangendring i snorkelyden – selv dersom alle karakterene skulle befinne seg på det samme torget ville ikke denne konkrete lyden kunne høres på særlig avstand. Som påpekt i kapittel 2.2.1, tillater vi avvik i det spatiale samsvaret uten å oppleve det audiovisuelle samsvaret som fjernt. Innen filmlyd er det ikke uvanlig å tøye grensene for naturalistisk lydgjengivelse, heller ikke å frigjøre lytterperspektivet fra kameraposisjonen, uten at det diegetiske lydrommet blir utfordret. Det blir derimot mer komplekst når lydbildet kombinerer ulike lytterperspektiver til samme tid. Vi hører arbeideren, uteliggeren og gatefeieren like nært, uavhengig av både hvor de befinner seg i forhold til hverandre og hva bildet til enhver tid viser. Dette utfordrer vår forventning til troverdig lydgjengivelse, og dermed blir det samlede audiovisuelle samsvaret fjernere. Hver lyd beholder tilknytningen til sin diegetiske kilde, og slik er lyddesignet fremdeles gjengivende. Likevel endrer det mindre troverdige lytterperspektivet filmlydens estetikk, i tråd med estetiseringsbegrepet (se 2.3).

Slik skaper sekvensen en avstand mellom publikum og filmens handlingsrom. Det er ingen tvil om at vi hører noe annet enn det karakterene hører. Veiarbeideren og feieren gjør jobben sin, og uteliggeren sover. Dette er etter alt å dømme deres hverdag, og det er ingenting ekstraordinært over denne morgenen. Likevel går handlingene deres inn i et samspill i måten filmen er fortalt. De utfyller hverandre – den enes virke setter den andres i et rytmisk system. Sammen er de et maskineri, der alle delene har en viktig rolle å spille. Veiarbeiderens slag mot bakken danner fundamentet, men uten uteliggerens snork og arbeiderkvinnens kost mot fortauet, ville det musikalske maskineriet manglet både fremdrift og finesse. Sammenhengen mellom de konkrete lydobjektenes egenskaper – nivå, anslag, utvikling, varighet og klangfarge – og temporal plassering i rytmeforløpet er avgjørende for det musikalske resultatet. Organiseringen av lydene skaper musikk som løfter karakterenes daglige gjøremål til storbyens symfoni. Paris er ett stort orkester, og dirigenten er filmskaperen. Med andre ord: De musikalske bestanddelene ligger i diegesen, mens musikken blir skapt på det ikke-diegetiske planet av filmskaperen selv.

Veiarbeideren, uteliggeren og gatefeieren er bare begynnelsen på denne sekvensen av konkret musikk. Den ene lydkilden etter den andre melder seg inn i rytmeforløpet. Fabrikkpiper, vekkerklokker, barneskrik, håndverkere, skomakere, teppebanking, bilhorn, trafikk og gateselgere er alle viktige instrumenter i Paris' sang. For hver nye lyd som introduseres blir rytmeforløpet stadig mer komplekst, med nye underdelinger og tempofølelser. Noen lyder tar sin plass i den repeterende lydsløyfen, mens andre lyder går inn og ut av forløpet.

Felles er lydenes diegetiske tosidighet. Det er ingen tvil om deres opprinnelse i filmens handlingsrom. Utover i sekvensen endres lydens opplevde betydning og de auditive assosiasjonene hos lytteren. Det aller første smellet vil aldri miste sin refererende tilknytning til veiarbeideren som slår hakken mot brosteinen. For hver repetisjon påkaller imidlertid lydens rolle i det musikalske forløpet publikums oppmerksomhet i stadig større grad. Det estetiske fokuset svakker lydens gjengivende funksjon. Dette gjelder uteliggerens snork, feierens kosting og alle de andre lydene gjennom sekvensen. Alle presenteres visualisert, men etter hvert som det audiovisuelle samsvaret blir fjernere, mister deres rolle som virkelighetsgjengivende lydobjekt publikums udelte oppmerksomhet. Hver enkelt lyd opptrer til slutt i sammenheng på samme måte som instrumentene i et orkester – vi kan skille klarinetten fra de andre instrumentene, men det er samspillet som gir en interessant lytteropplevelse. Vi lytter til den helhetlige musikalske estetikken. Fordi lydene stammer fra

diegesen, og musikken befinner seg på det ikke-diegetiske planet, blir samtlige av åpningssekvensens lydobjekter transdiegetiske.

3.2.1.2 Stiliserende fremmedgjøring som narrativt virkemiddel

Filmens konkrete lyder befinner seg altså på flere narrative plan samtidig. Dette skaper et komplekst handlingsunivers som kan framstå som uvirkelig eller kunstig. Omgivelsene og karakterenes handlinger er realistiske, samtidig som de forholder seg til hverandre på en urealistisk måte. Det levende Paris er organisert lydlig på en slik måte at byen minner om et maskineri. På samme måte som det var noe mekanisk over måten veiarbeideren hakket løs på brosteinen på i sekvensens begynnelse, blir til slutt hele det urbane samfunnet mekanisert gjennom filmens musikalisering. Det er ikke uvanlig innen musikalfilm å utforske rytmikken og musikaliteten som oppstår i maskineri og mekanikk (Se 3.1.3). Denne scenen skiller seg ut ved å mekanisere det organiske i menneskets samspill. Hver aktør i bildet blir funksjon fremfor person. Dette skaper en fremmedgjøring, og bidrar til en avstand mellom karakterene og publikum.

Sangnummeret ”That’s the Song of Paree” vokser ut av åpningssekvensens konkrete musikk på en forsøksvis sømløs måte. Nok en gang tar filmen i bruk et transdiegetisk grep. En ung kvinne nyter morgenen fra et åpent vindu, og setter på en grammofonplate. Fra grammofonen strømmer et stykke musikk vi kjenner igjen fra ouverturen. Musikken fra platespilleren blander seg med musikken fra byen med sammenfallende rytmikk. De dissharmonerende messingblåserne akkompagnerer bilder av trafikk, og det blir uklart om vi fremdeles hører trompeter eller bilhorn. Denne tvetydigheten knyttet til sfære varer gjennom sangnummerets innledning. Den konkrete musikken mister prioritet i lydbildet, og fungerer i all hovedsak som perkusjon for orkestermusikken. Resultatet er en transdiegetisk smeltedigel. De konkrete lydene stammer fra diegesen, men transformeres til et stykke musikk i krysningspunktet mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske. Denne musikken funger videre som en integrert del av et annet stykke musikk, som igjen tidligere har eksisterte utenfor diegesen, men som nå har fått en diegetisk kilde.

Resultatet er et usedvanlig intrikat oppbygget lydbilde. Det er godt at Maurice velger å stenge ”Paris’ elskverdige morgensang” ute ved å lukke vinduet, og på den måten rydde opp i det auditive handlingsrommet. Et forsøk på å ytterligere klassifisere de transdiegetiske sammenhengene er lite hensiktsmessig med tanke på denne oppgavens terminologi og formål. I denne sammenheng er det tilstrekkelig å erkjenne det komplekse møtet mellom lyddesign og musikk, hvordan filmskaper Moullian estetiserer det urbane landskapet og at den stiliserte storbysymfonien avløses av et mer tradisjonelt musikalnummer.

Illustrasjon 10: Åpningssekvensen hjelper publikum å relatere seg til Maurice.

Måten ”That’s the Song of Paree” etableres på etter en så fremmedgjørende åpning er viktig. Maurice anerkjenner det musikalske i larmen av byen ved å kalle det for en ”morgensang”. Det kompliserer riktignok den diegetiske problemstillingen om hvem som hører hva, men det gjør det enklere for publikum å identifisere seg med ham. Han er den første personen så langt i filmen vi har indikasjoner på at har hørt det samme som vi har hørt. Der feieren, skomakeren og teppebankeren fremstår uaffektert av musikken, er det ingen tvil om at Maurice deler vår opplevelse. Dette kan være et tilfelle av metadiegese – Maurice er sekundærforteller, og sekvensen er et innblikk i hans subjektive opplevelse av Paris. Samtidig presenteres han ikke før mot sekvensens avslutning. Uten en etablert aktør, gir filmens fremstilling av byens oppvåkning ikke uttrykk for å være en karakters personlige fortolkning. Det viktige er at fremmedgjøring av menneskene i åpningen forsterker følelsen av tilknytning til Maurice når han introduseres. Han har samme oppfattelse av verden som oss. Slik brukes en fremmedgjørende estetisering av virkeligheten som et virkemiddel for å etablere en karakter.

3.2.1.3 Periodisk perspektiv

”Love Me Tonight” ble utgitt i 1932. Dette er bare fem år etter ”The Jazz Singer” (Alan Crosland, 1927), den første spillefilmen med synkronisert lyd. Filmlyd var et forholdsvis nytt fagfelt, og det fantes få etablerte konvensjoner, både teknisk og estetisk.[72] Filmskapere var nødt til å eksperimentere med lydbruk, og flere kom med dristige påstander om mediets framtid. Den viktige sovjetiske filmskaperen og -teoretikeren Sergei Eisenstein skrev i 1928 ”Statement of Sound” sammen med sine kolleger Vsevolod Pudovkin og Grigori Alexandrov. Her uttrykker han en ambivalens til den nye teknologien og hvilke konsekvenser den vil få for filmmediet. Han mener at lyd til film kan være et kraftfull virkemiddel, men å synkronisere den opp mot det visuelle for å gi en illusjon av virkelighet vil skade filmen. Filmskapere må heller etterstrebe å utvikle spenning og dynamikk mellom lyd og bilde ved å bruke lyden kontrapunktisk.[73] Dette er et eksempel på hvordan kreativt initiativ og konservativ skepsis kan gå hånd i hånd når filmskapere skal foregripe tekniske nyvinninger.

Åpningssekvensen i ”Love Me Tonight” viser hvordan Eisenstein både så mulighetene ved audiovisuell kontrast, og misforstod begrensningene ved synkronisert lyd. Forholdet mellom den levende byen i bildene og den mekaniske musikken skaper en spenning som resulterer i estetisering av virkeligheten og fremmedgjøring. Samtidig er selve premisset for sekvensens suksess nettopp synkroniseringen av lyden opp mot det visuelle. Hadde ikke filmen skapt illusjonen om at lydene stammer fra aktørene i diegesen ville det audiovisuelle forholdet vært forandret. Lyddesignets gjengivende rolle ville vært svekket, og dermed hadde den konkrete musikken hatt den samme diegetiske forankringen.

Det er vanskelig å forestille seg hvilke motiver Rouben Mamoulian hadde for å åpne en folkelig musikal på en, etter dagens standarder, nokså eksperimentell måte. Den foregående analysen tar utgangpunkt i en publikummers opplevelse, men det er ikke sikkert denne stemmer overens med filmskaperens intensjoner. Anslaget er ikke opprinnelig skrevet til ”Love Me Tonight”, men er hentet direkte fra Mamoulians oppsetning av skuespillet ”Porgy” fra 1927. Byen våkner til liv på scenen, og den ene personen etter den andre blir med i den konkrete musikken med dirigerte bevegelser. Med ytterst få omgjøringer ble det samme forløpet iscenesatt i filmen, og tilpasset det nye mediet. Mamoulian utviklet

---

[72] Thompson and Bordwell, *Film History: An Introduction*, 178-79, 84.

[73] Leo Braudy and Marshall Cohen, red., *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, 7. utg. (New York: Oxford University Press, 2009), 315-17.

altså sine teknikker som filmregissør basert på sine erfaringer med teater.[74] Om sine regimessige valg uttalte Mamoulian: ”Jeg oppdaget at jeg manglet tiltrekning til naturalisme på scenen. Mitt mål var alltid rytme og poetisk stilisme.”[75] Estetisering av virkeligheten var tydeligvis et mål for Moullian allerede som teaterregissør, og han videreutvikler dette i sitt arbeid med ”Love Me Tonight”. Ved hjelp av stilisering fremhever han scenens estetiske uttrykk. Det er kommer likevel ikke frem hvilke narrative funksjoner han ser for seg at slike stiliserende teknikker kan ha.

Heller ikke på filmlerretet var estetisert fremstilling av storbyen ett nytt fenomen i 1932. I løpet av 1920-tallet hadde flere filmskapere utforsket urban estetikk i den ekspressive dokumentarfilmsjangerens *storbysymfonier*. Disse filmene presenterte mennesket i menneskeskapte omgivelser på en poetisk og visuelt tiltrekkende måte gjennom blant annet bildeutsnitt, bevegelser og klipperytme.[76] ”Berlin: Die Symphonie der Großstadt” (Walter Ruttmann, 1927) og ”Cheloveks Kinoapparatom” (Dziga Vertov, 1929) er betydningsfulle eksempler på slike storbysymfonier, men i kraft av å være stumfilmer er deres eneste estetiserende virkemidler visuelle. Vertovs lydfilm ”Entuziazm: Sinfoniya Donbassa” fra 1930 var den første til å utforske det audiovisuelle potensialet i sjangeren, og om den eksperimentelle lydbruken uttalte en begeistret Charlie Chaplin: ”Jeg hadde aldri trodd det var mulig å sette sammen mekaniske lyder for å skape noe så vakkert. En av de herligste symfoniene jeg har hørt. Vertov er en musiker!”[77] Verken visuell eller auditiv estetisering av storbyen var altså nytt i 1932. Men 20-tallets storbysymfonier tilhørte avantgarden. Moullian skiller seg fra denne Ruttmann og Vertov ved å presentere en fremmed og estetisert virkelighetsfremstilling i en kommersiell Hollywood-film.

Dagens tolkning av ”Love Me Tonight” er preget av et langt rikere filmteknisk assosiasjonsgrunnlag enn det Mamoullian eller noen andre hadde i 1932. Vi vil automatisk trekke paralleller til de etablerte konvensjonene for filmlyd generelt, og musikalfilmer spesielt – konvensjoner som ble definert i tiårene som etterfulgte filmen. Filmen hadde sin premiere

---

[74] Philip Furia and Laurie Patterson, *The Songs of Hollywood* (New York: Oxford University Press, 2010), 59.

[75] Ibid., 58-59. (Min oversettelse)

[76] Keith Beattie, "From City Symphony to Global City Film: Documentary Display and the Corporeal," *Screening The Past*, no. 20 (2006).

[77] "Enthusiasm: Symphony of the Donbass," UCLA Film & Television Archive, https://www.cinema.ucla.edu/events/2012-02-12/enthusiasm-symphony-donbass-entuziazm-sinfoniya-donbassa-ussr-1930-kino-pravda-nos. (Min oversettelse)

lenge før Pierre Schaeffers teorier om lyttemåter og akademiske musisering av lydobjekter, og enda lenger før Michel Chion tilpasset disse teoriene til filmvitenskapen. Vi ser filmen i lys av over 80 år med utvikling av mediet, en periode med utallige trendsettende nyvinninger og eksperimenter av både estetisk og fortellende art. Det gjør ikke vår oppfatning av hvordan filmens virkemidler påvirker fortellingen mindre gjeldende, men i dette tilfellet er det viktig å ikke sette likhetstegn mellom publikums opplevelse i dag og filmskaperens intensjon i 1932.

3.2.2 Konkret musikk i reklame

En langt mer transparent sjanger i sin intensjon og effektbruk er reklamefilmen. Der kort- og spillefilmen i all hovedsak sikter etter å underholde, berike eller utfordre sitt publikum er reklamefilmen av kommersiell art. Ethvert virkemiddel er nøye valgt ut og tilrettelagt for å øke den oppfattede verdien av et produkt. Denne bastante påstanden til tross; dette delkapitlet skal ikke primært ta for seg hvordan de ulike reklamefilmene selger merkevaren sin ved hjelp av lyd. De kommende analysene vil dreie seg om konkrete reklamefilmers bruk av transdiegetiske lydobjekter, og hvilke funksjoner denne lydbruken har i hvert enkelt tilfelle.

3.2.2.1 Pepsi og den allmektige musiker

Med ”Love Me Tonight”s musisering av den urbane hverdagen som bakteppe er det naturlig å se på reklamefilmen ”Now Is What You Make It” for Pepsi MAX fra 2014. Det er paralleller å trekke mellom disse to filmenes lek med diegetiske lyder. Pepsi var offisiell sponsor av VM-sluttspillet i fotball i Brasil sommeren 2014, og denne reklamen var en av hovedsatsingene fra brusprodusentens side. Filmen fikk stor oppmerksomhet og høstet skryt for sin kombinasjon av fotball, musikk og kunst. Fotballnettstedet Outside the Boot hyllet filmen i en artikkel like etter den først gikk på luften, og beskrev den som den beste VM-reklamen så langt:

> *Den kreative filmen avduker mange overraskelser mens den slynger seg gjennom gatene i Rio de Janeiro [...] og beviser at hver dag kan bli ekstraordinær når du lever i øyeblikket.*[78]

[78] "The Best World Cup Ad yet as Pepsimax Release This Interactive Feature," Outside of the Boot, http://outsideoftheboot.com/2014/04/03/the-best-world-cup-ad-yet-as-pepsimax-release-this-interactive-feature/. (Min oversettelse)

Det filmtekniske utgangspunktet for filmens lydbruk er nøyaktig det samme som åpningen av ”Love Me Tonight”. Visualiserte handlinger produserer en lyd som deretter gjentas rytmisk. Nye lyder blir lagt til lydsløyfen, og til sammen danner de et stadig mer komplekst rytmeforløp. Lagene av lyd er dynamiske, slik at enkeltlyder kan forsvinne og dukke opp igjen etter musikalske betingelser. Omgivelsene er urbane og musikken som oppstår består av hverdagslige lyder som isolert sett ikke gir musikalske assosiasjoner. Resultatet er, som i ”Love Me Tonight”, et stykke ikke-diegetisk konkret musikk som stammer fra filmens handlingsrom. Den viktigste forskjellen mellom ”Love Me Tonight”-sekvensen og ”Now Is What You Make It” er på hvilket fortellerplan musikken skapes. Dette er avgjørende for forholdet mellom publikum og filmens aktører.

Illustrasjon 11: Folket samler seg om fotball og Pepsi i "Now Is What You Make It".

Der Paris i ”Love Me Tonight” var som et ubevisst orkester og musikken ble til utenfor diegesen, er Rio de Janeiros musikk skapt av én bestemt person i fortellingen. En ung mann beveger seg gjennom den brasilianske byens trange gater og trapper, og bruker omgivelsene som instrumenter. Han åpner en boks med brus, skyter en ball i nettmaskene, bruker en spraykanne, slår i en avis, slår på et rekkverk og så videre. Alle handlingene er nøye synkronisert med det etablerte tempoet, slik at hver eneste lyd bidrar til rytmeforløpet. Selv om gjentagelsen av lydene skjer utenfor filmens handlingsrom kan det likevel virke som karakterene er bevisst musikken som oppstår. Slik får den unge mannen en helt spesiell rolle i filmen. Han fremstår med en overmenneskelige skaperkraft, da han og evnene hans befinner seg både i og utenfor diegesen til samme tid. Musikken han skaper skal ikke kunne la seg skape i virkeligheten, for den befinner seg på tvers av tid og rom. Disse unaturlige egenskapene gir ham en tiltrekkende autoritet, og dette er premisset for filmen.

Den unge mannens rolle som en allmektig musiker påvirker andres oppfatning av ham, både i og utenfor filmens univers. Hans musikk vekker begeistring på veien gjennom byen, der han møter den ene kjente fotballspilleren etter den andre. Samtlige gir ham positiv oppmerksomhet, og flere av dem anerkjenner musikken han lager. Responsen er bemerkelsesverdig med tanke på det ikke sosialt aksepterte ved hans oppførsel. Han slår nesten avisen ut av hendene på Lionel Messi, setter fra seg søppel på en bil, sparker en ball ned en trapp full av mennesker og forstyrrer en bussjåfør midt i trafikken. Til tross for den pøbelaktige adferden høster han smil, latter og high fives (som naturligvis inngår i rytmeforløpet). At karakterenes oppfatning av ham er så positiv henger sammen med at han tilfører hverdagen noe ekstraordinært. Hans musikalske myndighet knytter mennesker sammen gjennom fotball og musikk. Det filmatiske synet, hvordan han befinner seg både i og utenfor diegesen, kan sees på som en forlengelse av denne sammenknytningen, og bidrar til publikums begeistring for karakteren.

Lydbruken i ”Now Is What You Make It” estetiserer virkelighetsgjengivelsen. Publikum blir gjennom det transdiegetisk lydbildet gjort oppmerksom på de estetiske sammenhengene. Filmens handling er ikke realistisk, men symboliserer heller en idé om fellesskap. Det sentrale aspektet ved denne estetiseringen er at felleskapet er inkluderende. I motsetning til åpningen av ”Love Me Tonight”, der det stiliserte felleskapet som danner storbyens musikk er noe fremmedgjørende og kunstig, er musikken som oppstår i Rio de Janeiro forlokkende, universell og medrivende. Det henger naturligvis sammen med at ”Now Is What You Make It” er en reklamefilm som skal selge begeistring for en merkevare. Pepsi markedsfører seg ved å være en integrert del av filmens verden. Det er åpningen av en Pepsi-boks som er filmens startskudd og danner grunnrytmen – selve fundamentet for musikken. Pepsi drikkes langs hele traséen, og den store folkemengden på slutten feirer med fotball, musikk og Pepsi. Begeistringen for alt vi opplever i filmen – musikken, fotballen, den ungen mannen og alle spillerne – knyttes til merkevaren. Da er det selvsagt at en audiovisuell estetisering må oppleves som positiv og inkluderende.

Pepsi valgte ikke den ungen mannen tilfeldig. Han går under navnet Stony, og er en islandsk musiker og Youtube-personlighet. Konseptet bak ”Now Is What You Make It” er basert på hans meste kjente selvproduserte video, en loopbasert coverversjon av Macklemore og Ryan

Lewis' "Can't Hold Us" fra 2013.[79] I denne filmen bruker han den samme teknikken som i reklamefilmen, med transdiegetiske lydeffekter som gjennom gjentakelse skaper et musikalsk forløp. Han bruker gjenstander som bildører, rekkverk, glass, vaskemaskin og mikrobølgeovn til å gjenskape et utdrag av sangen. Youtube er et nettsted hvor alle med internettforbindelse kan bli verdenskjent, og denne folkeligheten er viktig i reklameøyemed. I "Now Is What You Make It" er Stony ikke bare en omnipotent musiker; han er også mannen i gata – en den yngre generasjonen kan relatere seg til. Dette var naturlig nok viktig for Pepsi da de valgte ut aktører til filmen.[80]

3.2.2.2 Fastfood og rytme

Å samarbeide med Youtube-personligheter er ikke nytt for reklamebransjen i 2014. Nettstedet er kjent for å kunne skape oppmerksomhet rundt en ny generasjon musikere som på ulike måter eksperimenter med musikkformidling.[81] Stony er en slik musiker og ble plukket opp av Pepsi. En annen er Joe Penna, på nettet kjent som MysteryGuitarMan, som i 2011 lagde reklamefilmen "Rhythm" for McDonalds. I likhet med Pepsis "Now Is What You Make It" er denne filmen basert på gjentakelse av diegetiske lyder som til sammen skaper et ikke-diegetisk rytmeforløp. Med en spilletid på kun 30 sekunder tillater ikke "Rhythm" samme oppbygging og kompleksitet som fotballreklamen. Resultatet er at lydbruken tar en annen rolle, og de to filmenes budskap blir hverandres motsetninger.

I likhet med Stony i "Now Is What You Make It" er Penna en aktiv aktør i "Rhythm". Gjennom den 28 sekunder lange tagningen beveger kamera seg gjennom en McDonalds-restaurant hvor Penna og to andre unge menn finner rytmen i forskjellige gjenstander underveis. En pappeske, en dollarseddel, et dørsmell, en brusdispenser, pommes frites og et sugerør utgjør rytmeforløpet, som blir utvidet med en diegetisk gitar, og til slutt ender i kjenningsvignetten til McDonalds. Ved hjelp av redigering befinner Penna seg på flere steder til samme tid gjennom filmen. Når handlingen utspiller seg gjennom én lang tagning forsterker det hans posisjon som en ekstraordinær aktør – en som er hevet over naturens lover.

---

[79] Stony, "Stony - Macklemore and Ryan Lewis - Can't Hold Us [Looping Cover]," (Youtube, 2013), https://www.youtube.com/watch?v=J8Z50f4zonE.

[80] "Pepsi Breaks Largest-Ever Global Campaign for Soccer," Advertising Age, http://adage.com/article/cmo-strategy/pepsi-launches-global-soccer-campaign/292417/.

[81] Christopher Cayari, "The Youtube Effect: How Youtube Has Provided New Ways to Consume, Create, and Share Music," *International Journal of Education & the Arts*, no. 6 (2011).

Den jordnære kamerateknikken kombineres med noe fantasifullt, og den manglende realismen gir en estetisering av noe hverdagslig.

Penna fremstilles som en karakter med musikalske evner fristilt fra tid og sted, men disse egenskapene brukes ikke til å etablere et fellesskap mellom filmens aktører, slik som Stony i ”Now Is What You Make It”. ”Rhythm” har sitt fokus på den enkelte persons rytme hos McDonalds. Dette understrekes også av fortellerstemmen mot slutten av filmen: ”Den enkle gleden av å finne rytmen din.” Dette sitatet oppsummerer et 20 sekunder langt musikalsk forløp, og det blir tydelig at den individuelle rytmiske opplevelsen står i sentrum. Publikum skal identifisere seg med Penna, og når han dukker opp over hele restauranten ser vi oss selv i hans posisjon. Han anerkjenner lydenes rytmiske sammenheng utenfor diegesen på samme måte som vi gjør. Dermed blir hans opplevelse til vår opplevelse.

3.2.2.3 Kontinuitet og brudd

Både Pepsis ”Now Is What You Make It” og McDonalds’ ”Rhythm” baserer seg på en diegetisk tvetydighet, der skillet mellom hva publikum og filmens karakterer opplever er uklart. Begge skaper en illusjon om at musikken og filmens handling deler en felles tidslinje, og vi opplever at den ikke-diegetiske musikken forholder seg til diegesen. I likhet med lyden er bildene redigert for å stemme overens med musikkens tempo og rytmikk, men den visuelle og auditive redigeringen skjer uavhengig av hverandre. Kontinuitetsbrudd skjer aldri samtidig i lyd og bilde, og på denne måten kan filmene bevare følelsen av et sammenhengende tidsforløp.

Dette skiller seg fra Nikes ”Freestyle”, som beskrevet i innledningen av denne oppgaven. Her er det filmskaperen som er musikeren, for det er åpenbart at musikken blir til i redigeringen. I diegesen gjør basketspillerne triks med ballen, og utenfor diegesen opplever publikum en audiovisuell symbiose av idrett og musikk. Det gjøres ingen forsøk på fremstille bildets fortelling som et narrativt forløp. Tvert imot, filmen er heller løsrevet tid og sted ved å la spillerne opptre mot en tom bakgrunn. Vi har ingen måte å kunne si i hvilken grad de forholder seg til hverandre. I fravær av romlig forankring kan de like gjerne befinne seg på nøyaktig samme sted. Filmen klipper fritt fra spiller til spiller, og rekkefølge og tempo bestemmes av den musikalske rytmikken. Resultatet er en ren estetisering, der kun musikken og aktørenes evner og egenskaper er fokus.

Fraværet av realistisk handlingsforløp er enda mer påfallende i Volkswagens reklamefilm ”Enjoy the Everyday” fra 2008. I denne filmen har filmskaperen forlatt alle former for narrativ struktur, og bruker redigering for å understreke at bildeforløpet ikke forteller en historie. Opptak av en VW Golf i ulike situasjoner er satt sammen av korte utdrag, og lyden som sammenfaller med bildene danner et stykke rytmisk musikk. Det åpner enkelt med bildører som lukkes, og lydene danner en grunnrytme. Her er det klangfargen på smellet og eventuell bakgrunnslyd som avgjør hvilken funksjon hvert enkelt opptak får i rytmeforløpet. Denne rytmen fortsetter gjennom store deler av filmen, og berikes av lyder tatt opp i og rundt bilen i nye situasjoner. Lydenes egenskaper, som nivå, klangfarge og tonehøyde, bestemmer i hvilken rekkefølge bildene kommer og hvor lenge de varer. Bilmotoren klinger i forskjellige tonehøyder i samsvar med turtallet, og opptak av bilen i ulike hastigheter blir satt sammen slik at motoren produserer en tonal melodi. Slamring med lokk, bruddstykker av dialog, tuting og gatemusikanter blir med i lydforløpet, og i likhet med samtlige eksempler i denne kategorien er det noen lyder som blir gjentatt akusmatisk, mens andre forsvinner med sitt visuelle opphav.

Utvalget av opptak reflekterer kjernen i filmens budskap. Den heter ”Enjoy the Everyday”, og er en hyllest av hverdagen. Opptakene har vidt forskjellige stemninger – vær, årstid, tidspunkt på døgnet, antall mennesker i bilen, humør og omgivelser varierer mellom hvert klipp. Bildet skifter så hyppig at hvert korte utdrag må stå ufordøyd. Til sammen utgjør filmens visuelle del en montasje av hverdag som et generelt begrep, og lyden er en musisering over dette begrepet. Det er en estetisering av hverdagen. Ut ifra noe ordinært oppstår noe utenom det vanlige, og dette er knyttet til bilen. Dette er budskapet til filmen som reklame: Opplevelsen av hverdagslige situasjoner med en VW Golf er ekstraordinær, fordi Golf er en ekstraordinær bil.[82]

3.2.3 Ren stilisering – ”Alt i alt”

Så langt i kapittel 3.2 har eksemplene belyst hvordan vår oppfatning av karakterene og omgivelsene kan bli påvirket av transdiegetisk lydbruk. Filmens visuelle handlingsrom fremstår realistisk, og det er lyden som trer ut av det diegetiske, og inn i publikums sfære.

[82] Volkswagen, "Making of Volkswagen Golf 'Enjoy the Everyday' Tv Advert," (Youtube, 2008), https://www.youtube.com/watch?v=Dtnq_cALtDI.

Mens musikken har vært dynamisk og oppbyggende, har bildet enten fulgt etablerte konvensjoner for kontinuerlig handlingsforløp eller på mekanisk vis fulgt lyden i redigeringen. På denne måten har lydbruken kunnet fortelle publikum noe om det vi ser. Lydbruken har både en estetiserende og symbolsk narrativ funksjon, og filmens innhold og uttrykk får dermed en merverdi.

I kortfilmen ”Alt i alt” (2003) snur regissør Torbjørn Skårild det audiovisuelle forholdet på hodet. En mann klatrer opp til andre avsats i et stupetårn ved et innendørs badebasseng og gjør seg klar til å stupe. I det han når kanten av stupebrettet tar han sats og forblir hoppende på stedet hvil. Det er ingen utvikling fra hopp til hopp, og han gir ikke tegn på å enten ville trekke seg, eller endelig hoppe ut i bassenget. Med kraftige fraspark bruken han springbrettet som en trampoline, og den elastiske konstruksjonen produserer en serie gjentagende lyder med fast og tydelig rytmikk. Dette er det eneste filmen viser de neste tre minuttene.

”Alt i alt” forteller ingen historie. Vi blir ikke kjent med karakteren, vi lærer ikke hvorfor han enten vil eller ikke vil stupe i bassenget. Verken lyddesign eller musikk kan ha en narrativ funksjon slik vi har forholdt oss til begrepet så langt, for dette er ingen fortelling i tradisjonell forstand. Likevel er lyden avgjørende for vår oppfatning av filmen. Det audiovisuelle samspillet er basert på rytmikken i lyden, og det er dette som gir bildene fremdrift og retning.

Illustrasjon 12: Stupetårnet i "Alt i alt".

Allerede før lyden av stupebrettet har blitt introdusert er publikum plassert i en redusert lyttemodus. Kombinasjonen av manglende narrativ informasjon og lydens rytmiske mønstre

setter oss på leting etter musikalske sammenhenger i lydbildet. Åpningsbildene viser bassenget fra ulike vinkler, og filmen klipper mellom disse vinklene i en fast rekkefølge. Hvert klipp akkompagneres av en elektronisk lyd uten en synlig kilde, bestående av to raske knepp. Det er som om kneppene lydlegger selve klippet. Kombinasjonen av motiv, lyd og klipping gir assosiasjoner til sikkerhetsovervåkning av offentlige svømmehaller, der én skjerm skal vise strømmen fra flere videokameraer. Repetisjonen i bildet fristiller publikums oppmerksomhet, slik at vi, fremfor å orientere oss, kan fokusere på rytmikken i klippingen. Når mannen like etter klatrer opp i stupetårnet, er skrittene hans i trappen synkronisert med tempoet til klippelyden. Som fjerdedeler i 4/4-takt underdeler skrittene kneppelyden, og pulsen er dermed lett å oppfatte. Kneppene fortsetter mens mannen forbereder hoppet, og pulsen er etablert hos publikum. Dermed har filmen gjort det umulig å ikke oppfatte den gjentagende lyden av stupebrettet som musikalsk når den blir iverksatt like etterpå. Den nye rytmen er i tempo med den etablerte pulsen, og har tre slag i takten. 3/4-takt er kjent som valsens taktart, og lydens musikalitet forsterkes av denne assosiasjonen.

Lyden forandrer seg nesten ikke resten av filmen etter dette punktet. Mannen hopper og hopper, og lydlig er hvert hopp identisk. Det første hoppet vises fra to forskjellige vinkler, og bildene er nøyaktig de samme fra ett hopp til det neste. Filmen utvikler seg i sakte tempo. Lyden er den samme, men stadig flere vinkler blir med i løkken av gjentagende innklippsbilder. For hvert hopp fremstår situasjonen som stadig mer absurd. Repetisjonen av identiske lyder og bilder fjerner all realisme fra sekvensen, og filmen presenterer noe helt uvirkelig. Vi ser ikke lenger etter en historie, med karakterer, handling og budskap. Fokus er helt og holdent på estetikken i filmen: Rytme, bevegelse, tempo, kontraster, flyt, farger og så videre. Dette må være den reneste form for estetisering av hverdagen – å fremstille en ordinær handling på en måte som løsriver den forholdet til virkeligheten, og fratar publikum eventuelle assosiasjoner til egne erfaringer.

De første hoppene har en ro over seg. Bildesløyfen består av kun to vinkler, og rytmikken er lite kompleks. Lyden forholder seg rolig gjennom hele filmen, men det visuelle blir for hvert nye innklippsbilde stadig mer hektisk. Når stuperen etter hvert beveger seg mellom forskjellige punkter i rommet, oppstår det en ny følelse av rytmikk i bildet, uten at lyden har endret seg. Slik påvirker den visuelle utviklingen vår oppfattelse av lyden. Både rytmen og nivåene er nøyaktig de samme, men med økt visuell aktivitet er det som om lyden intensiveres. Det lydlig stillestående og repeterende, som i begynnelsen har en beroligende

funksjon, bidrar i samspill med den visuelle utviklingen til oppbyggingen av en audiovisuell spenning.

Denne spenningen forløses når filmen nærmer seg sitt klimaks. Hvert nye hopp varer litt lenger enn det forrige, slik at hver takt blir utvidet med én åttendedel. For de første forlengelsene kan det virke som mannen hopper litt og litt høyere. Etter hvert varer svevene lenger enn et hopp på stupebrett realistisk sett kan vare, og slik forsterkes det absurde i filmen. For hvert hopp letter mannen fra virkeligheten, og blir vektløs i fiksjonens kunstighet. Som for å poengtere dette viser ett av innklippsbildene en tom svømmehall midt i hoppet. Når han til slutt etter en åtte sekunder lang saltomortale lander elegant på toppen av stupetårnet bukker han til et publikum som umulig kan befinne seg i samme handlingsrom, og den fullstendige audiovisuelle transdiegetiske overgangen er fullført: Både lyd og bilde befinner seg både i og utenfor diegesen, og dermed er det diegetiske skillet mer enn bare et transdiegetisk møtepunkt: Det er opphevet. Vi har vært vitne til en forestilling der den portretterte utøveren ikke har makten over sin egen prestasjon. Han har gjennomført et kunststykke han selv bare delvis har vært tilstede i, og mediet selv står igjen som den egentlige kunstneren.

3.3 Løsrevet – symbolsk audiovisuelt samsvar

Den tredje gruppen eksempler deler et fjernere audiovisuelt samsvar enn de to foregående kategoriene. De tidligere tilfellene har tatt utgangspunkt i å tilpasse filmens visuelle fortelling for å oppnå audiovisuell synkronitet. Videre vil oppgaven tar for seg lyder som heller blir fristilt sin billedlige kilde, og inntar en plass i det ikke-diegetiske orkesteret. Som et instrument kan filmkomponisten bruke lyden i sammenheng med musikksporet uten at lydens kilde må vises. Publikum vil oppleve det transdiegetiske lydobjektet som en musikalsk komponent. Samtidig vil lyden, i kraft av sin opprinnelse, kunne representere noe mer enn sine instrumentale egenskaper. Gjennom referensiell lytting vil vi alltid knytte lyden til sin kilde. Slik kan et musikalsk integrert lydobjekt fungere som et ledemotiv i motivisk musikkbruk, og lydens refererende egenskaper vil gi motivet en umiddelbar tilknytning til bildet og fortellingen.

Denne gruppen eksempler er den minst homogene av de tre, og det henger sammen med teknikkens kompleksitet. Eksemplene byr på oppgavens mest omfattende musikalske integrering av de konkrete lydene ved å løsrive dem fra sin diegetiske kilde. Jeg vil bruke filmen ”Atonement” som kapitlets utgangspunkt. Denne demonstrerer en gjennomført bruk av reallyd som musikalske instrument i orkesteret, og lydbruken utgjør en stor del av filmens fortelling. Videre vil eksemplene utvide repertoaret for teknikkens bruksområde, og fokus vil etter hvert rettes fra det konkrete til det abstrakte. Dette gjelder både de integrerte lydenes plassering i diegesen og den transdiegetiske lydbrukens innvirkning på filmene.

3.3.1 Fantasiens ledemotiv – ”Atonement”

Joe Wrights ”Atonement” byr på denne oppgavens mest notoriske, og narrativt mest betydningsfulle, bruk av konkrete lyder i ikke-diegetisk musikk. Den unge hovedpersonen Briony Tallis har en fri fantasi og sterkt utviklede fortelleregenskaper. Hennes konsekvenstenkning og evne til å skille fiksjon fra virkelighet er derimot mindre utviklet, og dette får tragiske følger for hennes omgivelser. Gjennom samspillet mellom diegetisk lyd og ikke-diegetisk musikk knyttes lyden av en skrivemaskin som et transdiegetisk ledemotiv til Briony og hennes fantasi. Lydbruken formidler fortellingens tematikk på en elegant måte, både musikalsk og symbolsk. Den konsekvente blandingen av effektlyd og ikke-diegetisk musikk gjør at lydsporet ikke bare bidrar til, men er avgjørende for at filmens budskap når

frem til publikum. For å forstå omfanget av lydbruken, er det nødvendig å forstå betydningen av filmens historie. Derfor vil en analyse av den transdiegetiske musikkbruken i større grad enn tidligere i oppgaven også være en analyse av selve fortellingen i sin helhet.

3.3.1.1 Det selvstendige lydobjektet som instrument

Allerede i tittelsekvensen introduseres skrivemaskinen. Som en ikke-diegetisk aktør virker den til å stave ”Atonement”, der hver nye bokstav lydlegges av et tastetrykk. Det tar nesten et minutt før noe annet enn produksjonsselskaper og filmtittelen blir vist på skjermen, og i løpet av den tiden har publikum rukket å bli godt kjent med lyden av maskinens mekanisme. Neste bilde viser et barneværelse, og etter en langsom panoreringsbevegelse blir lyden forent med sin kilde. 13 år gamle Briony sitter alene i rommet og fullfører manuset på et nytt skuespill hun har skrevet. Den uendrede klangfargen og nærheten i lydene av tastetrykk gir publikum inntrykk av at dette er den samme skrivemaskinen som lydla tittelsekvensen. Slik er filmens første, og nokså tradisjonelle transdiegetiske overgang fullført. Et lydlig element introduseres utenfor fortellingens handlingsrom, for så å senere knyttes til en diegetisk kilde. Dette er et eksempel på Rick Altmans begrep auditiv overtoning (se 2.4.2).

Illustrasjon 13: Sliker møter vi Briony for første gang i "Atonement".

Det musikalsk interessante oppstår når Briony setter siste punktum i manuset, og drar arket ut av maskinen. Et åpenbart ikke-diegetisk piano har begynt å spille det som skal bli hennes musikalske tema, og lyden av bunker med papir som sorteres og legges i en mappe er synkronisert med rytmen i den utenforstående musikken. Selv om skrivemaskinen står urørt opphører ikke tastetrykkene, og når Briony reiser seg fra stolen sammenfaller disse lydene med rytmikken i den ikke-diegetiske musikken. Skrivemaskinen følger Briony på hennes

taktfaste marsj gjennom herregården. Stolt strener hun gjennom ganger og ned trapper på vei til moren for å vise fram det nyskrevne stykket, og som en marsjtromme gir skrivemaskinen scenen et rytmisk driv. Lyden av skrivemaskinen er fra og med denne sekvensen integrert i temaet som skal følge Briony resten av filmen. Tastetrykkenes er en viktig del av det musikalske samspillet, og deres perkussive funksjon er avgjørende for stykkets samlede uttrykk.

Med unntak av enkelte synkroniseringspunkter, som den etablerende auditive overtoningen, er tastelydene fullstendig løsrevet både Brionys og andre karakterers fysiske bruk av skrivemaskinen. Frigjort fra sin visualiserte kilde er selve tastetrykkene som lydobjekter blitt et instrument i det ikke-diegetiske orkesteret. Komponist Dario Marianelli kan bruke lydene for musikalsk effekt på lik linje med pianoet og resten av orkesterbesetningen. Det er denne tanken om skrivemaskinen som et selvstendig instrument som var utgangspunktet i komponeringsprosessen. Marianelli gjorde omfattende opptak av en Corona-maskin fra 1930-tallet, og ved hjelp av disse opptakene skrev og produserte han deretter flere korte stykker for solo skrivemaskin. Etter å ha funnet en riktig rytmisk karakter kunne han videre inkorporere denne konkrete musikken i et mer tradisjonelt kammerorkester.[83] Denne instrumentale behandlingen skiller seg fra hvordan konkrete lyder er integrert i musikken i de forrige kapitlenes eksempler. Istedenfor å synkronisere visualiserte handlinger mot et musikalsk forløp har selve lydobjektet krysset det diegetiske skillet. Lyden av den diegetiske skrivemaskinen befinner seg altså på mediets side av fortellingen.

3.3.1.2 Symbolsk audiovisuelt samsvar

Diegetisk løsrivelse svekker likevel ikke lydens forankring i skrivemaskinen. Den manglende synkroniseringen av lydlige og visuelle tastetrykk impliserer ikke auditiv dissonans. Publikum trenger ikke å se karakterene bruke skrivemaskinen for å forbinde lyden med sitt opphav. Etter den etablerende transdiegetiske overgangen i filmens anslag er tastetrykkene forbundet med Brionys forfatterskap. Hun introduseres mens hun skriver, hvilket knytter karakteren til den konkrete handlingen. Maskinens funksjon som perkusjonsinstrument i det ikke-diegetiske orkesteret blir etablert i den påfølgende sekvensen, der Brionys nyskrevne stykke står i fokus. Videre synkronisering av lyden og en korresponderende handling er ikke lenger nødvendig for det identifiserende samsvaret.

---

[83] Dario Marianelli, "Playing to Type: Scoring Atonement," intervjuet av Scott Macauly, 2007. http://www.focusfeatures.com/article/dario_marianelli.

Selv om lyden av skrivemaskinen sjelden synkroniseres med visualisert skriving beskriver den likevel noe i bildet. Det perseptuelle forholdet mellom tastelydene og skrivemaskinen etablerer et audiovisuelt samsvar på et identifiserende og symbolsk nivå. Skrivemaskinen er forbundet med Briony som historieforteller, og den dukker opp i musikken når hennes fantasi og narrative egenskaper har avgjørende betydning for fortellingens utvikling. Om summen av de musikalske elementene er hennes tema, er skrivemaskinen hennes ledemotiv. Som et lydlig signal har den en semantisk funksjon – på samme måte som en alarm eller en kjenningslyd, er det åpenbart at den forteller oss noe. Lyden referer til hennes skriveredskap, selve symbolet på forfatterskap og historiefortelling, og ved å bruke dette motivet veileder musikken publikums tolkning av det som foregår i bildet. Dette er et tydelig eksempel på symbolsk audiovisuelt samsvar: Lyden av tastetrykkene synkroniseres med betydningen av viktig handlinger.

Symbolikken i skrivemaskinmotivet utvikler seg i løpet av den første av filmens fire akter. I historiens begynnelse er Briony en veslevoksen jente som stolt beveger seg gjennom det store godset for å vise fram sitt rykende ferske skuespill. Motivets perkussive funksjon gir henne fremdrift og retning. Rytmen fra tastetrykkene gir sekvensen et preg av både barnslig iver og bestemt taktfasthet. Michel Chions begrep *tillagt verdi* er spesielt relevant for denne spaserturen, da musikken tilfører scenen både perseptuelle og narrative kvaliteter. For det første forsterkes vår oppfatning av tempo og mål for sekvensen av musikkens perkussive innhold. Lydsporet gir scenen en merverdi av liv, bevegelse og umiddelbarhet. For det andre gir den markerte rytmen av tastetrykkene assosiasjoner til marsjering og høytideligheter. I de herskapelige omgivelsene blir Brionys ferd en staselig prosesjon. Den perkussive musikken spiller på publikums assosiative lytting for å gi henne et uttrykk av rakrygget forventning. Perkusjonen er imidlertid ikke trommer – det er hennes egen skrivemaskinen. Det er ikke bare rytmen, men hva selve lyden representerer som gir henne og scenen den høytidelige spenningen. Slik formidler filmen Brionys personlighet, interesse og motivasjon i åpningssekvensen ved hjelp av skrivemaskinens som transdiegetisk musikalsk og narrativ aktør.

Den naive stoltheten og iveren i filmens anslag erstattes av et mer komplekst budskap utover den første akten. Briony er forelsket i tjenestepikens sønn Robbie slik barn kan være forelsket i unge voksne. Robbie og Brionys eldre søster Cecilia har derimot en mer moden og seksuell tiltrekning til hverandre, og ettersom de to etablerer et romantisk forhold sliter unge Briony

med følelsen av avvisning og å komme til kort. I en tåke av sjalusi og vemmelse bruker hun et brev fra Robbie til Cecilia hun ikke skulle ha sett til å svartmale Robbie som en pervertert person for hennes søskenbarn. Når hun senere oppdager ett av søskenbarna bli voldtatt av en mannlig overgriper i skogen bruker hun sin frie fantasi og manglende dømmekraft til å få sin hevn over søsteren og hennes elsker: Hun forteller politiet at det var Robbie som var gjerningsmannen.

I de viktige scenene der Brionys subjektive oppfatning av handlingen står i fokus, dukker skrivemaskinen opp igjen i musikken. Når hun i panikk leser det erotiske brevet fra Robbie, intensiveres publikums opplevelse av den stadig sterkere og mer insisterende hamringen på tastaturet. Hennes eget redskap vendes mot henne etter hvert som hun tar inn over seg de ødeleggende ordene på arket. I tillegg til å formidle den hjerteknuste jentas høye puls, uttrykker skrivemaskinen enda en gang språkets og tankens makt og innvirkning. Brionys barnslige kjærlighetsfantasier knuses mot Robbies eksplisitte seksuelle begjær for Cecilia. Den enes fantasi raserer den andres, og som en marsjtromme signaliserer den perkussive skrivemaskinen krig.

Illustrasjon 14: Briony leser Robbies brev til Cecilia.

Briony vinner tilsynelatende denne krigen. Filmens første akt avsluttes når Robbie blir arrestert, og fraktet vekk fra godset av politiet. Gjennom en lengre sekvens har Briony vevd et nett av løgner og moralsk sverting for familie og myndigheter, musikalsk akkompagnert av skrivemaskinens rytmiske ledemotiv. Uten å fortrekke en mine observerer hun resultatet av

sin hevntokt fra et vindu når Robbie blir kjørt av gårde i politibilen. På vei ned gårdsveien stanses bilen av Robbies mor, som i desperasjon hamrer løs på panseret med en paraply og skriker ”Løgner!”. Lyden repeteres og rytmiseres mens bildet klipper tilbake til Brionys uttrykksløse ansikt. Smellet symboliserer offerets smerte, og de grusomme konsekvensene av hennes handlinger. Robbie blir på grunn av hennes løgner dømt som overgriper og barnemishandler, og mister alle muligheter til et normalt liv. Hvert slag mot panseret er en tordnende beskyldning mot Brionys forskrudde egoisme. Kamera beveger seg tett innpå den unge jenta mens smellene transformeres til lyden av skrivemaskinen. Slik knyttes de to budskapene sammen: Briony har med sin fantasi og fortellerkunst ødelagt livet til en ung mann og hans nærmeste.

Den neste akten skildrer Robbies tid som soldat i Frankrike i 1940, fire år etter voldtektsdommen. Han har fått bytte fengselssoning med krigstjeneste, og vi møter ham like etter at England har gitt retrettorder til sine styrker sør for kanalen. Robbies reiser gjennom Normandie er langt fra blottet for interessant bruk av lyd og symbolikk. Spesielt bemerkelsesverdig er den gripende skildringen av strendene ved Dunkirk dagen før evakueringen av de britiske styrkene. Vi følger Robbie gjennom militærleiren i en fem minutter lang enkelttagning, og kombinasjonen av den intime kamerabruken og den sørgende musikken estetiserer den desperate situasjonen. På vandringen møter vi et syngende kor, og deres håpefulle fredssalme integreres i det ikke-diegetiske musikksporet før det forsvinner igjen. Salmens bønn om ”Guds vakre fred” står som en tematisk kontrast til de marerittaktige forholdene sekvensen presenter. Gjennom denne audiovisuelle dissonansen gir musikkens transdiegetiske funksjon scenen symbolikk. Samsvaret mellom lyd og bilde sier noe om krigens natur og enkeltmenneskets avmakt i en krigssituasjon. Den tekstlige kommentaren kommer fra det diegetiske koret, og settes i en estetisk kontekst av filmmediet gjennom transdiegetisk integrering.

Uten Briony glimrer riktignok skrivemaskinen med sitt fravær. Den returnerer ikke før tredje akt, der den nå voksne Briony har innsett konsekvensen av sine handlinger. Hun introduseres gjennom det musikalske temaet og tastetrykkene fra første akt i en sekvens som speiler den unge Brionys ferd gjennom herregården i filmens anslag. Om dagen går hun i sin søsters fotspor og utdanner seg til å bli sykepleier, mens hun på nattetid prosesserer fortidens hendelser ved å skrive om dem. Skrivemaskinen fungerer som en tidløs påminnelse om hennes ugjerninger. I et forsøk på forsoning med Cecilia, besøker Briony henne med et løfte

om å endre vitneforklaringen sin. Robbie er helskinnet tilbake fra Frankrike, og selv om han og Cecilia bor under kummerlige forhold på Londons østkant, er de to elskende endelig sammen igjen. Briony møtes med sinne, men hun aner samtidig en åpning for forlatelse om hun bare kan rette opp det gale hun har gjort.

På vei hjem fra møtet hører vi skrivemaskinen for siste gang. Lyset på t-banen flimrer i takt med tastetrykkene, men ingen i vognen ser ut til å legge merke til blinkingen. Tastelyden er heller ikke i rytme med musikken, som heller ikke er Brionys eget tema. Skrivemaskinen har gått ut av sin musikalske kontekst, og tredd inn i en foreløpig udefinert diegetisk sfære. Kamera nærmer seg ansiktet til Briony i samsvar med en crescendo i lyden av taster og musikk, og etter hvert som flimringen i lyset intensiveres er det som om hele filmen er i ferd med å gå i oppløsning. Så kommer vendepunktet.

3.3.1.3 Metadiegetisk funksjon

Bildet av Briony i t-banevognen forsvinner, og en akusmatisk stemme spør ”Jeg beklager, kan vi ha et øyeblikks pause?”. Stemmen tilhører den 77 år gamle forfatteren Briony Tallis, som i et TV-intervju forteller om sin nye roman ”Atonement”. Hun er døende, og dette er hennes siste sjanse til å få fortalt historien om hvordan hun ødela livene til sin egen søster og hennes kjæreste. Gjennom eksponerende dialog mellom Briony og intervjueren innser vi at dette er filmens rammefortelling, og har vært det hele veien. ”Atonement” er en formidling av Brionys egen opplevelse – det er hennes erindring. Alt vi har vært vitne til er sett gjennom øynene til den angrende gamle kvinnen. Som både iakttatt karakter og utenforstående narrativ aktør har Briony en rolle som sekundærforteller. Selv uten sjangerens estetikk tar altså filmen til seg noe av musikalenes diegetiske tvetydighet (se 3.1.3). Det vi tidligere har ansett som utenfor den unge Brionys virkelighet kan være en del av den gamle Brionys formidling av sin egen historie. Slik tilføres filmen et metadiegetisk plan.

Med denne informasjonen må bruken av skrivemaskinen som musikalsk ledemotiv revideres. Dersom historien gjennom hele filmen er formidlet av den aldrende Briony, kan lydene av tastetrykk symbolisere hennes beretning. På samme måte som redigering og etterarbeid viser til mediet i en filmatisk fremstilling, kan lyden av skrivemaskinen, litteraturens medium, referere til selve skriveprosessen. Umiddelbart gir maskinlydens siste opptreden og de flakkende lysene på t-banen mening: Det var nåtidens Briony som avbrøt berettelsen om Briony fra 1940. Tastelyden stanset og lysene slukket. Dette eksempelet fungerer imidlertid

mest som en estetisk lesenøkkel – en elegant måte å trekke publikum ut av én virkelighet og etablere en annen. Det er mer å hente i å gi filmens første akt et tilbakeblikk.

Skrivemaskinen symboliserer fremdeles Brionys forfatterskap, men ikke lenger bare som et musikalsk ledemotiv for den unge jenta. I det første møte med historien oppfattes motivet som en ikke-diegetisk kommentar – en måte for filmen å gi oss innblikk i hovedpersonens indre liv. Etter at alle kortene er lagt på bordet, vet vi at fortelleren er Briony selv. Dermed fungerer ledemotivet på to plan. Lydbruken er en objektivt ikke-diegetisk skildring av den unge Brionys handlinger og følelser. Den er også en subjektivt metadiegetisk skildring av de samme handlingene og følelsene, formidlet i ettertid av Briony selv. Når slagene mot politibilen og skrivemaskinen samles under Robbies arrestasjon er det ikke bare en utenforstående forteller som understreker hva Briony har stelt i stand. Lyden er hennes egen beskyldning mot seg selv.

Illustrasjon 15: Den eldre Briony søker forsoning gjennom fantasien.

Slik den unge Briony brukte sin fantasi til å ødelegge for Robbie og Cecilia, bruker den gamle Briony fantasien til forsoning. Alt i fortellingen stammer ikke fra samme sannhetsunivers. I filmens objektive virkelighet, den virkeligheten der Briony sitter i et TV-studio og forteller om boken sin, kom Robbie aldri hjem fra Frankrike. Han døde av skadene han hadde pådratt seg, natten før den britiske evakueringen fra Dunkirk. Og Briony fikk aldri sagt unnskyld til søsteren sin, for Cecilia døde i et tysk bomberaid høsten 1940. Historien om det gjenforente paret, om håpet om å få voldtektssaken gjenopptatt, om å få Robbie frikjent og om de to som kunne tilbringe somrene sammen ved sjøen, var Brionys litterære gave til dem. Hun diktet opp en lykkelig slutt for å gi dem det de aldri fikk i virkeligheten. På denne måten eksisterer

den lykkelige slutten i Brionys parallelle subjektive virkelighet, altså på et metadiegetisk plan for filmens fortelling.

Denne dobbeltheten i fortellingen reflekteres av skrivemaskinen. Komponist Dario Marianelli uttalte selv i et intervju: ”Idéen var å tilsløre grensene mellom de forskjellige nivåene av ”sannhet” i fortellingen og på en diskret måte antyde at det vi er vitne til som tilskuere er fiksjon i fiksjonen.” [84] Når man kjenner filmens rammefortelling og metadiegetiske virkelighetstilnærming, er lydene av tastetrykk en påminnelse om fortellerkraften. Gjennom fortelling og fantasi råder den unge Briony over skjebnene til Robbie og Cecilia, og den voksne Briony har makten til å revidere og justere historien. Skrivemaskinen uttrykker begge disse funksjonene. Akkurat som Briony eksisterer dermed maskinen i flere virkeligheter samtidig. Den tilhører fortellingens univers, metafortellingens revisjonsredskaper og filmmediets evne til å sette alt i sammenheng. Slik beriker det transdiegetiske aspektet i lydbildet filmens tematikk.

3.3.2 Trussel – ”Breaking Bad”

Tuco er død. Utenfor et ensomt hus i den nord-meksikanske ødemarken ligger han skutt og drept av narkospaner Hank Schrader. Publikum puster lettet ut i det Walt og Jesse uoppdaget forlater åstedet, og sammen med det forlater de også dødsfaren de har vært utsatt for. Lyden av en bjelle høres over gårdsplassen før den river seg ut av diegesen og blander seg med avslutningsmusikken. Dødsangsten er tilbake for fullt.

Den amerikanske TV-serien ”Breaking Bad”s første sesong følger en person i dramatisk utvikling. Fra å være en forsmådd kjemilærer og familiefar i et forutsigbart samliv uten lidenskap, har seriens kreftsyke hovedperson Walter White under sitt alias Heisenberg bygget seg opp til å bli den mest anerkjente produsenten av metamfetamin i New Mexico. Situasjonen tar en alvorlig vending i den andre sesongens andre episode, ”Grilled” (Charles Haid, 2009). I et desperat forsøk på å gjenopprette maktbalansen, kidnapper den tidligere dominerende narkodistributøren Tuco Walter og hans medhjelper Jesse Pinkman, og flykter til sin onkel i Mexico. Tucos onkel er gammel, stum og fysisk handikappet, og en resepsjonsbjelle festet på rullestolen er hans eneste måte å kommunisere på. Ved å ringe med

[84] Ibid. (Min oversettelse)

bjellen gir den gamle mannen uttrykk for sine primærbehov. Walter og Jesse tar derfor utgangspunkt i at han er mentalt indisponibel eller dement, og planlegger det som skal bli et mislykket mordforsøk på sin kidnapper uten tanke på det tilsynelatende åndssvake vitnet.

Lyden av denne resepsjonsbjellen blir et avgjørende narrativt element i episoden. Det Walter og Jesse ikke vet er at Tucos onkel er Hector Salamanca – en sentral skikkelse i det meksikanske narkotikakartellet, med en fortid preget av ekstrem brutalitet. Han er verken døv, blind eller dum, men en drapsmaskin som har mistet sin evnene til å drepe på egenhånd. Som eneste vitne til det mislykkede mordforsøket, går Salamanca fra å være kulisse til å bli den avgjørende faktoren for hovedpersonenes overlevelse. Hans eneste våpen er bjellen, men den er til gjengjeld potensielt dødelig. Klarer han å bruke plingene til å dele informasjonen med Tuco er det over for Walter og Jesse. Bjellelyden blir lyden av død, og for hvert pling blir faren større.

Foreløpig er plinget fra bjellen kun en diegetisk effektlyd med betydning. Dette forandrer seg i episodens avslutning. Walter og Jesse får til slutt flyktet med livet i behold, og det er politiet som finner og tar livet av den falne narkotikabaronen Tuco. Salamanca, derimot, er fortsatt i live, og i politiets varetekt er han en like enorm trussel. Det er publikum som først blir gjort oppmerksom på at faren ikke er over riktig ennå, og det gjøres gjennom effektlydens integrering i musikksporet.

Etterforsker i narkotikaavsnittet og Walters svoger, Hank Schrader, står over Tucos lik og hører pling fra Salamancas bjelle inne i huset. Dette er det siste som skjer før episoden er ferdig og kutter til rulletekstene. Bjellelyden fortsetter, og opptrer både ren og digitalt prosessert i den ikke-diegetiske rulletekstmusikken, som er en omarrangert versjon av seriens hovedtema. Den velkjente melodien tar passasjersetet i dette arrangementet, for her er det bjellen som spiller hovedrollen. Dette er velfungerende estetisk, da lydens materialitet står i stil med temaets metallisk perkussive instrumentering. Likevel er det lydens metaforiske og narrative funksjon som gir dette musikalske grepet substans utover det umiddelbart fascinerende.

I episoden ”Grilled” symboliserer bjellelyden faren for å bli drept av Tuco. Det er en umiddelbar fare, og ved episodens slutt er denne faren over. Faren som følger er langt større, selv om den ikke er like øyeblikkelig presserende. Som Alberquerques nye narkopatriark har familiemannen Walter beveget seg inn i verden han ikke kjenner godt nok, og han spiller et

spill han ikke behersker. Hans fremtid trues fra alle kanter: familien, politiet og mafiaen. Ved ett feiltrinn er leken over, og om han overlever har han uansett mistet alt som har betydd noe for ham. Han er diagnostisert med alvorlig lungekreft, men det er for øyeblikket hans minste bekymring; sannsynligheten er stor for at han enten er død eller fengslet før neste cellegiftkur. Det er denne situasjonen Hector Salamancas bjelle i rulletekstene skal minne publikum på. Lyden av resepsjonsbjellen har et nært symbolsk samsvar med både Salamanca som person, og hva han representerer. Han var vitne til mordforsøkene. Han vet at den beryktede Heisenberg heter Walter White. Han vet hvordan Walter ser ut. Han vet at Walter har kone og barn. Nå er han i politiets varetekt. Aldri har faren for å bli avslørt vært så stor for Walter, og som et ledemotiv formidler bjellen denne faren under rulleteksten.

Illustrasjon 16: Hector Salamanca i "Breaking Bad".

Bjellelyden blir knyttet sammen med seriens temamusikk slik Salamanca er knyttet sammen med Walters verden og fremtid. Den rene bjellelyden symboliserer seg selv – Salamancas bjelle vil være avgjørende for politiets etterforskning. Lyden opptrer også forandret i musikkstykket: reversert, modulert, granulert og filtrert. Dette gjenspeiler hvordan faren for å bli oppdaget eller knust kan ta ulike former og ha nye ansikt. Tuco er død, og opp av hans aske stiger Hector Salamanca. Trusselen mot Walter har tatt ett skritt tilbake og to frem. Forsvinner Salamanca vil nye motkrefter komme til, og det vil være vanskelig å forutse hvilke former de kan ta. Det eneste som er sikkert er at Walter alltid vil være i fare for å miste alt. Lydens narrative funksjon bestemmes altså ikke bare av dens refererende egenskaper, men også av motivets estetikk og fysiske kvaliteter i den musikalske sammenhengen. Bjellen vil fortsette å ringe, men vi vet ikke hvordan den vil høres ut neste gang.

3.3.3 Signallyder

”Atonement” og ”Breaking Bad” integrerer konkrete lyder hvis meningsbærende assosiasjoner skapes av den gjeldende filmens fortelling. Lytteren må kjenne til det individuelle lydobjektets betydning i historien for å kunne oppfatte det symbolsk narrative i musikken. En skrivemaskin og en resepsjonsbjelle har ikke universale konnotasjoner til henholdsvis fantasi og fare, og uten å kjenne til de respektive fortellingenes bruk av gjenstandene, vil ikke lydene ha større betydning enn sine musikalske kvaliteter og funksjon. Andre filmer tar i bruk lyder som er rike på assosiasjoner utenfor den tilhørende filmens sammenheng. Dette er signallyder – lyder med etablert tilknytning til en bestemt funksjoner eller en beskjed. Vi oppfatter umiddelbart lyden som en beskjed, og dersom den integreres i musikken vil vi derfor automatisk tolke forløpets narrative innhold ut ifra lydens konnotasjoner. I de følgende eksemplene inkorporerer den ikke-diegetiske musikken konkrete lyder med en sterk signaleffekt. Lydene gir musikksporet et øyeblikkelig narrativt budskap og bildet en umiddelbar tillagt verdi.

3.3.3.1 Ping! – Frykt under havet

Lyden av sonaren er et kjennemerke for ubåtfilmer. Usynlighet er den militære ubåtens taktiske fordel, og når fiendtlige skip sender ut sonarlyden er det for å avdekke ubåtens posisjon. I filmer om ubåtkrig, som ”The Hunt for Red October” (John McTiernan, 1990) og ”Crimson Tide” (Tony Scott, 1995), er den skjulte ubåtens kamp mot de stridsdyktig overlegne skipene på overflaten et sentralt tema. Et offensivt snikangrep blir brått en flukt for livet når sonarens avslørende ping snur situasjonen på hodet. Ubåten er forsvarsløs mot destroyerfartøyenes torpedoer, og flukt er eneste mulighet for å overleve. Lyden av sonaren er dermed den undersjøiske fryktens signal, og jo sterkere hvert ping er, desto nærmere er fienden. I sin artikkel om lydeffektenes sjangerdefinerende rolle i ubåtfilmer, skriver Linda Maria Koldau:

> *Sonarlyden er det verste som kan skje en ubåt: Det myke, rungende pinget er dødens budbringer. Enhver tilskuer med noe kjennskap til undervannskrig vil umiddelbart gjenkjenne denne assosiasjonen [..].*[85]

[85] Linda Maria Koldau, "Sound Effects as a Genre-Defining Factor in Submarine Films," *MedieKultur*, no. 48 (2010), http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/download/2117/2393. (Min oversettelse)

Det er denne assosiasjonen komponist Klaus Doldinger spiller på i stykket ”Titel”, det frittstående sporet fra filmmusikken til den sjangerdefinerende ubåtfilmen ”Das Boot” (Wolfgang Petersen, 1981). Stykket åpner med lyden av en propell under vann, og ut fra propellens tonale kvaliteter vokser filmens synthesizerbaserte hovedtema frem. Det innledende motivet består av fire toner i en oppadgående bevegelse, som i neste takt svares av et ping fra en sonar. De dype synthesizertonene og det betydelig mer høyfrekvente sonarpinget skaper en kontrast, som en metafor på ubåten under vann og fienden over. Tonespråket er dystert og noe dissonerende, og i kombinasjon med sonarens rungende klang skaper det et illevarslende lydbilde. Sonarlyden er ikke bare symbolsk. Den har i tillegg til et presist rytmisk anslag en bestemt tonehøyde, tilsvarende grunntonen i den underliggende akkorden. Når tonearten modulerer følger pinget etter, slik at lyden passer inn i den nye tonearten. På denne måten får sonaren en utpreget musikalsk rolle, både melodisk og perkussivt.

Sporet ”Titel” spilles ikke i løpet av filmen, men fungerer, i likhet med rulletekstmusikken med bjellen i ”Breaking Bad”, heller som en musisering over filmens tematikk, ved hjelp av fortellingens lydobjekter. I selve filmen brukes sonarlyden nesten utelukkende diegetisk. Lyden er et av filmens viktigste fortellergrep, og hadde dens diegetiske plassering på noen som helst måte vært uklar, kunne det ha svekket den informative funksjonen i fortellingen. Filmen handler om en tysk ubåt som skal redde Hitlers ære i Nordsjøen, og de allierte styrkene på havoverflaten er en konstant trussel. Sonaren forteller at de britiske skipene er i ferd med å oppdage dem, og publikum skal kunne tolke lydens nivå og hyppighet for å få nødvendig informasjon om fiendens aktivitet. Transdiegetisk tvetydighet ville kunne redusert lydens navigerende funksjon.

Sonarlyden opptrer utenfor diegesen kun én gang i løpet av filmens tre og en halv times spilletid, og det er under åpningssekvensen. Mot svart bakgrunn presenterer filmen handlingens historiske bakgrunn. Teksten beskriver kampen mellom Tyskland og de allierte om dominans i Nord-atlanteren, og det klangfulle pinget fra en sonar er sekvensens eneste lydlige akkompagnement. Den velkjente lyden bærer med seg assosiasjoner til den ubegripelige frykten tilknyttet undervannskrig, og tillegger på denne måten teksten en emosjonell tyngde. Det som i utgangspunktet er en kontekstualiserende bakgrunnshistorie blir ved hjelp av den truende sonarlyden en fortelling om menneskelige skjebner utover den stormaktspolitiske beretningen. Denne følelsesmessige tilknytningen er tradisjonelt

filmmusikkens domene, og dermed kan de gjentagende pingene oppleves musikalsk. Uten en diegetisk kilde har sonaren en symbolsk funksjon som gir åpningen en emosjonell ladning.

3.3.3.2 Tikk takk

Det er få lyder som er like gjenkjennelige som lyden av en klokke som tikker. I filmsammenheng er lyden ofte brukt for å fremheve betydningen av tid i en scene – bomben som teller ned til ødeleggelse i "Goldfinger" (Guy Hamilton, 1964), eller veggurets tikking som understreker presidentens nervøse forventning i "Lincoln" (Steven Spielberg, 2012). Klokken indikerer en frist eller en avgjørelse, og er emosjonelt forbundet med spenning, stress og utålmodighet.

Alfonso Cuarón bruker klokken som et visuelt motiv gjennom hele sin filmatisering av "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban" fra 2004. Tid er ett av filmens sentrale tema, og det uttrykkes blant annet ved å plassere ulike former for urverk i viktige scener og overganger. Det er som om hele filmen teller ned til et klimaks, samtidig som den oppfordrer sitt publikum til å reflektere over tidsaspektet i historien. Men det er først i filmens avsluttende høydepunkt at klokken heves opp fra den underliggende tematikken, og får tre inn i rampelyset som et viktig element i fortellingen.

Ved hjelp av en tidsvender, visualisert som et mekanisk lommeurverk, reiser Harry og Hermione tilbake i tid til tidligere samme kveld for å redde Harrys gudfar Sirius og hippogriffen Buckbeak. Sekvensen som følger er preget av spenning og høy stressfaktor. Harry og Hermione følger etter sine samtidige selv for å løse oppgaven, og siden publikum allerede har vært vitne til hendelsesforløpet kan sekvensen legge vekt på tidspresset. De må ikke bli oppdaget, så hver handling må beregnes ut ifra den tiden de har til rådighet. Redningsaksjonens utfall er avhengig av en nøyaktig koordinasjon, der hvert eneste hinder er en potensiell fallgruve. Alt må gå etter skjema.

Dette elementet av temporal betydning understreker komponist John Williams ved å inkorporere lyden av tidsvenderens klokkemekanisme i musikken gjennom de mest presserende scenene under tidsreisen. Den jevne tikkingen fungerer som et perkusjonsinstrument i det rytmiske musikksporet "Forward to Time Past", som lydlegger Harry og Hermiones kamp mot klokken. Klokkelydens spatiale samsvar med sin diegetiske kilde er i den musikalske sammenhengen fjernt, for som instrument er lyden intim. Uten etterklang og annen akustisk påvirkning, fremstår klokken som både subtil og ekstra

insisterende. Musikken er verken direkte skummel eller dramatisk, men det lavmælte drivet og den dissonerende harmonikken skaper et ulmende lydbilde. Klokkelyden bidrar i stor grad til musikkens enerverende uttrykk, og stykket gir scenene en ulmende nervøsitet. Gjennom kombinasjonen av monoton rytmisk musikalitet og klokkelydens stressende assosiasjoner er tidsvenderen et avgjørende fortellerredskap i musikken.

3.3.4 Omgivelser og materialitet

I arbeidet med musikalsk integrerte lydeffekter som er frigjort sin visuelle kilde, er det avgjørende å kunne forholde seg til skillet mellom musikk og lyddesign. Disse disiplinene behøver ikke være fullstendig adskilt – oppgavens utgangspunkt er tross alt å undersøke et møtepunkt mellom de to – men fenomenet transdiegetiske lydobjekter fordrer både en sfærisk og disiplinær kategorisering. De konkrete lydobjektene i dette kapitlets eksempler har så langt hatt en narrativt sentral plassering i diegesen, og deres overgang fra effektlyd til musikalsk element er dermed åpenbart transdiegetisk. Fra å være direkte knyttet til karakterenes handlingsrom løftes de til det ikke-diegetiske musikksporet, som med sin kommenterende funksjon er et direkte fortellerredskap for filmskaperen og selve mediet.

Mer kompleks er vurderingen av lyder hvis tilhørighet er uklar. Grensene mellom de ulike handlingsrommene forstyrres når de ulike disiplinene for filmlyd glir over i hverandre. Noen filmsjangre belager seg i større grad enn andre på å viske ut skillene mellom narrative plan og ulike lydlige funksjoner. Science fiction og skrekkfilmer er to sjangre som har tradisjon for kompleks og eksperimentell lydbruk. I flere tilfeller er det så vanskelig å skille musikksporet og lyddesignet fra hverandre at det objektive og det subjektive handlingsrommet smelter sammen.

3.3.4.1 Lyden av digital fremtid

Science fiction-sjangeren har ingen entydige konvensjoner for musikalsk innhold. Det ukjente er et nøkkelelement i sjangeren, men det er ikke alltid musikksporet er like fremmed som universet fortellingen presenterer. Flere filmer, som ”Star Wars”, ”Flash Gordon” og ”The Fifth Element”, balanserer en ukjent verden med et velkjent musikalsk uttrykk.[86] Når

[86] Cara Marisa Deleon, "A Familiar Sound in a New Place: The Use of the Musical Score within the Science Fiction Film," *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film* (2010): 12-13.

tonespråket og instrumenteringen oppleves trygt og gjenkjennelig, har lyddesignet ansvaret for å formidle det fremmede handlingsrommet. Det perseptuelle fenomenet synkrese (se 2.2.1.) gjør at vi opplever temporalt sammenfallende hendelser i lyd og bilde som enhetlige. Slik står science fiction-filmer fritt til å definere sin egen verdens realistiske lydgjengivelse. Dersom et romvesen skal fremstå annerledes enn noen annen skapning vi kjenner til på jorden må også lyden av dette vesenet uttrykke noe ukjent. Teknologi som er utenkelig i vår virkelighet må låte ulikt den teknologien vi er vant til å høre. Målet må være å lydlegge objektene på en troverdig måte, og samtidig fremheve deres uvirkelighet.

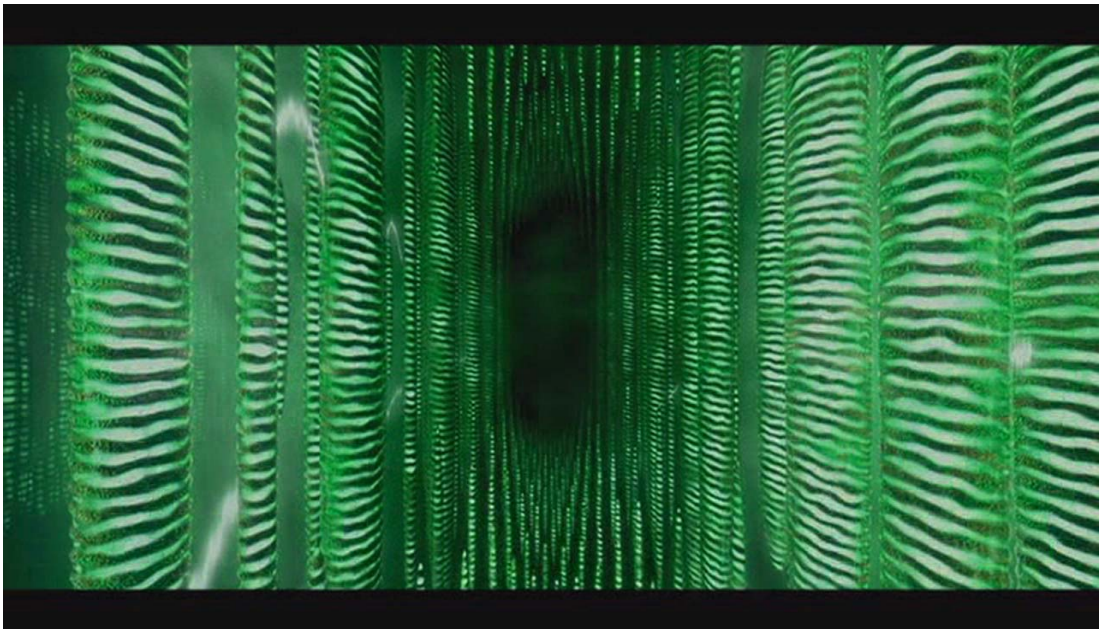
Så lenge musikksporet og lyddesignet har så ulik tilnærming til det ukjente som i "Star Wars", "Flash Gordon" og "The Fifth Element", vil skillet mellom de to disiplinene være tydelig. Kapittel 3.1.1. har vist hvordan transdiegetiske lydobjekter i de to sistnevnte filmene fremheves i lydbildet og påkaller publikums oppmerksomhet. Det blir straks mer tvetydig når det klassisk orkestrale musikksporet erstattes av det elektroniske. Synthesizere og annen computermusikk ble etablert som et alternativ til orkestermusikken i science fiction-sjangeren utover 1980- og 90-tallet.[87] I et portrettert handlingsunivers preget av elektronikk og teknologi vil slik musikk i flere tilfeller dele materialitet med det visuelle. Som et resultat av synkrese vil vi lete etter sammenhenger i musikkens og bildets strukturer. Slik kan den elektroniske musikken anta lyddesignets gjengivende funksjon. Musikken gir inntrykk av å stamme fra omgivelsene eller konkrete gjenstander og skikkelser. Lyddesignet og musikkens delte funksjonalitet tilslører dermed de tradisjonelle disiplinære og sfæriske skillene.

Det dystopiske fremtidseposet "The Matrix" (Larry og Andy Wachowski, 1999) bruker denne sammenblandingen av auditive disipliner og funksjoner til å involvere publikum i en digital fantasiverden. Don Davis' musikk kombinerer orkesterinstrumenter, synthesizere og elektroniske lydeffekter til å skape et sammensatt lydbilde som utdyper filmens estetikk. Som et gjennomgående visuelt motiv fremstilles den kunstige cyberverdenen The Matrix som en kode bestående av grønn skrift mot svart bakgrunn. Denne koden er både todimensjonal på dataskjermen og et omhyllende tredimensjonalt nettverk av grønne signalbaner i den digitale virkeligheten. Filmen bruker lyden av statisk elektrisitet og digitale signalfeil for å lydlegge dette visuelle kodemotivet, og disse lydene deler den øvrige musikken klanglige kvaliteter. Vi kan høre den fiktive digitale materialiteten i både lyddesignet og musikken.

---

[87] Larsen, *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*, 176-77.

Når publikum trekkes inn i den grønne skriften på skjermen og omgis av bokstaver, tall og symboler, sveller det elektroniske lydbildet opp i en musikalsk crescendo. Deler av lydbildet er klart knyttet til det visuelle motivet, men det er ikke et nært temporalt samsvar mellom de enkelte lydelementene og deres kilde på detaljnivå. Til tross for kodens tilstedeværelse i bildet er de musikalsk integrerte effektlydene løsrevet sin opprinnelse, og hver lyd kan organiseres og manipuleres etter musikkens premisser. Istedenfor å være direkte gjengivende, er samspillet mellom lyd og bilde mer formidlende og skildrende, der de visuelle og auditive bevegelsene følger hverandre. Crescendoet i lyddesignet formidler på en musikalsk måte hvordan vi blir omsluttet av det digitale motivet.



Illustrasjon 17: Det tredimensjonale kodemotivet trekker publikum inn i "The Matrix".

Sammen med den ikke-diegetiske musikkens elektroniske og atonale klangflater gir lyddesignet kodemotivet både troverdighet og emosjonell tyngde. Den eventyrlige følelsen av å bli trukket inn i en fremmed verden forsterkes av det auditive samspillet, og måten musikken integrerer lyden av det digitale på knytter den emosjonelle opplevelsen til det vi ser på skjermen. At et abstrakt motiv lydlegges så detaljert i sammenheng med filmens overordnede lydbilde gjør kodebildet mer virkelig. I motsetning til rulletekst og annen ikke-diegetisk skrift på skjermen oppfattes dermed tegnene og symbolene i koden som en del av filmens diegese. Dette er avgjørende i slutten av filmen, da hovedpersonen Neo får evnen til å manipulere The Matrix med sin egen vilje. Han ser koden bak den digitale verden på samme måte som filmen visualiserer den for sitt publikum i åpningen. Det som i utgangspunktet fremstod som et visuelt motiv er dermed en del av filmens handlingsrom, og dette har hele

veien vært antydet av lydbildet. Dette betyr også at samspillet mellom lyden av koden og den øvrige musikken skjer på tvers av det diegetiske skillet, og at disse effektlydene er transdiegetiske.

Lydbruken i Ridley Scotts "Blade Runner" fra 1982 er et eksempel på et lignende møte mellom musikk og lyddesign, men hvor de diegetiske lydobjektene ikke har den samme transdiegetiske funksjonen. Los Angeles' mørke fremtidshorisont i filmens imponerende åpningsbilde er preget av elektrisitet, torden og futuristisk industri. Det stiger ild og eksplosjoner fra fjerne boretårn, og flygende fartøy fyker over byen i en voldsom fart. Komponist Vangelis' elektroniske musikkspor har en størrelse og en materialitet som står i stil med det massive urbane landskapet. Klanglagte paukeslag og vrengende frekvensmodulerte toner imiterer bevegelser og objekter i det innholdsrike bildeutsnittet. Det kan være vanskelig å skille det detaljerte lyddesignet fra musikksporet, for akkurat som musikken må lyden av omgivelsene skildre det bildet ikke viser. Lydbildet skal ikke bare gjengi det vi ser, det må formidle hele dette ukjente universet Scott har skapt.

Denne skildrende funksjonen gir lyddesignet en fortellende oppgave som tradisjonelt er forbeholdt den ikke-diegetiske musikken. Likevel integreres det aldri inn i selve musikksporet. Selv om grensene mellom musikk, effektlyd og kontentum tidvis er uklare, er de ulike lydenes plassering i handlingsrommet tydelig. Det imiterende musikksporet og det skildrende lyddesignet smelter aldri sammen, slik det gjorde i "The Matrix". I Blade Runner tilhører effektlydene diegesen. Lyden av et fartøy som flyr over skjermen vil alltid tilhøre det konkrete fartøyet. Lyden av Los Angeles tilhører Los Angeles. Musikken har et transdiegetisk aspekt, da den virker til å gjenspeile det bilde viser. Men akkurat som annen visualiserende filmmusikk, som mickey-mousing, opererer den uavhengig av lyddesignet. Så lenge diegetisk lyd og ikke-diegetisk musikk ikke samarbeider om det diegetiske tvetydige får de konkrete lydobjektene, uansett om de er visualisert eller ikke, aldri en transdiegetisk funksjon.

3.3.4.2 Musikalske omgivelser

De skildrende lydlandskapene i "Blade Runner" blir aldri integrert i det definert ikke-diegetiske musikksporet, og inntar derfor aldri det transdiegetiske rommet. I andre filmer har iscenesettende lyder en mer musikalsk funksjon. Estetisering av kontentum og akusmatisk lyd kan ha en sammenheng med sjanger og hvilken effekt lydbruken er tiltenkt. I artikkelen "Sound effects as a genre-defining factor in submarine films" beskriver Linda Maria Koldau musikaliteten i omgivelseslydene i ubåtfilmer:

> *Mens det er en klar forskjell på diegetiske og ikke-diegetiske lyder i "Das Boot", er skillet mellom lydeffekter og musikk i "Hostile Waters" [David Drury, 1997] tilslørt.*

Hun peker på hvordan det ikke-diegetiske musikksporet inkorporerer det syntetiserte undersjøiske lydlandskapet i filmens åpningssekvens. Videre beskriver hun:

> *Hans Zimmers musikk til "Crimson Tide" tar denne tilsøringen av lyd og musikk ett skritt videre. Bortsett fra hovedtemaet [..] og korstykket "Eternal Father, strong to save", opptrer all musikk i filmen som et ubestemt lydlandskap, fylt av uhyggelige elektroniske lyder og dunkel during [..] – en ugripelig trussel som omgir publikum uten en klar retning.*[88]

Beskrivelsen hennes av musikken i "Crimson Tide" er også en beskrivelse av omgivelsene. Skillet mellom lyddesign og musikk er mer enn tilslørt – de to disiplinene er fullstendig sammensmeltet. Kontinuerlig fare, frykt og en følelse forsvarsløshet er, som nevnt i sammenheng med "Das Boot" (se 3.3.3.1), gjennomgående tematikk i filmer om krigføring under vann. Ved å estetisere ubåtens omgivelser formidler "Crimson Tide" fortellingens konstante utrygghet. Det skremmende lydbildet symboliserer både de naturlige og menneskelige truslene mannskapet står overfor. Ved å bruke havets lydlandskap som en musikalsk aktør formidler lydbildet frykten på en virkningsfull måte.

Hans Zimmer krysser det diegetiske skillet mellom omgivelser og musikkspor for å skape et fremmed og truende lydbilde. Lignende iscenesettende musikalitet er typisk for skrekkfilmsjangerens lydspor. De ensomme korridorene på sykehuset i "Fritt Vilt II" (Mats Stenberg, 2008) blir lydlagt av ulike former for metallisk lyd. Dempet banking, høyfrekvente hvin og uttrukket skraping danner sammen med åpenbart ikke-diegetiske klangflater et malende stykke musikk. Selv om ingen av lydene har en visualisert kilde er de likevel knyttet til diegesen gjennom materialitet. Deres auditive kvaliteter gir dem inntrykk av å stamme fra omgivelsene – det er som om den uhyggelige musikken stammer fra takpanel, dørhengsler og ventilasjonsanlegg. Filmen bruker lydenes klangfarger og publikums assosiasjoner til å gi det stemningsskapende lydlandskapet en diegetisk forankring.

Publikums første møte med det fullvoksne romvesenet i Ridley Scotts skrekkfilmklassiker "Alien" fra 1979 blir bygget opp til ved hjelp av lydbruk som må ha inspirert skaperne av "Fritt Vilt II". Ingeniøren Brett er på leting etter katten Jonesy, og hans

---

[88] Koldau, "Sound Effects as a Genre-Defining Factor in Submarine Films". 27. (Min oversettelse)

gjennomsøkning av romskipet akkompagneres av et stadig mer foruroligende lydspor. I likhet med korridorene i ”Fritt Vilt II” er skipets interiør integrert i et truende lydlandskap. Den lavmælt duringen kan stamme fra maskineriet, og knirkingen kan ha sin kilde i materialer som slår seg. I tillegg blander det seg inn en diskret, men enerverende dunking som gir assosiasjoner til hjerteslag. Alle disse lydene kan på forskjellige måter knyttes til diegesen, men i kombinasjon med det ikke-diegetiske orkesterets dissonerende toner skaper de et stykke stemningsskapende musikk. Lydlandskapet har en retning, og bygger opp til noe ubehagelig. Det nifse lydbildet varsler publikum om hva som skal skje, og når det morderiske romvesenet endelig dukker opp og tar livet av Brett på brutalt vis er innfris forventningene musikken har skapt.

Illustrasjon 18: Brett på leting etter katten Jonesy i "Alien".

Både science fiction-sjangerens og skrekkfilmens transdiegetiske lydlandskaper representerer en mer abstrakt integrering av lyddesignet i musikken. Sammenlignet med den sterkt narrative bruken av lydeffekter som ledemotiv i ”Atonement” og ”Breaking Bad”, har de siste eksemplenes lydbruk enn mer iscenesettende, stemningsskapende og til dels estetiserende funksjon. Mens Brionys skrivemaskin trer inn i det tydelig ikke-diegetiske musikksporet i ”Atonement”, demonstrer ”The Matrix” og ”Alien” en mer tvetydig sammenblanding av lyddesign og musikk. Gjennom identifiserende audiovisuelt samsvar er det få elementer i lydbildet i ”Crimson Tide” som ikke kan knyttes til de diegetiske omgivelsene. Det er vanskelig å skille mellom ”musikalisering” av lydeffektene og ”diegetisering” av musikken. Denne variasjonen i virkning uttrykker den tredje eksempelgruppens manglende homogenitet, og beviser hvordan den overordnede grupperingen ikke bestemmer den transdiegetiske musikkens funksjon i filmfortellingen.

Kapittel 4: Drøfting

Denne drøftingen er oppgavens avsluttende del, men det er ingen fullstendig oppsummering av den transdiegetiske lydbrukens funksjonalitet. Virkningen av det musikalsk integrerte lyddesignet varierer fra film til film, og beskrives i de fleste tilfeller best i sammenheng med det konkrete eksemplet. Dette kapitlets formål er å synliggjøre noen generelle egenskaper knyttet til diegesens reallyder som musikalske elementer. Jeg vil drøfte lydbruken i lys av denne oppgavens problemstilling, og deler diskusjonen følgelig i lydens to overordnede påvirkningsområder:

- Påvirkning på filmens estetikk
- Påvirkning på filmens narrative innhold

Eksempelstudiene i kapittel 3 viser hvordan filmens estetikk og narrative innhold sjelden er adskilt. Det audiovisuelle uttrykket henger sammen med fortellingen, og estetikken vil alltid påvirke publikums oppfattelse av historien, persongalleriet og omgivelsene. Selv om drøftingen ikke skal være grunnlaget for en kategoriseringsmodell, er det likevel mulig å vurdere den estetiske og narrative funksjonaliteten til den transdiegetiske lydbruken hver for seg.

Drøftingen vil belyse to sentrale spørsmål knyttet til oppgavens analyser av lydbruk. Det første dreier seg om hva filmskaperen oppnår ved å blande lyddesign og musikk, som ikke oppnås når de to disiplinene holdes adskilt. Jeg vil fokusere på den transdiegetiske lydbrukens særskilte muligheter, men også potensielle uønskede virkninger vil bli belyst. Det andre handler om hvordan vi lytter til de musikalsk integrerte lydene. Selv om vi ikke forholder oss til estetikk og narrativt innhold som to separate aspekter ved film, vil vår lyttemåte variere ut ifra hva vi leter etter i lydbildet.

4.1 Estetikk

Alle kunstformer formidler en historie, en følelse eller et budskap. Filmmediets identitet ligger i hvordan dette innholdet formidles ved hjelp av audiovisuelle virkemidler. Derfor kan ikke filmens estetikk skilles fra fortellingen. De to er knyttet sammen, og det audiovisuelle uttrykket kan beskrives som måten filmen kommuniserer sin fortelling på. Samtlige av denne oppgavens eksempler viser hvordan lydbruken bærer med seg en betydning. I hvilken grad denne betydningen er sterkt narrativt ladet, varierer fra eksempel til eksempel, men de kunstneriske valgene vil alltid formidle noe i tråd med scenen eller filmens budskap.

Det er likevel mulig å vurdere estetikk som ett av filmens mange aspekter. Ved å undersøke den transdiegetiske sammensmeltingen av lyddesign og musikkspor i lys av lydens påvirkning på bildet, vil jeg kunne påpeke lydbrukens estetiske innvirkning på fortellingen. Istedenfor å fokusere på lydens informerende funksjon og narrative innhold, vil jeg fokusere på de musikalske kvalitetene, og hvordan de påvirker filmens samlede audiovisuelle formidling. Selv om de narrative og estetiske egenskapene lyden får ikke kan skilles fullstendig fra hverandre, vil dette kapitlet fokusere på de formmessige grepene og lydens umiddelbare inntrykk på publikum.

Drøftingen inneholder to hovedmomenter. Det første er det estetiserende aspektet ved transdiegetisk lydbruk. Sammenhengene som oppstår mellom lyd og bilde gir filmen et kunstnerisk uttrykk som distanserer publikum fra den portretterte virkeligheten. Denne avstanden påvirker vårt forhold til fortellingen. I drøftingens første delkapittel vil jeg tydeliggjøre denne estetiseringens ulike virkninger. Det andre momentet er å kartlegge hvordan vi forholder oss til de estetiske sammenhengene i det musikalske lyddesignet. Uten behov for detaljerte klassifiseringsmodeller vil jeg beskrive den sammensatte lyttemåten, med vekt på vår evne til å skape visuelle forestillinger.

4.1.1 Estetisering av virkeligheten

Det transdiegetiske lydbildet påvirker filmens samlede uttrykk. Musikk og lyddesign er, som denne oppgaven så grundig har slått fast, tradisjonelt knyttet til hver sin side av det diegetiske skillet. De to disiplinene representerer to ulike nivå av historiefortellingen – det ene nivået tilhører karakterene, og det andre er filmskaperens kommentar. I den tradisjonelle spillefilmen

er det diegetiske skillet en forutsetning for at den ytre fortellingen ubemerket skal kunne påvirke vår subjektive opplevelse av diegesens realistiske virkelighetsgjengivelse. Når elementer fra de to sfærene møtes, vekker det oppsikt fordi en slik sammenblanding ikke er mulig i vår virkelighet. Vi kan ikke forholde oss til noe som er utenfor vårt sansbare handlingsrom. Diegesen fremstår mindre realistisk, og det portretterte handlingsrommet tar til seg den ytre fortellingens kunstneriske uttrykk. Dette er estetisering av virkeligheten.

4.1.1.1 Det fremmedgjørende

Kontrasten mellom filmens kunstige og vårt realistiske univers etablerer en avstand. Når aktørene i diegesen skaper sammenhenger utenfor sin sansbare virkelighet, forandrer det vår opplevelse av filmen. Fra å anse fiksjonens virkelighet som en speiling av vår egen, vil vi gjennom den audiovisuelle estetiseringen miste denne emosjonelle nærheten, og heller observere det portretterte handlingsrommet på en armlengdes avstand. Slik blir vår innlevelse svekket, til fordel for en mer betraktende tilskuermodus.

I noen filmer er denne distanseringen et sentralt audiovisuelt uttrykk. Det påfallende samspillet mellom lyd og bilde bryter med vår oppfatning av virkeligheten, og portretterer verden på en urealistisk måte. Fremfor å være mennesker vi skal identifisere oss med, fremstår aktørene som brikker i mediets fremstilling av en kunstig virkelighet. De oppleves som noe annet enn oss. Vi er ekte mennesker med tanker, følelser og en egen agenda, mens de kun er gjenstander i et audiovisuelt kunstverk. Slik oppnår filmen en fremmedgjøring, der avstanden mellom publikum og fortelling er et virkemiddel i seg selv. Det estiske uttrykket formidler filmens budskap bedre enn det en realistisk gjengivelse kan.

Torbjørn Skårilds ”Alt i alt” er oppgavens tydeligste eksempel på fremmedgjørende estetisering der filmen etablerer avstand for avstandens skyld. Den eneste aktøren er på mange måter filmskaperen selv, for som publikummere oppnår vi ingen tilknytning til selve stuperen. Vi betrakter hans elegante hopp og lytter til musikken av stupebrettet, og er hele tiden oppmerksom på fiksjonens kunstighet. Det er ingen tvil om at det vi observerer ikke er en fortelling om noe som kunne ha skjedd, men et konstruert forløp som foregår utenfor handlingsrommet stuperen befinner seg i. Hans handlinger er bare materialet filmskaperen som kunstner har å jobbe med. Den audiovisuelle estetikken fratar filmen enhver form for realisme, og igjen står vår opplevelse av å ha betraktet et kunstverk fremfor å ha blitt revet med i en troverdig fortelling.

Den samme hensiktsmessige fremmedgjøringen opplever vi i ”Love Me Tonight” og ”Dancer in the Dark”. Førstnevntes surrealistiske fremstilling av Paris er skapt av den transdiegetiske rytmiseringen av handlingsforløpet. Estetiseringen av de i utgangspunktet realistiske hendelsene gir sekvensen et kunstig uttrykk som gjør oss oppmerksomme på mediets påvirkning. I ”Dancer in the Dark” er musikalsk integrering av reallyder en utløsende faktor for de urealistiske sangnumrene, men den transdiegetiske lydbruken er ikke alene om å markere overgangen fra det virkelige til det kunstige. Fargebruken har en annen metning, kamera er ikke lenger håndholdt og den koreograferte regien gir de menneskelige omgivelsene rollen som statister og kulisser. Alle disse grepene bygger opp under det uvirkelige uttrykket i sekvensene, og gir en audiovisuell synergieffekt. Det er ingen tvil om at sangnumrene ikke befinner seg i det samme realistiske handlingsrommet som resten av filmen. Slik kan filmens samlede estetiske uttrykk skape en fremmedgjøring.

Jeg har gjort et poeng av at estetikk og fortelling ikke er to adskilte kvaliteter i film, og de to siste eksemplene belyser dette poenget. Begge filmene bruker estetisering for å distansere publikum fra handlingen, men selv om distanseringen er tilsiktet, er den ikke et mål i seg selv. I både ”Love Me Tonight” og ”Dancer In The Dark” er fremmedgjøringen en del av et overordnet narrativt grep. Grunnen til at vi ikke skal oppfatte disse estetiserte scenene som troverdige er at deres egentlige betydning ligger i fortellingens kontekst. Den stiliserte, maskinelle fremstillingen av Paris ”Love Me Tonight” kan tolkes som et virkemiddel for å etablere en tilknytning til filmens hovedperson. Sangnumrenes åpenbare brudd med den dogmatiske realismen i ”Dancer In The Dark” setter hovedperson Selma i fokus. Gjennom fremmedgjøring av omverden kan publikum oppnå en emosjonell tilknytning til utvalgte karakterer. Denne tilsynelatende selvmotsigelsen undersøker jeg videre i delkapittel 4.2.2.

4.1.1.2 Det underholdende

> *Alle liker musikk. Siden disse filmene er for barn og familier trenger vi noe – en slags sammenheng – for å holde [publikum] gående. Det flotte med Steve er at han elsker å integrere sitt musikkspor med lyddesignet. [Vi] klippet lydeffektene i rytme med musikken, hvilket gir det et ekstra nivå av kulhet.*[89]

[89] Soundworks Collection, "The Sound of Transformers: Age of Extinction," i *Film Sound Profile* (Soundworks Collection, 2014), http://soundworkscollection.com/videos/the-sound-of-transformers-age-of-extinction. (Min oversettelse)

Slik omtaler lyddesigner Jeff Haboush det transdiegetiske lydarbeidet i ”Transformers: Age of Extinction (Michael Bay, 2014) i et intervju om produksjonsprosessen bak filmen. Lydavdeling i produksjonsselskapet jobbet i tett samarbeid med komponist Steve Jablonsky for å skape et helhetlig lydbilde, og sammen brukte de rytmikk og synkronisering til å forene lydeffektene og musikken. I tråd med science fiction-sjangerens konvensjoner (se 3.3.4), spiller lydbruken i ”Transformers”-filmene på den auditive sammenblandingen av det konkrete og det abstrakte. Spenningen i dette forholdet legger lydansvarlig på prosjektet, Erik Aadahl, vekt på i forbindelse med utformingen av selve lydeffektene. Likevel byr ikke lyddesignerne på den samme refleksjonen rundt lydenes interaksjon med musikksporet. Det underholdende – ”et ekstra nivå av kulhet” – later til å være den transdiegetiske lydbrukens eneste formål.

På mange måter treffer Haboush spikeren på hodet i sin formulering. En stor del av publikum nyter film som en underholdende virkelighetsflukt. Episke eventyr, heseblesende action og påkostet science fiction topper besøkslistene på kino hvert år. Slike filmer følger ofte etablerte konvensjoner for en troverdig lydgjengivelse, men troverdighet er ikke synonymt med realisme eller overenstemmelse med egne erfaringer. Den underholdende filmopplevelsen handler i hovedsak om å tre inn i en fiksjon, og å bli engasjert av den. I kinosalen kan vi møte en verden som skiller seg fra vår egen, og i vår søken etter det ukjente og uvirkelige må denne fremstå appellerende. Det audiovisuelle samspillet kan skape begeistring for fiksjonens univers, og denne begeistringen trekker oss inn i handlingen. Den overvirkelige fortellingen blir troverdig i samsvar med vår fascinasjon. Som en avgjørende faktor for filmens samlede uttrykk og emosjonelle innvirkning, har lyden et stort ansvar for å aktivisere dette engasjementet.

I den spennende underholdningsfilmen lever vi oss inn i handlingen og bryr oss om karakterene. Likevel skaper den transdiegetiske lydbruken også i disse filmene en estetisering av virkeligheten. Avstanden til filmens univers som oppstår, tillater oss å nyte de estetiske sammenhengene uten å la den manglende overensstemmelsen med virkeligheten prege vår opplevelse. Uten å måtte ta inn over oss handlingens konsekvenser i den virkelige verden, lar vi oss underholde av det audiovisuelle samspillet. Når Leeloo i ”The Fifth Element” og Flash i ”Flash Gordon” slåss i takt med det ikke-diegetiske musikksporet, skaper det et audiovisuelt samspill som begeistrer. Ikke bare følger de musikkens rytmikk, men deres handlinger bidrar til det musikalske samspillet. Dersom musikken er fengende, vil dette, gjennom det nære

audiovisuelle samsvaret, smitte over på bildets aktører som en audiovisuell Kuleshov-effekt.[90] På samme måte som karakterenes ekstraordinære evner imponerer, vil en slik urealistisk interaksjon mellom fysiske prestasjoner og stemningsskapende rytmisk musikk bidra til en umiddelbar fascinasjon for scenen.

Illustrasjon 19: Leeloos kampferdigheter begeistrer i "The Fifth Element".

Bruken av transdiegetisk synkronitet i actionsekvenser som engasjerende virkemiddel bør også vurderes i lys av det voldelige innholdet i scenen. Som vist i kapittel 3.1.1 vil estetisering av voldsscener svekke voldens ubehag for publikum. Anne Gjelsvik beskriver dette forholdet i sin bok ”Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier”[91], og eksempelstudiene av ”Flash Gordon” og ”Tom-Yum-Goong” viser hvordan estetiseringen retter fokus på omgivelsenes ødeleggelse for å dempe det ubehagelige. Den samme ufarliggjøringen av volden preger alle eksemplene på musikalsk integrering av lydeffekter med nært audiovisuelt samsvar. I disse filmene skal ikke volden sjokkere, men heller underholde. Da fungerer den distanserende estetiseringen som et formildende virkemiddel som legger til rette for uproblematisert begeistring.

Hans Beller fremhever nettopp audiovisuell synkronitet som et særstilt virkemiddel for å emosjonelt påvirke voldsscener i film. I sin omtale av ”A Clockwork Orange” (Stanley Kubrick, 1971) beskriver han kontrasten mellom de brutale handlingene og det lystige

---

[90] Thompson and Bordwell, *Film History: An Introduction*, 108.

[91] Gjelsvik, *Vondt Og Vakkert: Vold I Audiovisuelle Medier*, 165.

uttrykket i en av filmens mest voldelige scener. Rytmiseringen av sekvensen gir assosiasjoner til tegnefilmer, hvilket reduserer grusomhetens emesjonelle innvirkning på publikum.[92] En viktig forskjell mellom "A Clockwork Orange" og filmene i kapittel 3.1.1 er lyddesignets rolle. Mens flere av voldsscenene i førstnevnte er preget av audiovisuell synkronitet, er musikken og lyddesignet fullstendig adskilt. Det er ingen tvetydighet knyttet til lydenes sfæriske opprinnelse og tilhørighet, og musikkbruken kan klassifiseres som kontrapunktisk mickey-mousing. På denne måten spiller karakterene og deres handlinger en passiv rolle i det audiovisuelle samspillet – det er mediet som gjennom musikkbruken alene skaper de estetiske sammenhengene.

Denne oppgavens fokus ligger på integreringen av lyddesignet i musikksporet, og dette får konsekvenser for filmens aktører og deres deltakelse i estetiseringen. Når karakterenes handlinger bidrar til den transdiegetiske lydbruken, får de en langt mer aktiv rolle i scenens stiliserte uttrykk. Deres deltakelse i rytmiseringen av koreograferte scener gir assosiasjoner til den fengende musikkvideoen, der den allmektige artisten er en aktiv hovedaktør. Dermed er det ikke bare musikkbruken, men også karakterenes transdiegetiske påvirkningskraft over det audiovisuelle samspillet, som gir voldsscenen en spektakulær og ufarliggjørende estetikk. Gjennom slik estetisering gjør filmen volden til et underholdende grep som skaper et engasjement for karakterenes evner og handlinger.

Rytmisert vold er ikke den eneste måten den transdiegetiske estetiseringen fremhever det underholdende og positivt oppsikstvekkende i filmopplevelsen på. I hvilken grad lydbruken påkaller publikums oppmerksomhet i de ulike tilfellene varierer, men i et flertall av eksemplene i oppgaven vil de transdiegetiske lydeffektene skape et overraskelsesmoment. Ved å plassere reallydene i en ikke-diegetisk musikalsk kontekst, bryter filmen med vår forventning om realistisk lydgjengivelse. Det er vanskelig å ikke legge merke til skrivemaskinen som trer ut av handlingsrommet og inn i orkesteret i "Atonement". De stadig mer komplekse rytmiske sammenhengene i "Now Is What You Make It" tvinger oss til å lytte til lydbildets musikalske innhold. Uavheng av vår refleksjon rundt lydbrukens betydning vil vi oppfatte handlingsrommets lydunivers på en ny måte. Lyddesignet overrasker oss ved å

[92] Hans Beller, "Between the Poles of Mickey Mousing and Counterpoint," i *See This Sound: Audiovisuology Essays 2: Histories and Theories of Audiovisual Media and Art*, red. av Dieter Daniels and Sandra Naumann (Köln: Walter König, 2011), 109.

anta en musikalsk estetikk vi ikke forbinder med konvensjonell lydgjengivelse. Dette møtet med det uventede skaper begeistring for filmens samlede audiovisuelle uttrykk.

4.1.1.3 Utilsiktede konsekvenser av estetisering

En estetisert fremstilling av virkeligheten kan være et engasjerende virkemiddel, men i noen tilfeller kan det stå i veien for formidlingen av filmens handling. Det kan være utfordrende å tillegge bildets aktører narrativ verdi dersom publikum opplever en emosjonell avstand til handlingen. En oppsiktsvekkende estetisering kan svekke scenens evne til å formidle fortellingen på en subtil måte fordi publikums investering er redusert. Vi inntar den betraktende tilskuerrollen der vi forventer å bli underholdt og audiovisuelt stimulert fremfor å lete etter skjult betydning og symbolske sammenhenger.

Denne oppgaven er preget av en velvillig analyse, der virkemidlenes tilsiktede funksjon er overordnet hvorvidt formidlingen er vellykket. Estetikkens distansering og transdiegesens kunstige natur har ikke blitt tatt hensyn til som distraherende faktorer. I noen av tilfellene kan det være vanskelig å ta det narrative budskapet på alvor, fordi den transdiegetiske estetiseringen gir sekvensen et useriøst eller komisk preg. Uten å gjenoppta den fullstendige analysen er det verdt å eksemplifisere den sporadiske dissonansen mellom stilisering og formidling.

Jo nærere det audiovisuelle samsvaret er, desto mer kunstig vil de transdiegetiske sammenhengene fremstå. De visuelle handlingenes synkronitet med musikken vil, uavhengig av lyddesignets integrasjon, bære preg av mickey-mousing. Assosiasjonene til tegnefilm vil gi den audiovisuelle estetetikken et lekent, men lite alvorlig uttrykk. I tilfeller som ”Flash Gordon”, ”Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl” og ”Shaun of the Dead” er en slik uhøytidelig stilisering i tråd med filmenes gjennomgående bruk av humor som virkemiddel. En emosjonell avstand til filmens virkelighet oppnådd gjennom estetisering påvirker ikke fortellingen negativt, for det tegnefilmlignende uttrykket bryter ikke med den overordnede fortellerstilen. Det samme kan sies om eventyrfilmene ”Stardust” og ”The Fifth Element”, men som analysen i kapittel 3.1.1.2 fremhever, har den transdiegetiske synkroniteten et subtilt budskap om karakterenes forhold. I disse tilfellene kan musikkbrukens preg av mickey-mousing komme i veien for den narrative symbolikken. Når filmens uttrykk svekker handlingens realisme, og dette distanserer publikum emosjonelt fra karakterene. Da vil den lekne estetiseringen motarbeide filmens mer subtile formidling av nære mellommenneskelige aspekter i handlingen. Dette vil jeg utdype i kapittel 4.2.2.2.

Etter hvert som den transdiegetiske lydbruken har fjernere audiovisuelle samsvaret forsvinner assosiasjonene til mickey-mousing. Filmene i kapittel 3.2 bruker sammensetningen av diegesens lyder til et musikalsk forløp som et estetiserende virkemiddel. Den visuelt mer selvstendige integrereringen av lyddesignet er løsrevet den imiterende musikkens stigma, og den kunstige virkelighetsfremstillingen oppstår uten de samme assosiasjonene til tegnefilm. Fremmedgjøringen resulterer ikke i det samme humoristiske uttrykket. I disse tilfellene kan distansen mellom publikum og fiksjonsunivers heller være et viktig grep for å unngå en ufrivillig komisk effekt av det transdiegetiske overraskelsesmomentet. I hvilken grad vi fascineres av den overvirkelige estetikken avgjør hvor mottakelige vi er for sekvensens budskap.

Stonys overbevisende musisering gjennom Rio de Janeiro i ”Now Is What You Make It” skaper begeistring fordi lydbildet overbeviser musikalsk. Lydene passer godt sammen, det fullstendige musikkforløpet er fengende og velprodusert, og filmen lar publikum iaktta handlingen fra en viss avstand. Til sammenligning lider ”Rhythm”, McDonalds transdiegetiske rytmelek, av å ikke oppnå denne distansen. Rytmeforløpene til Joe Penna mangler Pepsi-reklamefilmens kompleksitet og gjennomgående musikalske sammenhenger. I tillegg henvender filmen seg konsekvent til publikum gjennom karakterens blikk og gestikulering. Ved å trekke oss inn i en urealistisk, men samtidig lite fascinerende fiksjonsverden skaper ikke ”Rhythm” en begeistrende fremmedgjøring. Resultatet fremstår heller som komisk, og slik faller filmens kommersielle budskap gjennom.

4.1.2 Å lytte til det estetiske

Ifølge Pierre Schaeffer er vår opplevelse av musikalsk estetikk knyttet til den reduserte lyttingen. Uten tanke på lydens kilde og betydning, lytter vi til de musikalske bestanddelenes kvalitative egenskaper. Lyddesignets rolle som kilde til informasjon er, som fastslått i kapittel 2.5, bygget på den kausale og semantiske lyttemåten. Vi navigerer og tolker handlingsrommet gjennom å prosessere lydbildet. Når lyddesignet antar en musikalsk funksjon, vil det være nærliggende å se for seg den følgende lyttemåten som en sammensmelting av den kausale, den semantiske og den reduserte. Det er naturligvis helt riktig, for det er slik vi til en hver tid lytter. Michel Chion har påpekt hvordan vår lytting i praksis alltid er sammensatt, og at

inndelingen i lyttemodi kun er et analyseverktøy.[93] En bevissthet om hvordan vi behandler auditive inntrykk kan være nyttig for å avdekke lydens funksjonalitet i film.

Den reduserte lyttingen står sentralt når vi opplever det musikalsk integrerte lyddesignets estetikk. Som et eget instrument i det ikke-diegetiske orkesteret er den løsrevne lydeffekten (kapittel 3.3) naturlig å vurdere etter sine fysiske egenskaper. I en musikalsk kontekst får både sonaren fra "Das Boot" og bjellelyden fra "Breaking Bad" en helt ny kvalitet, selv når lyden gjengis uforandret. Gjennom redusert lytting oppfatter vi lydens tonehøyde og dynamiske utvikling. Oppfatningen av sonarpingets identitet går fra å være "fiende i nærheten" til "grunntone i akkorden", og det er et resultat av den musikalske lyttemåten. Selv om musikalske effektlyder med nært audiovisuelt samsvar (kapittel 3.1) ikke har den samme orkestrale plasseringen, vil den reduserte lyttingen prege vår opplevelse. Egenskaper som tonehøyde, anslagshastighet og klang vil komme tydeligere fram når et slag, sverdsammenstøt eller et smell er synkronisert med det ikke-diegetiske musikksporet. Når lydene i sammenheng danner et selvstendig musikalsk forløp (kapittel 3.2), vil den reduserte lyttingen naturligvis ha stor betydning. Utenfor den musikalske konteksten er det ikke like lett å oppfatte melodien i tutet fra et signalhorn, eller høre hvordan sammensetningen av kullsyren fra en brusboks og en fotball mot et nettinggjerde deler lydlige kvaliteter med en skarptromme.

Likevel er lyttingen langt fra utelukkende redusert, også når vi vurderer lydbildets estetikk. Som understreket tidligere i oppgaven tar det transdiegetiske lydobjektet med seg lyttingen knyttet til lyddesignets gjengivende funksjon inn i musikken, og slik beholder den sitt assosiative innhold. De konkrete elementenes opphav inngår i vår lytting til de estetiske sammenhengene, og dette stimulerer til en mer kompleks forestilling av lyden. Det er slike forestillinger Katharine Norman beskriver med den refleksive lyttingen: gjennom vår fantasi og personlighet skaper vi metaforer og visualiseringer for å forklare det abstrakte i lyd og musikk. Når vi lytter refleksivt til filmlyden, involverer vi lydkilden og de andre aktørene i bildet.

I "Love Me Tonight" hører vi "Paris' elskverdige morgensang". I mangel av tradisjonelle musikalske aktører, forestiller vi oss byen som en orkestral enhet. Hvert menneske og gjenstand er et instrument som til sammen utgjør en musikalsk enhet. Dette er en forestilling,

---

[93] Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 33-34.

og vi er fullstendig klar over at det ikke stemmer overens med befolkningens virkelige oppgave i byen. Likevel er denne forestillingen en god beskrivelse av scenens estetikk. Sverdkamp er Jack og Wills egentlige beskjeftigelse i duellscenen i ”Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl”, men gjennom vår refleksive lytting tillegger vi dem rollen som musikalske utøvere. Begge ”spiller” med på musikken. Gjennom den transdiegetiske bruken vil skrivemaskinen i ”Atonement” manifestere seg som en akusmatisk fortellerskikkelse i lydbildet. Vi forestiller oss lyden som noe fysisk med narrativ makt, selv om både lydkilden og informasjonen befinner seg utenfor diegesen, uten en fysisk forankring. Dette er en estetisering av den narrative formidlingen, og vi opplever den primært gjennom refleksiv lytting.

4.2 Narrativt innhold

Den integrerte lydeffektens muligheter for å bære med seg narrativt innhold kan ikke undervurderes, og eksempelstudiene i kapittel 3 viser hvordan effekten og omfanget av dette grepet varier fra film til film. I dette kapitlet vil jeg påpeke noen generelle kvaliteter tilknyttet den transdiegetiske lydbruken. Jeg vil sammenligne den motiviske bruken av de konkrete lydene med den mer tradisjonelle måten å komponere ledemotiver og temaer på. Målet er å vise hvordan lydens direkte tilknytning til diegesen gjør motivets narrative innhold mer tilgjengelig for publikum. Videre vil jeg forklare hvordan den transdiegetiske lydbruken kan forsterke karakterenes egen investering og deltakelse i fortellingen, og hvordan dette oppleves i sammenheng med teknikkenes mer fremmedgjørende aspekter. Til slutt beskriver jeg hvordan vi preges av en referensiell lyttemodus når vi knytter den musikalsk integrerte lydens assosiasjoner til filmens budskap.

4.2.1 Tilgjengelig lesenøkkel

Som etablert tidligere i denne oppgaven, er den musikalsk integrerte lydeffektens viktigste fortrinn over det ikke-diegetiske orkesteret som narrativ aktør, dens direkte tilknytning til fortellingen (se 2.2.2). Der et tradisjonelt instrumentalt ledemotiv må etableres på en tydelig måte for å kunne forbindes med noe konkret i handlingen, er lydeffektens referanse underforstått. Filmen kan fremheve karakterer og gjenstander i musikken på en umiddelbar måte gjennom transdiegetisk integrering av lyddesignet. Dette gir filmskaperen nye muligheter til å formidle nyanser og detaljer i fortellingen på en ikke-verbal måte, og viktigst er informasjonens tilgjengelighet.

Tradisjonell motivisk filmmusikk er ikke en umiddelbar fortellermåte. Det er ikke selvforklarende at en melodifrase på fem toner referer til en gitt person. Vi er ikke vant til å lytte til musikk på denne måten i andre sammenhenger. Som en selvstendig kunstform er musikk først og fremst en helhetlig opplevelse av blant annet melodi, harmonikk, rytmikk og instrumentering. I filmsammenheng er musikken i tillegg en del av en audiovisuell opplevelse, der informasjon i bildet, dialogen og lyddesignet ofte opptar en større del av publikums bevissthet. Å analysere detaljer i musikksporet for å trekke ut beskjeder krever kunnskap, erfaring, og oppmerksomhet. Publikum må innta en særdeles aktiv lyttemodus for å identifisere motiver og deres referensielle innhold. Uten å bevisst lete etter informasjon vil

musikksporet fortone seg som en stemningsskapende lydkulisse. Slik lytter mange til film – uten at det nødvendigvis reduserer deres filmopplevelse. Noen motiver og temaer har fått en ikonisk rolle i filminteresserte menneskers kollektive bevissthet, og det kan skyldes deres evne til å formidle selve essensen av det de skal referere. Haiens enkle, men minneverdige motiv i "Jaws" (Steven Spielberg, 1975) vil alle som har sett filmen gjenkjenne betydningen av. Denne forbindelsen mellom musikk og handling er likevel ikke selvforklarende utenfor fortellingen, og har måttet tilegnes i sammenheng med haiens opptreden i filmen.

Lyddesignets referanse til noe konkret krever ikke en særskilt oppmerksomhet for å oppdages. Vi er vant til å oppleve de diegetiske lydeffektene i nært samsvar med bildet, og vi bruker lydbildet til å identifisere gjenstander og hendelser i det portretterte handlingsrommet. Denne lyttemåten tar de konkrete lydene med seg inn i musikken, og slik blir publikums måte å forholde seg til musikksporet på forandret. Skrivemaskinen i "Atonement" skiller seg ut i den musikalske sammenhengen, og aktiviserer vår perseptuelle bearbeidelse. Den hører ikke hjemme i et tradisjonelt kammerorkester, og vi spør med én gang: Hvorfor er skrivemaskinen en del av musikken? Hva betyr det? Det åpenbare bruddet på de musikalske forventningene pirrer vår nysgjerrighet, og setter oss i en analytisk tilskuermodus. Slik er har den transdiegetiske lydbruken gjort publikum oppmerksom på filmens viktigste ledemotiv allerede i åpningssekvensen uten å stille krav til våre film- og musikkfaglige kunnskaper. Motivets narrative innhold kan være subtilt og by på mange lag, men bevisstheten om musikkbruken som et fortellergrep er umiddelbar.

Det transdiegetiske motivets tilgjengelighet kan være en form for demokratisering av komplekse audiovisuelle sammenhenger. Publikum trenger ingen erfaring med verken film- eller musikkanalyse for å ta del i diskusjonen om bruken av skrivemaskinen som meningsbærende virkemiddel i "Atonement". Blogger og tidligere doktorstipendiat i sosiologi Sara Gram beskriver begeistringen for lydbruken i sitt blogginnlegg "Atonement and the Art of Sound Design":

> *Jeg bruker vanligvis ikke mye tid på de tekniske detaljene i film. [..] Men etter å ha sett "Atonement" ønsket jeg å ta tak i folk utenfor kinosalen og oppriktig diskutere lydsporet og lydredigeringen med dem.*[94]

[94] Sarah Gram, "Atonement and the Art of Sound Design," *Textual Relations* (2011), http://text-relations.blogspot.no/2011/01/atonement-and-art-of-sound-design.html. (Min oversettelse)

I blogginnlegget gjør riktignok ikke Gram en spesielt dyptgående analyse av lyddesignet og skrivemaskinens rolle, men hennes opplevelse av uventet engasjement bør være enhver filmskapers drøm: Å fascinere sitt publikum med filmens fortellermåte på en slik måte at de fatter interesse for virkemidlene på detaljnivå. Musikalsk integrering av lyddesignet som et tydelig narrativt grep er en teknikk som kan skape denne begeistringen.

Illustrasjon 20: Skrivemaskinen er en tilgjengelig lesenøkkel i "Atonement".

Blant denne oppgavens eksempler står ”Atonement” i en særstilling. Det transdiegetiske lydbildet er alene om å formidle flere av handlingens viktigste øyeblikk, og gir gjennom spilletiden et frempek til filmens metafortellende natur. Skrivemaskinens fremtredende rolle og flerfoldige tolkningsmuligheter er uten sidestykke det mest gjennomførte og betydningsfulle tilfellet av musikalske lydobjekter som et vesentlig fortellerredskap. Av denne oppgavens eksempler er ikke ”Atonement” alene om denne tilgjengelige tilnærmingen til auditiv informasjonsformidling. Klokkelyden i ”Harry Potter and the Prisoner of Azkaban” formidler scenens tidspress og karakterenes utålmodighet. Ingen dialog trenger å forklare hvordan trusselbildet har endret seg etter ”Grilled”-episoden av ”Breaking Bad”, for det har bjellen i avslutningsmusikken allerede formidlet. Lydobjektene er knyttet til sin kilde gjennom identifiserende audiovisuelt samsvar, og den motiviske lydbruken gir musikken en symbolikk som er lett å oppfatte og tolke. De musikalsk integrerte reallydene erstatter det abstrakte instrumentelle ledemotivet med en konkret referanse. Dersom det ikke går på bekostning av musikkens estetiske kvaliteter, er dette et mektig virkemiddel for filmens fortelling, og det treffer en stor del av publikum.

4.2.2 Involvering over avstand

Den transdiegetiske effektlydens potensial som ledemotiv er størst når det audiovisuelle samsvaret er fjernt. Nært temporalt og spatialt samsvar knytter lyden tettere til diegesen og de visualiserte handlingene i bildet. Selv om de audiovisuelle sammenhengene er tydeligere, kan lydbrukens narrative innhold være vanskeligere å avdekke. Dette skyldes fremmedgjøringen som oppstår gjennom filmens estetisering av virkeligheten. Avstanden oppstår som en konsekvens av den transdiegetiske stiliseringen, og vil kunne skape narrativ distraksjon. Likevel viser flere av analysene i kapittel 3.1 og 3.2 at den synkroniserte integreringen av lyddesignet i musikken også byr på viktig narrativ informasjon om karakterene og situasjonen de befinner seg i. Ved å la karakterenes egne handlinger tråkke over den diegetiske grensen involverer filmen dem som aktive deltakere i det transdiegetiske samspillet. Slik kan publikum beholde sin emosjonelle tilknytning til viktige aktører på tross av en generell fremmedgjøring av fiksjonens virkelighet. Dette står tilsynelatende i motsetning påstanden om transdiegetisk lydbruk som fremmedgjørende. Da er det viktige å nyansere diskusjonen, ved å undersøke hvilke deler av det portretterte handlingsrommet som til enhver til påvirkes av distanseringen. Ved hjelp av ulike teknikker kan filmskaperen skape avstand til bestemte elementer i diegesen, og samtidig trekke andre nærmere.

4.2.2.1 Sekundærfortellerens transdiegetiske særstilling

Lyd og musikk er ikke alene om å krysse det diegetiske skillet, og et annet transdiegetisk fortellergrep som ellers har lite med oppgaven å gjøre kan synliggjøre hvordan distansering også kan knytte bånd til karakterer:

Dialog kan fremføres på tvers av den sfæriske grensen. Måten karakterene henvender seg direkte til publikum på i filmer som ”Ferris Bueller’s Day Off”, ”Fight Club” (David Fincher, 1999) og ”Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain” (Jean-Pierre Jeunet, 2001) fremstår som kunstig, fordi de bryter vår illusjon om å tre inn i et fiktivt handlingsrom. Den direkte kommunikasjonen gjør oss oppmerksom på at vi iakttar en film, og at vi befinner oss i en annen verden enn det historien gjør. Samtidig er innblikket i karakterenes tanker forbeholdt publikum. Selv om denne teknikken etablerer en generell avstand til det portretterte handlingsrommet, vil det likevel skape en emosjonell tilknytning til den konkrete rollefiguren. I motsetning til det øvrige persongalleriet har denne karakteren en tilhørighet til vår virkelighet, og han eller hun kan gjøre den fiktive verden tilgjengelig for oss. Slik oppnår vi en tilknytning til denne karakteren gjennom hans eller hennes transdiegetiske egenskaper.

Dette er ikke helt ulikt musikalfilmens transdiegetiske sekundærforteller. I den sammenheng er det ikke unaturlig at to musikalfilmer er blant de eksemplene som best demonstrerer denne selektive fremmedgjøringen gjennom lydbruk. ”Love Me Tonight” distanserer publikum fra handlingen ved å skape oppsiktsvekkende kunstige sammenhenger på tvers av det diegetiske skillet. Ikke før vi blir presentert for hovedpersonen Maurice, møter vi et menneske vi kan identifisere oss med. Han har også opplevd støyen fra Paris som et stykke musikk, og skildrer den som både vakker og uraffinert. Etter å ha vært vitne til et maskinlignende, nesten ansiktsløst persongalleri lengter vi etter å knytte bånd til en karakter som fremstår menneskelig. Slik bruker filmen estetisering og distanse for å etablere et nært forhold til Maurice.

Kontrastene mellom realisme og det fiktive er enorme i ”Dancer in the Dark”. De surrealistiske sangnumrene trekker Selma nærmere publikum samtidig som resten av verden blir fremmedgjort. Både mennesker og omgivelser er viljeløse rekvisitter i Selmas storslagne forestillinger. Hun bruker dem som hun vil for å formidle sine egen tanker og behov, og fremstår som sekvensenes eneste aktør. Det transdiegetiske samspillet mellom reallyder og utenforstående musikk er det hun selv som tar initiativet til, og dermed er hun ikke underlagt noen filmskapers makt. Vi er vitne til hennes transdiegetiske skaperkraft, og det knytter et bånd mellom henne og oss.

Stony har en tilsvarende transdiegetisk overnaturlighet som skaper tilknytning i ”Now Is What You Make It”. Hans rolle som aktiv musiker er grunnlaget for rollefigurens tiltrekningskraft i filmen, selv om det er mediet som skaper de musikalske sammenhengende i etterarbeidet. I en stilisert versjon av virkeligheten fremstår han som nærere enn de andre menneskene fordi han kan skape sammenhenger på vår siden av det diegetiske skillet. Vi forbinder hvert eneste element i det transdiegetiske musikksporet med hans handlinger, og slik er han aktivt involvert i vår begeistring for filmen.

4.2.2.2 Aktivisering gjennom nært temporalt audiovisuelt samsvar

All transdiegetisk lydbruk bærer preg av estetisering. De kunstige sammenhengende som oppstår gjennom lydbruken forsterker det abstrakte i lydbildet. Som beskrevet i kapittel 2.2.1, har abstrakte, fjernt identifiserende lyder et større symbolsk potensial enn de konkret gjengivende. Jo mer det estetiserende audiovisuelle uttrykket påvirker publikums opplevelse av scene, desto dominerende er de abstrakte aspektene ved scenens fremstilling. Dermed er

det grunn til å påstå følgende: Stiliserende og fremmedgjørende audiovisuelt samspill er spesielt egnet til å formidle symbolsk informasjon om fortellingen.

Flere av eksemplene i kapittel 3.1 viser at dette stemmer. Gjennom synkronitet med bildet fremhever musikken scenens symbolske sammenhenger. Det er den stiliserende musikken, ikke de integrerte lydeffektene, som danner en metaforisk lydbro mellom de parallelle handlingsforløpene i ”Stardust” og ”The Fifth Element”. Karakterenes sammenfallende koordinasjon med musikksporet på tvers av tid og sted knytter dem sammen. Samsvaret mellom bevegelsene og musikkens rytmikk fremstiller arbeiderne langs samlebåndet i ”Kafkaesque”-episoden av ”Breaking Bad” som viljeløse deler av et maskineri. Mickey-mousingen i ”Pirates of the Caribbean: Curse of the Black Pearl” og ”Shaun of the Dead” gir sekvensene et henholdsvis elegant og klønete koreografert preg. Det er den uvirkelige synkroniteten mellom musikk og handlinger som tilfører symbolsk innhold i det audiovisuelle samspillet.

Mens musikken skisser det overordnede budskapet, er det effektlydens rolle som musikalsk bestanddel å involvere karakterene som aktive aktører i den transdiegetiske formidlingen. Ved å bidra til det audiovisuelle samspillet fremhever lydbruken karakterenes rolle i de narrative sammenhengene musikken påpeker gjennom synkronitet. Det er ikke bare mediet som fremstiller Leeloos kampferdigheter som ekstraordinære, og som knytter dem til Diva Plavalagunas sceneopptreden i ”The Fifth Element”. Leeloo deltar aktivt i dette samsvaret ved å gi hvert slag og spark en musikalsk funksjon. Lyden av hennes handlinger er en viktig del av musikksporet, og dette påpeker karakterens bevisste involvering i det budskapet den musikalske lydbroen formidler. På samme måte formidler den transdiegetiske integreringen av slaglydene piratenes aktive investering i deres forhold til kaptein Shakespeare i ”Stardust”. Integreringen av karakterenes handlinger i samspillet mellom musikk og bilde fremhever deres aktive bidrag til fortellingen. Det er ikke lenger bare filmen som formidler budskapet, men også karakterene selv. Dette hever det narrative innholdet i scener preget av synkronisert integrasjon av lyddesignet i den ikke-diegetiske musikken fra ren mickey-mousing.

Likevel er det usikkert i hvilken grad det narrative innholdet når gjennom hos publikum. Det krever en velvillig leting etter eventuelle metaforer i lydbildet for å fange opp dette subtile budskapet. Til tross for det symbolske potensialet, er estetiseringen like mye et hinder for vår opplevelse av scenen meningsbærende undertoner. Jo mer sekvensen er preget av mickey-mousing, desto vanskeligere er det å ta den på alvor. Det estetiserende samspillet får en

komisk, distanserende virkning på fortellingen, og det svekker vår interesse av symbolsk lesning. Vi er ikke nært nok knyttet til karakterene til å investere i deres følelsesliv og menneskelige vilje og behov. Da nytter det ikke at den transdiegetiske integrasjonen av lyddesignet aktiviserer dem. Det er uheldig, for de mellommenneskelige forholdene antydet av lydbruken gir fortelling en emosjonell merverdi.

Illustrasjon 21: I "Shaun of the Dead" spiller det audiovisuelle uttrykket og scenens budskap på lag.

Unntaket for denne dissonansen mellom narrativt innhold og estetisering er når de to kvalitetene spiller på lag. I ”Shaun of the Dead” forsterker gjengens umusikalske deltakelse i det audiovisuelle samspillet deres udugelighet. Både estetiseringen og symbolikken i scenen bruker humor for å oppnå det samme. At det nettopp er menneskelige aktiviteter som rytmiseres til en kunstig fremstilling av storbyen, er et viktig grep i ”Love Me Tonight”. Arbeiderne går aktivt inn i et automatisert maskineri, og fremmedgjør seg selv som viljeløse ledd i det estetiske, uorganiske samspillet. I slike tilfeller vil umenneskeliggjøringen av karakterene og den transdiegetiske aktiviseringen tydeliggjøre hverandre.

4.2.3 Å lytte til en lydfortelling

Referensiell lytting er selve forutsetningen for å kunne oppfatte det musikalsk integrerte lyddesignets narrative innhold. Denne assosiative analysen av lydbildet er avgjørende for å tolke lydkildens betydning som både gjenstand i fortellingen og selvstendig metafor. Lyden av skrivemaskinen i ”Atonement” er både et konkret skriveredskap knyttet til Briony og et symbol på fiksjon, virkelighetsforståelse og narrativ skaperkraft. Det symbolske innholdet kommer frem når vi ikke bare lytter etter lydens opprinnelse eller eventuelle semantiske innhold, men også vurderer kildens konnotasjoner og rolle i historien. Musikkens integrering av lyden utløser denne tolkende lyttingen, for i en musikalsk kontekst er auditiv gjengivelse

av bildet ikke lenger lyddesignets hovedoppgave. Lyden beholder tilknytningen til sin kilde, men hva vi assosierer med denne kilden er lydobjektets virkelige budskap. Slik fungerer den referensielle lyttemåten i filmsammenheng.

Samtlige av denne oppgavens eksempelstudier har undersøkt de transdiegetiske lydobjektenes konnotasjoner og mulige betydning for fortellingen. På en måte har hele oppgaven vært en demonstrasjon av referensiell lytting som redskap for filmanalyse. Rytmikken i stemplene er utgangspunktet for sangnummeret ”Slap That Bass” i ”Shall We Dance”, og maskinrommets assosiasjoner til industri og arbeiderklasse gir lydbruken et kulturelt og politisk budskap. Den transdiegetiske estetiseringen av de undersjøiske omgivelsene i ”Crimson Tide” formidler selve betydningen av å være om bord på en krigsubåt. I sammenheng med storbyens symfoni, refererer hver eneste repeterte lyd i åpningsnummeret i ”Love Me Tonight” til den enkelte arbeiders plass i samfunnets maskineri. Det er lydenes evne til å representere noe mer enn seg selv i en musikalsk kontekst som oppfordrer til analyse av lydbrukens symbolikk.

Ved å inkorporere lyder som er viktige i fortellingen, kan filmmusikken formidle et narrativt innhold gjennom lydens assosiasjoner. Samtidig kan denne symbolske representasjonen være et forstyrrende element i lydbildet. Dersom lydens hovedoppgave er å varsle karakterer og publikum om noe konkret innenfor diegesen, vil integrering i det ikke-diegetiske musikksporet kunne forvirre lesning av fortellingen. I ”Das Boot” er sonarlydens eneste opptredener utenfor diegesen under den tekstlige presentasjonen av de historiske forholdene før åpningsscenen, og i det selvstendige musikkstykket ”Titel”. Pingets rolle i filmen er utelukkende å fortelle publikum og karakterene om fiendens nærvær. Hadde den musikalske integrasjonen av lyden som demonstrert i ”Titel” preget filmens musikkspor, ville lyddesignets gjengivende oppgave vært svekket. Det hadde vært vanskelig å vite når lyden skulle tolkes musikalsk og når den ga informasjon om hendelser i fiksjonens handlingsrom.

Potensialet for denne typen auditiv forvirring er alltid tilstede når lyddesignet integreres i musikken. Filmskaperen og komponisten må være bevisst hvilke roller lyden skal spille i fortellingen, og tilpasse bruken etter det. ”Titel” viser at komponist Klaus Doldinger var klar over sonarlydens muligheter som symbolsk aktør i musikk. Valget om å ikke bruke lyden på denne måten i løpet av filmen må antas å være tatt for å ikke komme i veien for sonarens primærfunksjon i lydbildet.

Den narrative tilsløringen er ”Das Boot”s tilfelle en kollisjon mellom den referensielle og den semantiske lyttingen. Mens førstnevnte lar oss analysere lydens metaforiske betydning, er vi mer preget av en semantisk lyttemåte når vi leter etter en konkret beskjed. Som en kode tolker vi det diegetiske sonarpingets lydnivå og spektrale innhold i de nervepirrende jaktscenene for å bedømme avstanden til det fiendtlige skipet. Selv om lyden ikke innebærer en beskjed i seg selv, er vår analyse av lydens kvaliteter for å tilegne oss informasjon et tilfelle av semantisk lytting.

Slik lytter vi ikke til de transdiegetiske lydobjektene i en musikalsk sammenheng. Mens den semantiske lyttingen er rent informativ, er det den referensielle lyttingen som avdekker lydens assosiative og symbolske egenskaper. Dette markerer et skille i hvordan vi lytter til filmens ulike narrative nivå. Akkurat som den kausale lyttingen, tilhører den semantiske lyttingen primært vår prosessering av den indre fortellingen, mens den referensielle lyttingen lar oss tolke den ytre fortellingens budskap.

4.3 Avslutning

Det musikalsk integrerte lyddesignet er et allsidig virkemiddel med stor betydning for filmens estetikk og narrative innhold. Ved å befinne seg i krysningspunktet mellom diegesen og publikums handlingsrom, er den transdiegetiske effektlyden både konkret og abstrakt: Som et element i lyddesignet gjengir den lyden av en konkret gjenstand, og som en del av den ytre fortellingen antar den musikkens formidlende rolle. Slik gir den musikalske integrasjonen av reallyder filmens handlingsforløp og audiovisuelle uttrykk en merverdi.

Sammenblandingen av de to auditive disiplinene skjer på musikkens premisser. Det er de konkrete lydene som spiller en musikalsk rolle, og ikke omvendt. Likevel er lyddesignets refererende funksjonalitet selve kjernen i den transdiegetiske lydbrukens potensial. Også i en musikalsk kontekst vil den konkrete lyden representere noe i bildet eller fortellingen. Dette er grunnlaget for integrasjonens estetiske og narrative innvirkning på filmen. I større grad enn den rent ikke-diegetiske musikken kan det integrerte lydobjektet rette oppmerksomhet mot bestemte karakterer, hendelser og gjenstander, og i større grad enn det diegetiske lyddesignet kan den transdiegetiske musikken skape uttrykksfulle sammenhenger, og vekke publikums assosiative lytting. Slik utvider bruken av konkret lyd filmmusikkens estetiske og narrative repertoar.

I denne oppgaven har jeg tatt for meg transdiegetisk lydbruk i et bredt utvalg av filmer, på tvers av sjanger og produksjonstidspunkt. Jeg har analysert og drøftet den estetiske og narrative virkningen av lydbruken for å fremme et fenomen som er lite omtalt i faglitteraturen. Uten å etablere avanserte modeller og verktøy for metodisk klassifisering har jeg kunnet tilby et nyansert innblikk i komplekse film- og fortellertekniske sammenhenger. Slik har jeg demonstrert en tilgjengelig tilnærming til fagområdet, som inviterer til en presis og saklig rettet diskusjon, uten at egendefinert terminologi og unødvendig komplisert kategorisering kommer i veien for forståelse og kommunikasjon.

Musikalsk integrert lyddesign er ikke den eneste formen for transdiegetisk lydbruk i film. Jeg har blant annet berørt mickey-mousing i forbindelse med synkroniserte effektlyder, men også denne komposisjonsteknikkens selvstendige betydning i moderne film fortjener økt oppmerksomhet i fagfeltet. Den audiovisuelt synkroniserte musikken har stort potensial som et estetisk fortellergrep, og har i flere sjangre en vesentlig betydning for filmens formidling. Det vil være interessant å ta med seg denne oppgavens syn på det transdiegetiske

grenseområdet inn i en analyse av imiterende filmmusikk i nyere film. Den Oscar-vinnende science fiction-filmen ”Gravity” er, som tidligere påpekt, sterkt preget av musikkens transdiegetiske samsvar med bildet. Likevel bærer ikke musikkbruken i denne filmen med seg mickey-musingens negative konnotasjoner. Hvordan det ikke-diegetiske musikksporet antar lyddesignets gjengivende funksjon uten å fremstå som komisk, er bemerkelsesverdig. Den sfæriske tvetydigheten i musikalskfilmsjangeren er et annet tema som egner seg for en mer dyptgående analyse. Hvordan fiksjonsuniversets varierende troverdighet, og karakterenes subjektive formidlingsevne, er et uttrykk for transdiegesens narrative og estetiske potensial, er et naturlig bruksområde for begrepet. Men denne oppgavens definisjon kan transdiegese være et viktig, og fleksibelt, terminologisk verktøy, og jeg ser for meg hvordan det kan benyttes til å beskrive en rekke ulike aspekter ved det audiovisuelle samspillet i film.

Analysen fungerer også som en kartlegging av de ulike transdiegetiske teknikkenes muligheter for å inspirere og berike mitt eget repertoar som filmkomponist og lyddesigner. Kompositorisk kreativitet innen filmmusikk forutsetter en inngående kunnskap og forståelse for det audiovisuelle samspillet. Jeg har synliggjort lydbrukens mange styrker og mulige utfordringer, og ønsker å bruke denne bevisstheten til å skape estetiske og narrative sammenhenger mellom musikk og bilde i min fremtidige komposisjonspraksis.

Litteraturliste

Advertising Age. "Pepsi Breaks Largest-Ever Global Campaign For Soccer" Advertising Age, 2014, http://adage.com/article/cmo-strategy/pepsi-launches-global-soccer-campaign/292417/ (oppsøkt 05.11.2014).

Altman, Rick. *The American film musical*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

Andersen, Martin Stig. "Electroacoustic sound and audiovisual structure in film". *eContact!,* no. 12.4 (2010). http://cec.sonus.ca/econtact/12_4/andersen_audiovisual.html.

Beattie, Keith. "From city symphony to global city film: Documentary display and the corporeal". *Screening The Past*, no. 20 (2006).

Beller, Hans. "Between the Poles of Mickey Mousing and Counterpoint". I *See this Sound: Audiovisuology Essays 2: Histories and Theories of Audiovisual Media and Art*, red. av Dieter Daniels and Sandra Naumann. Köln: Walter König, 2011.

Braudy, Leo og Marshall Cohen, red. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. 7. utg. New York: Oxford University Press, 2009.

Buhler, James og David Neumeyer. "Analytical and interpretive approaches to film music (II): Analysing interactions of music and film". I *Film Music: Critical Approaches*, red. av Kevin J. Donnelly, 39-61. New York: Bloomsbury Academic, 2001.

Buhler, James, David Neumeyer og Rob Deemer. *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. New York: Oxford University Press, 2010.

Cayari, Christopher. "The YouTube effect: How YouTube has provided new ways to consume, create, and share music". *International Journal of Education & the Arts*, no. 6 (2011).

Chion, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

Deleon, Cara Marisa. "A Familiar sound in a new place: The use of the musical score within the science fiction film". *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film* (2010).

DIME Magazine. "The 25 Best Basketball Commercials Of All Time" DIME Magazine, 2012, http://dimemag.com/2012/03/the-25-best-basketball-commercials-of-all-time/10/ (oppsøkt 05.11.2014).

Doolittle, Emily. "Crickets in the concert hall: A history of animals in western music". *Trans: Revista Transcultural de Música,* no. 12 (2008). http://www.sibetrans.com/trans/articulo/94/crickets-in-the-concert-hall-a-history-of-animals-in-western-music.

Encyclopædia Britannica Online. "Noise" Encyclopædia Britannica Online, 2013, http://global.britannica.com/EBchecked/topic/417178/noise (oppsøkt 05.11.2014).

Encyclopædia Britannica Online. "Queen (British Rock Group)" Encyclopædia Britannica Online, 2013, http://global.britannica.com/EBchecked/topic/486768/Queen (oppsøkt 05.11.2014).

ESPN.com. "Bedazzling ballhandlers make video a Stomping success" ESPN.com, 2001, http://a.espncdn.com/nba/s/2001/0614/1213974.html (oppsøkt

Furia, Philip og Laurie Patterson. *The songs of Hollywood*. New York: Oxford University Press, 2010.

Gjelsvik, Anne. *Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier*. Kristiansand: Høyskoleforlaget, 2007.

Gorbman, Claudia. "Narrative Film Music". *Yale French Studies*, no. 60 (1980).

Gram, Sarah. "Atonement and the art of sound design". *Textual Relations,* no. (2011). http://text-relations.blogspot.no/2011/01/atonement-and-art-of-sound-design.html.

Holmes, Thomas B. *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*. 3. utg. New York: Routledge, 2008.

Hurbis-Cherrier, Mick. *Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production*. 2. utg. Amsterdam: Focal Press, 2011.

Jørgensen, Kristine. "On transdiegetic sounds in computer games". *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook* 5, no. 1 (2007).

Jørgensen, Kristine. "Time for new terminology? - Diegetic and non-diegetic sounds in computer games revisited". I *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, red. av Mark Grimshaw. Hershey: Information Science Reference, 2010.

Koldau, Linda Maria. "Sound effects as a genre-defining factor in submarine films". *MedieKultur,* no. 48 (2010). http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/download/2117/2393.

Langkjær, Birger. *Filmlyd & filmmusik: Fra klassisk til moderne film*. 2 utg. København: Museum Tusculanum, 1997.

Larsen, Peter. *Filmmusikk: Historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget, 2005.

Antheil.org. "About the Ballet Mecanique" Antheil.org, 2003, http://www.antheil.org (oppsøkt 13.11.2014).

Marianelli, Dario. "Playing to Type: Scoring Atonement." By Scott Macauly (2007). http://www.focusfeatures.com/article/dario_marianelli.

Meyers, Randall. *Film music: Fundamentals of the language*. Oslo: Ad Notam Gyldendal, 1994.

Norman, Katharine. "A poetry of reality: composing with recorded sound". *Contemporary Music Review,* no. 15 (1996). https://http://www.academia.edu/896929/Realworld_Music_as_Composed_Listening.

Outside of the Boot. "The best World Cup ad yet as PepsiMAX release this interactive feature" Outside of the Boot, 2014, http://outsideoftheboot.com/2014/04/03/the-best-world-cup-ad-yet-as-pepsimax-release-this-interactive-feature/ (oppsøkt 05.11.2014).

Pittsburgh Opera. "Cristopher Hahn explains guillotine sound effect". Youtube, 2011. https://http://www.youtube.com/watch?v=M3nKZLOzGMk.

Shuker, Roy. *Understanding Popular Music Culture*. 3. utg. New York: Routledge, 2008.

Smith, Jeff. "Bridging the Gap: Reconsidering the Border between Diegetic and Nondiegetic Music". *Music and the Moving Image* 2, no. 1 (2009).

Soundworks Collection. "The Sound of Transformers: Age of Extinction" i *Film Sound Profile*. Soundworks Collection, 2014. http://soundworkscollection.com/videos/the-sound-of-transformers-age-of-extinction.

Stilwell, Robynn J. "The Fantastical gap between diegetic and nondiegetic". I *Beyond The Soundtrack*, red. av Daniel Goldmark. Berkeley: University of California, 2007.

Stony. "Stony - Macklemore and Ryan Lewis - Can't Hold Us [Looping Cover]". Youtube, 2013. https://http://www.youtube.com/watch?v=J8Z50f4zonE.

Store Norske Leksikon. "Afroamerikansk musikk" Store Norske Leksikon, 2009, https://snl.no/afroamerikansk_musikk (oppsøkt 05.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Cancan" Store Norske Leksikon, 2009, https://snl.no/cancan (oppsøkt 05.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Estetisere" Store Norske Leksikon, 2007, https://snl.no/estetisere (oppsøkt 10.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Fremmedgjøring" Store Norske Leksikon, 2014, https://snl.no/fremmedgjøring (oppsøkt 11.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Jazzdans" Store Norske Leksikon, 2009, https://snl.no/jazzdans (oppsøkt 05.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Romantikken - musikk" Store Norske Leksikon, 2007, https://snl.no/romantikken%2Fmusikk (oppsøkt 05.11.2014).

Store Norske Leksikon. "Verfremdung" Store Norske Leksikon, 2011, https://snl.no/verfremdung (oppsøkt 11.11.2014).

Thompson, Kristin og David Bordwell. *Film history: An Introduction*. 3. utg. New York: McGraw-Hill, 2010.

UCLA Film & Television Archive. "Enthusiasm: Symphony of the Donbass" UCLA Film & Television Archive, 2012, https://http://www.cinema.ucla.edu/events/2012-02-12/enthusiasm-symphony-donbass-entuziazm-sinfoniya-donbassa-ussr-1930-kino-pravda-nos (oppsøkt 11.11.2014).

Volkswagen. "Making of Volkswagen Golf 'Enjoy the Everyday' TV advert". Youtube, 2008. https://http://www.youtube.com/watch?v=Dtnq_cALtDI.

Vuskovic, Alekos. "Blurry Lines." Masteravhandling, Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten, 2012. http://www.ahk.nl/uploads/tx_ahklichtingen/BlurryLines-VuskovicThesis_1340907982.pdf

Filmliste

Filmer med særlig stor betydning i oppgaven er etterfulgt av en link til den aktuelle scenen på Youtube, i de tilfellene dette ligger tilgengelig på nettet.

A Clockwork Orange. Stanley Kubrick. Storbritannia: Columbia-Warner Distributors, 1971.

Alien. Ridley Scott. USA/Storbritannia: 20th Century Fox, 1979.

Alt i alt. Torbjørn Skårild. Norge: Torbjørn Skårild, 2003.
http://youtu.be/co3dfJH8mME

Atonement. Joe Wright. Storbritannia: Universal Pictures, 2007.
http://youtu.be/QO-Ity9GTQI (Åpningsscenen)

Ballet Mècanique. Fernand Léger. Frankrike: 1924.

Berlin: Die Symphonie der Großstadt. Walter Ruttmann. Tyskland: Fox Europa, 1927.

Blade Runner. Ridley Scott. USA: Warner Bros. Pictures, 1982.

Breaking Bad S02E02: Grilled. Charles Haid. USA: AMC, 2009.

Breaking Bad S03E09: Kafkaesque. Michael Slovis. USA: AMC, 2010.
http://youtu.be/ib6JVNT_Zq0

Cheloveks Kinoapparatom. Dziga Vertov. Sovjetunionen: 1929.

Crimson Tide. Tony Scott. USA: Buena Vista Pictures, 1995.

Dancer in the Dark. Lars Von Trier. Danmark: Angel Films, 2000.

Das Boot. Wolfgang Petersen. Vest-Tyskland: Columbia Pictures, 1981.

Enjoy the Everyday. Graeme Hall and Noah Regan. Storbritnnia: Vokswagen, 2008.
http://youtu.be/_56vWaaCxjg

Entuziazm: Sinfoniya Donbassa. Dziga Vertov. Sovjetunionen: 1930.

Ferris Bueller's Day Off. John Hughes. USA: Paramount Pictures, 1986.

Fight Club. David Fincher. USA: 20th Century Fox, 1999.

Flash Gordon. Mike Hodges. Storbritannia: Dino De Laurentiis, 1980.
https://www.youtube.com/watch?v=Gy78sP7N-tM

Freestyle. Paul Hunter. USA: Nike, 2000.
http://youtu.be/pPmfbhVGbIQ

Fritt Vilt II. Mats Stenberg. Norge: Nordisk film, 2008.

Frozen. Chris Buck og Jennifer Lee. USA: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

Ghostbusters. Ivan Reitman. USA: Columbia Pictures, 1984.

Goldfinger. Guy Hamilton. Storbritannia: United Artists, 1964.

Gravity. Alfonso Cuaron. Storbritannia: Warner Bros. Pictures, 2013.

Hair. Milos Forman. USA: United Artists, 1979.

Harry Potter and the Philosopher's Stone. Chris Colombus. Storbritannia/USA: Warner Bros. Puctures , 2001.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Alfonso Cuaron. Storbritannia/USA: Warner Bros. Pictures, 2004.

High School Musical. Kenny Ortega. USA, Disney-ABC Domestic Television, 2006.

Hostile Waters. David Drury. Storbritannia: BBC, 1997.

Jaws. Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, 1975.

Kill Bill Volume 2. Quentin Tarantinos. USA: Miramax , 2004. http://youtu.be/QNDhSYmmFro

Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain. Jean-Pierre Jeunet. Frankrike, 20th Century Fox, 2001.

Le Million. René Clair. Frankrike: Films Sonores Tobis, 1931.

Les Miserables. Tom Hooper. Storbritannia: Universal Pictures, 2012.

Lincoln. Steven Spielberg. USA: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

Love Me Tonight. Rouben Mamoulian. USA: Paramount Pictures, 1932. http://youtu.be/DELfdEddEPE

Mon Oncle. Jacques Tati. Frankrike: Gaumont, 1958.

Moulin Rouge!. Baz Luhrmann. USA/Australia: 20th Century Fox, 2001.

Now Is What You Make It. Dave Horton og Matthew Woodhams-Roberts. USA: Pepsi, 2014. http://youtu.be/KefIe0xwD6w

Ocean's Thirteen. Steven Soderbergh. USA: Warner Bros. Pictures, 2007.

Pirates of The Caribbean: The Curse of the Black Pearl. Gore Verbinski. USA: Walt Disney Pictures, 2003. http://youtu.be/uO-LQqXd0fE

Prénom Carmen. Jean-Luc Godard. Frankrike: Parafrance Films, 1983.

Raiders of the Lost Ark. Steven Spielberg. USA: Lucasfilm, 1981.

Rhythm. Joe Penna. USA: McDonalds, 2011. http://youtu.be/iYdrnenFcAY

Scarface. Brian De Palma. USA: Universal Pictures, 1983.

Shall We Dance. Mark Sandrich. USA: RKO Radio Pictures, 1937. http://youtu.be/VsEpYYQCZQY

Shaun of the Dead. Edgar Wright. Storbritannia: Universal Pictures, 2004. http://youtu.be/I2rVRks25t4

Singing in the Rain. Gene Kelly og Stanley Donen. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1952.

Solaris. Andrej Tarkovskij. Sovjetunionen: 1972.

Sound of Music. Robert Wise. USA: 20th Century Fox, 1965.

Star Wars. George Lucas. USA: Lucasfilm, 1977.

Stardust. Matthew Vaughn. USA/Storbritannia: Paramount Pictures, 2007. http://youtu.be/pPZWqhr-Nj8

Stony - Macklemore and Ryan Lewis - Can't Hold Us [Looping Cover]. Þorsteinn Sindri Baldvinsson. Island: Youtube, 2013. http://youtu.be/J8Z50f4zonE

The Big Sleep. Howard Hawkes. USA: Warner Bros. Pictures, 1946.

The Fifth Element. Luc Besson. Frankrike: Gaumont, 1997. http://youtu.be/IoW_ZOfsrzA

The Godfather. Francis Ford Coppola. USA: Paramount Pictures, 1972.

The Graduate. Mike Nichols. USA: United Artists, 1967.

The Hunt for Red October, John McTiernan. USA: Paramount Pictures, 1990.

The Informer. John Ford. USA: RKO Radio Productions, 1935.

The Jazz Singer. Alan Crosland. USA, Warner Bros. Pictures, 1927.

The Karate Kid. John G. Avildsen. USA: Columbia Pictures, 1984.

The Matrix. Larry og Andy Wachowski. USA/Australia: Warner Bros. Pictures, 1999.

The Princess Bride. Rob Reiner. USA: 20th Century Fox, 1987.

The Skeleton Dance. Walt Disney. USA: Walt Disney Productions, 1929.

Tom-Yum-Goong (The Protector). Prachya Pinkaew. Thailand (USA): Weinstein Company, 2005. http://youtu.be/IM2atZfn87M (Riktig versjon)

Transformers: Age of Extinction. Michael Bay. USA: Paramount, 2014.