



Jonathan Sundt Rosland

Skrekkens lydlandskap

Hvordan designes lyd for å fremkalle ubehag i den norske grøsserfilmen?

June 2020





Norwegian University of
Science and Technology

Skrekkens lydlandskap

Hvordan designes lyd for å fremkalle ubehag i den norske grøsserfilmen?

Jonathan Sundt Rosland

Master i film- og videoproduksjon

Submission date: June 2020

Supervisor: Asbjørn Tiller

Norwegian University of Science and Technology
Department of Art and Media Studies

Forord

Det er mange mennesker der ute som på forskjellige måter betyr mye for meg, både fra instituttet og i privatlivet mens jeg har arbeidet med denne avhandlingen. Flere av dere skal nevnes her, men alle skal få vite at dere minnes og settes pris på.

Først og fremst vil jeg rette en stor takk til Asbjørn Tiller for suveren veiledning, konsultasjon og entusiasme for prosjektet. Det siste halvåret bydde på utfordringer utenom det vanlige, men det hindret oss ikke fra å holde jevne videosamtaler og fikk styrt prosjektet i riktig retning. Fra samme instituttet vil jeg også takke Sven Østgaard for tilbakemelding på oppgaven og tips på hvordan jeg kunne redegjøre forholdet mellom film og teknologisk utvikling.

En stor takk går også til Audun Kvitland Røstad og Jørgen Meyer ved Ambolt Audio for engasjerende og lærerike opplevelser under praksisperioden. Det har vært en uvurderlig erfaring å jobbe sammen med dere og er en tid fra masterstudiet som fortsatt bringer mange gode minner.

Oppgaven hadde ikke blitt like innholdsrik hadde det ikke vært for alle lyddesignerne som tok seg tid til å diskutere arbeidet sitt med meg. Jeg skylder en stor takk til Tormod Ringnes, Christian Schaanning, Jussi Tegelman og Gisle Tveito. Like viktig må jeg takke regissør Nini Bull Robsahm for å ha satt meg i kontakt med Tegelman og for selv å ha bidratt med en engasjert og innholdsrik videosamtale.

Julen 2019 utelot jeg hjemreisen til Farsund med behov for å skrive. Tilværelsen i Trondheim ville fort blitt gråtrist hadde det ikke vært for at professor Anne Marit Myrstad og hennes familie inviterte meg inn i varmen til en aldeles herlig nyttårsmiddag og gjorde begynnelsen av 2020 langt mer hyggelig enn hva jeg kunne fått til alene. Dere får alle en stor takk for omtensksomheten.

Sist, men ikke minst, vil jeg takke alle mine nærmeste, og i første rekke min farmor Karen Rosland for alle hyggelige telefonsamtaler vi har hatt utover studietiden min i bartebyen.

Trondheim 3.Juni, 2020
Jonathan Sundt Rosland

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	1
1.1.Forskningsspørsmål	2
1.2.Empiri, metode og oppgavens struktur	2
2. Sjanger og lyd	5
2.1.Den store norske grøsserbølgen	5
2.2.Grøsserens nøkkelementer	7
2.3.Lyd som terroriserer	11
2.4.Hovedgrupper av filmlyd – auditive virkemidler	13
2.4.1. Moduser og lytteropplevelser	14
2.4.2. Dialog	16
2.4.3. Musikk	17
2.4.4. Reallyd	19
2.4.5. Foley	20
2.4.6. Effektlud	21
3. Perioden 2003-2011	22
3.1.Det tidstekniske aspektet	22
3.2.Filmlydens stemningsskapende effekt og soniske identiteter	23
3.3.Virkeligheten som slår sprekker	26
3.4.Holdninger til musikk	29
3.5.Forholdet mellom subjektiv og objektiv lyd	32
3.6.Oppsummering av perioden 2003 – 2011	35
4. Audiovisuell analyse av <i>De dødes tjern</i> (1958/2019)	37
4.1. Grunnfortellingen av <i>De dødes tjern</i>	38
4.2. En klassiker i ny språkdrakt	38
4.3. Stemninger og musikk	39
4.4. Lyden av tjernet	40
4.5. Ondskapens kilde	42
4.6. Huset	43

4.7. Et surrealistisk lydbilde – jaget av spøkelseser	44
4.7.1. Møtet med Gråvik	45
4.7.2. Drømmesekvensen	46
4.8. Mordet på Harald	47
4.9. Møtet med Bjørn (2019)	48
4.10. Oppsummering av <i>De dødes tjern</i> (1958/2019).....	49
5. Konklusjon og avslutning	51
6. Kilder	56
6.1 Litteratur	56
6.2 Film	57
6.3 Intervjulistene	57
Vedlegg 1: Intervjuguide	58

Antall ord: 24243

1. Innledning

I hverdagen er vi omkranset av en mengde lyder. Veggklokken som tikker, rushtrafikken, folkemengden på torget, risling i høstløvet idet et forsiktig vindpust stryker gjennom det. Noen lyder kaller på vår oppmerksomhet mer enn andre, de fleste har nok også opplevd å bli skremt av lyder rundt seg.

Utover min tid i filmstudiet har jeg i en mengde praktiske prosjekter vært privilegert og heldig nok til å få tildelt ansvaret som lydteknikker. Noe som i stor grad har medført at lydproduksjon- og design er blitt et sentralt interessefelt for meg som filmskaper i dag. Med i dette har utplasseringsperioden hos Ambolt Audio vært en sentral bidragsyter og åpnet en dypere innsikt i hvordan det arbeides profesjonelt med å skape lyd til bilde. Denne tiden ble en unik mulighet for meg å lære i hvor stor grad det vi hører er med på å skape tilstedeværelse, stemning, identifikasjon og begeistring.

I alt av audiovisuelle medier er lyd og bilde preget av et tett og strukturert samspill. Lyd skaper helhet, samtidig som det beriker det visuelle. Når det vi hører på film i seg selv blir et område for nærmere analyse merker vi fort ut at store mengder av det vi hører i film er en overrepresentasjon av virkeligheten. Ikke bare realistisk, men *hyperrealistisk* (Chion, 1994:99). Sammen med det visuelle blir det auditive en helt essensiell del av hva som fanger øyeblikket og kan være definerende for hvordan vi tolker handlingen. Måten alle disse store og subtile lydene er utarbeidet er en del av en films kunstneriske egenart. Og i større sammenhenger konvensjonelle ut ifra hvilken sjanger de er bygget rundt.

Det jeg ønsker å undersøke i denne avhandlingen er hvordan og med hvilken effekt lyden bevist konstrueres og anvendes som middel for å frembringe ubehag i den norske grøsserfilmen. Samt hvordan lyder vi som publikum ikke legger merke til rasjonelt sett like fullt påvirker oss i opplevelsen – blant annet emosjonelt, informativt og mer. Kåre Bergstrøms *De dødes tjern* (1958) regnes av mange for å være den første norske grøsseren, men det er først ved 2000-skiftet at denne type film blir en regulær sjanger. Frem til dette punktet har konvensjonene i den internasjonale sjangeren endrer seg betraktelig og tilgang på ny teknologi har muliggjort en langt større detaljrikdom enn det som tidligere har vært mulig. I denne avhandlingen skal jeg belyse og diskutere lyddesign i den norske grøsserfilmen fra *De dødes tjern* i 1958 til *De dødes tjern* i 2019.

1.1. Forskningsspørsmål

Det vi hører har en enorm påvirkningskraft for hvordan vi tolker situasjoner og hendelser. Gjennom tidene har teknisk og estetisk utvikling i den internasjonale filmproduksjonen ført med seg at lyd har fått en langt større rolle som fortellerelement enn noen gang tidligere. Tematisk legger grøssere opp til nifse og ubehagelige øyeblikk, og på bakgrunn av det mener jeg at det finnes en klar sammenheng mellom en films sjanger og dens lyddesign.

Problemstillingen min lyder som følger: «*Hvordan designes lyd for å fremkalle ubehag i den norske grøsserfilmen?*». Et tilleggsspørsmål som også vil bli inkorporert i utredningen er: «*Hvordan har lydets estetikk endret seg i denne type norsk film?*». Med dette som grunnlag for oppgaven vil jeg peke ut auditive virkemidler som benyttes i den moderne grøsserfilmen og drøfte dens forhold til sjanger, teknologi og estetikk.

For å besvare problemstillingen min kommer jeg å bruke Kåre Bergstrøms *De dødes tjern* (1958) og Nini Bull Robsahms *De dødes tjern* (2019) som objekter for næranalyse og avhandlingens endepunkter. Mellom disse to filmene viser jeg til et utvalg av norske kinogrøssere som hadde sin premiere i perioden 2003 – 2011. I tillegg til egen faglig refleksjon vil jeg også inkludere innspill fra kvalitative intervjuer jeg har utført med filmskapere og lyddesignere i de aktuelle filmene.

1.2. Empiri, metode og oppgavens struktur

Det finnes en rekke fagbøker innenfor musikk- og filmvitenskapen som beskriver hvordan å arbeide med lyd og hvordan å analysere den. Med særlig vekt på audiovisuelle medier vil relevant terminologi hentet fra Michel Chion (1994), Gunnar Iversen og Asbjørn Tiller (2014) være spesielt representert. Chions begrepsapparat og refleksjoner rundt filmlyd er veletablert i filmstudiet. Fra han vil boken *Audio Vision – Sound on Screen* bli et sentralt fundament, men for å få inn et mer oppdatert bidrag for terminologien bruker jeg *Lydbilder: Mediene og det akustiske* av Iversen og Tiller. Chion, Iversen og Tiller har alle særdeles gode innspill på hvordan å analysere lyd fra et teoretisk ståsted, men for å få innblikk på de mer praktiske sidene av filmlyd har jeg også valgt *Audio Post Production* av Mark Cross (2013). Den praktisk-teoretiske tilnærming til Cross er et svært nyttig supplement for terminologien og vil bli behjelpelig for å gå i bredden på ulike strategier og aspekter i dette fagfeltet.

Oppgaven er todelt. Første del representerer det teoretisk-analytiske grunnlaget i avhandlingen og vil ta for seg grøsserfilmens tematiske og audiovisuelle nøkkelementer, samt dens relevans i norsk filmhistorie. Her legger jeg frem begrepsapparat mitt og presenterer flere sentrale begreper og aspekter i filmlyd som følges videre i del to. Her legger

jeg frem to analytiske kapitler, hvor det ene analysekapittelet tar for seg et bredt spekter av filmer i en periode i Norge og det andre kapittelet er en næranalyse av to spesifikke filmer over samme fortelling. Disse filmene utgjør hovedbolken av det kvantitative materialet og sin fulle oversikt kommer perioden 1958 til 2019 å bestå av:

- *De dødes tjern* (Kåre Bergstrøm, 1958)
- *Villmark* (Pål Øie, 2003)
- *Naboer* (Pål Sletaune, 2005)
- *Fritt vilt* (Roar Uthaug, 2006)
- *Rovdyr* (Patrik Syversen, 2008)
- *Babycall* (Pål Sletaune, 2011)
- *De dødes tjern* (Nini Bull Robsahm, 2019)

Begrunnelsen for at jeg har valgt akkurat denne perioden er fordi jeg ser på den som fruktbar og svært nyttig for å gi en klar og tydelig kontekst til filmlyd og hvordan den pragmatisk har endret seg utover de seksti årene som skiller de to adaptasjonene vi har av kriminalromanen til André Bjerke. Med filmene i perioden 2003-2011 vil jeg gå i dybden på en rekke scener, se på spesifikke auditive virkemidler, drøfte det tekniske og estetiske uttrykket og videreføre denne kunnskapen i næranalysen av *De dødes tjern* i kapittel 4.

Min gjennomgående påstand i avhandlingen er at lydbildet i grøssere i langt større grad enn i noen annen type sjangerfilm anvender auditive karakteristikk som skal vekke uhygge. Det være seg lyder vi rent instinktivt har et negativt forhold til, eksempelvis skarpe og brå lyder, og mer trivielle lyder publikum innenfor filmens handlingsramme lærer å assosiere med fare. Jeg ønsker å undersøke hvordan lydbildet konstrueres i denne sjangeren, drøfte og reflektere rundt filmlydens estetikk, og kontekstualisere dens funksjon i de utvalgte filmene.

Metoden jeg har valgt for besvarelsen er i all hovedsak en foranalyse av filmlyd og dens rolle som fortellerelement i en spesifikk sjanger av norsk film. I analysematerialet mitt vil jeg løfte frem flere ulike scener og drøfte hva som er blitt gjort i lydbildet for å fremkalle og opprettholde følelsen av ubehag. Jeg analyserer disse produksjonene fra et praktisk-teoretisk ståsted og har som følge av det kombinert kvantitativ og kvalitativ data. Den kvantitative datainnsamlingen består av filmanalysene, diverse fagbøker og artikler innenfor media- og filmvitenskap. I den kvalitative innsamlingen har jeg vært i kontakt med kildene og utført diverse intervjuer med de representative lyddesignerne, inkludert regissør Robsahm.

Fra Bergstrøms *De dødes tjern* måtte jeg dessverre utelate lydansvarlige Arne Holm

fra det kvalitative materialet, men fra produksjonen til Robsahm har jeg vært i samtale med finske Jussi Tegelman¹. For grøsserproduksjonene 2003-2011 har jeg intervjuet Tormod Ringnes, Christian Schaanning og Gisle Tveito og latt de slippe til med sin innsikt og dybdekunnskap. Fra denne perioden har Tveito vært delaktig i lydleggingen av *Villmark* (Øie, 2003), *Fritt vilt* (Uthaug, 2006) og sto bak lyddesignet til *Rovdyr* (Syvertsen, 2008). Schaanning hadde lyddesignet på *Naboer* (Sletaune, 2005), *Fritt vilt* og vant Amanda-pris sammen med Ringnes for arbeidet på *Babycall* (Sletaune, 2011). Tett opp mot disse filmene har de delt sine praktiske erfaringer og metoder for hvordan de har utarbeidet filmlyden.

Av andre bidragsytere har jeg vært i samtale med Audun Kvitland Røstad, daglig leder ved Ambolt Audio i Trondheim, og hatt en kortere samtale om filmlyd som generelt fagfelt. Alle seks intervjuene utenom Røstad har foregått via telefonitjenesten Skype og hver samtale har bestått av 17 spørsmål². Alle opptakene har hatt en varighet på minimum 90 minutter og transkribert manuelt.

I teoridelen innleder jeg **kapittel. 2** med å redegjøre for grøsserfilms tematiske og audiovisuelle særtrekk. Med i denne diskusjon henter jeg størsteparten av mitt faglige utgangspunkt fra filmhistorikerne Rick Altman (1987, 1992), Christer Bakke Andresen (2016) og Andrew Tudor (1973, 1977). Som supplementet for disse tre har jeg også føyd inn Bordwell og Thompson (1985, 2010). For å innlede filmlydens affektive funksjon vil et kort utdrag fra Steve Goodmann (2010) være behjelpelig for nærmere diskusjon av lydens påvirkningskraft.

Her gjør jeg rede for hovedbolken av begrepsapparatet mitt og deler konsekvent filmlyd inn i kategorier; *dialog*, *musikk*, *reallyd*, *foley* og *effektlyd*. Jeg vil gjøre en kort utredning for hvorfor denne inndelingen er passende for praktisk-teoretisk diskurs av filmlyd, før jeg videre utdyper hvordan hver av disse oppnevnte lydkategoriene kan konstrueres og anvendes for å oppnå ønskelig effekt i grøsserfilm. Underveis vil relevant terminologi fra Chion (1994), Iversen og Tiller (2015) bli presentert og diskutert. Fra Chion, Iversen og Tiller låner jeg sentrale begreper slik som *materielle indikatorer*, *point-of-audition* og *empatisk/anempatisk lyd*. Tett knyttet til intervjumaterialet vil jeg utdype lyddesigner Gisle Tveito sitt begrep for ledemotiv i filmlyd – *sonisk identitet*.

Inn mot analysedelen av avhandlingen hvor jeg diskuterer de utvalgte filmene i perioden 2003-2011 innleder jeg **kapittel. 3** med å kort forklare det tidstekniske aspektet. Dette er for å gi klar og tydelig kontekst til alle de tekniske faktorene som skiller *De dødes*

¹ Tegelman og lydstudioet hans i Los Angeles fikk jobben gjennom klipperen Bob Murawski.

² Se i vedlegg 1: Intervjuguide

tjern (1958) og de nyere grøsserproduksjonene. I denne delen anvender jeg begrepsapparatet mitt, i kombinasjon med dybdeintervjuene jeg har utført med de representative lyddesignerne. Her vil også begrepet sonisk identitet bli tematisert og diskutert ytterligere. Målet med dette kapitlet er å redegjøre ulike holdninger til filmlyd og belyse hvordan et lydbilde kan konstrueres for å vekke følelser slik som spenning, frykt og identifikasjon.

I **kapittel. 4** utfører jeg en næranalyse av *De dødets tjern* (1958/2019). Innledningsvis presenterer jeg kort grunnfortellingen, deretter beveger jeg meg inn mot et utvalg scener filmene har til felles og undervis diskutere lydens rolle som fortellerelement i adaptasjonene. Hovedvekten av næranalysen vil ligge på 2019-versjon av *De dødets tjern*. innspill fra regissør Robsahm og lyddesigner Tegelman vil utdype denne. Her vil jeg gå spesielt tett inn på hovedkarakteren Lillian (Iben Akerlie) og hennes subjektive lytteropplevelser, fordi de viser til veldig markante dynamiske endringer i filmens totale lydbilde.

Avslutningsvis gjør jeg et siste tilbakeblikk på analysene mine i **kapittel. 5** og svarer på problemstillingen. Her vil perioden 2003-2011, næranalysen av *De dødets tjern* (1958/2019) og dybdeintervjuene bli satt opp mot hverandre og gjendiskutert. Målet for denne delen er å trekke frem de mest vesentlige punktene hvor filmene beviser/motbeviser at det har skjedd pragmatisk utvikling i lydestetikk. Er det mulig å peke ut noe særnorsk i lyddesignet?

2. Sjanger og lyd

Generelt for spillefilm er tematikken og scenografien avgjørende for hva slags lydbilde filmen kommer til å trenge. Og på tross av at teknologiene i filmlyd har endret seg betraktelig utover i historien har flere praksiser og konsepter i filmlyd overlevd. Før jeg beveger meg ut mot analysedelen er jeg utdype grøsserfilms særtrekk og hvordan det auditive er med på drive den visuelle i fortellingen.

2.1. Den store norske grøsserbølgen

Filmviter Christer Bakke Andresen skriver i sin doktorgradsavhandling *Åpen kropp og lukket sinn* (2016) at i en historisk sammenheng har sjangerfilm i USA lenge vært en veletablert grunnmur for produksjon og faglig drøfting av film, men ikke i like stor grad i Norge. Innenlands har drama og komedien alltid vært populære, men særdeles lite satsning på rene sjangerfilmer. Det store unntaket kommer etter millenniumskiftet, hvor grøsserfilmen plutselig blir en regelmessig sjanger (Andresen, 2016:8).

Noe av forklaringen på dette fenomenet er at i 2001 innførte myndighetene sammen med Norsk Filmfond den såkalte 50/50-ordningen. Den nye ordningen hadde til hensikt å gi

statlige subsidier til kommersiell filmproduksjon derom filmskaperne kunne dokumentere at 50% av budsjettet var finansiert privat (Iversen, 2011: 294). På tross av at mange filmskaperne opplevde ordningen som nok et press fra myndighetene til å produsere publikumsvennlige og markedstilpassede filmer inviterte 50/50 ordningen til en ny type sjangerlek som tidligere var sterkt mislikt av det norske filminstituttet. Dette åpnet helt nye muligheter for hva norsk film kunne tilby og «resultatet var økt satsning på kriminalfilm, romantiske komedier og grøssere» (Iversen, 2011:295).

Tidlig 2000 i norsk film var preget av en rekke ambisiøse lokale filmskaperne som med god hjelp av moderne digitalt filmutstyr kastet seg ut på en bølge av lavbudsjettfilmer. Ofte produsert regionalt og finansiert med lite statlig støtte utfordret disse filmene på mange måter det gamle bildet av hva norsk spillefilm utenfor hovedstaden kunne bidra med (Iversen, 2011:299).

Noe som definitivt preger de norske kinogrøssere i perioden 2003 – 2015, ifølge Andresen, er avbildningen av at det norske naturlandskapet. I samtlige norske grøsserfilmer siden Bergstrøms *De dødes tjern* (1958) har skogen, vannet og fjellene blitt tildelt en sentral og viktig funksjon både som bakteppe og katalysator for handlingen (Andresen, 2016:211). En tydelig fellesnevner filmene deler med de skandinaviske og europeiske folkefortellingene er at den rurale ødemarken skildres som et sted hvor nifse skapninger og ånder holder til. Stedene huser en allestedsværende mektig ondskap som ivrer etter å drive mennesker til grunne³.

Andresen skriver videre at på det rent visuelle så eksisterer det et «semantiske aspekt som gir norske grøssere en viss egenart, selv om de anvender gjenkjennelige syntaktiske strukturer [fra Hollywood-filmen]» (Andresen, 2016:211-212). Det skinner med andre ord gjennom at nordmenn har et veldig nært forhold til natur og at dette båndet har preget grøsserfilmene betraktelig med tanke på at handlingene svært ofte utspiller seg i avsidesliggende rurale landskap. For videre diskusjon ønsker jeg å undersøke om det samme kan gjelde lyd. Har norske grøssere noe særegent å bidra med i *lydlandskapet* i forhold til sine amerikanske forbilder? På hvilken måte følger det auditive bildets stemning, handling og affekt? Tillegges lyden en sterkere fortellerkraft enn det som man har gjort tidligere i denne type sjangerfilm i Norge?

3 Den samme tankegangen kommer også til skue i Sletaunes *Babycall* (2011). Hovedkarakteren Anna finner et skogstjern et stykke ut i handlingen, og dette vannet utvikler seg raskt til å få en helt avgjørende for utfallet i filmen.

2.2. Grøsserens nøkkelementer

«Lyden i skrekkfilm er jo på en måte så stor del av fortellerelementet, egentlig mer enn en sånn vanlig film. Hvis det så er en dialogdrevet film så er du selvfølgelig avhengig av kunne høre dialogen, men det er ikke alltid lyden spiller en så stor dramatisk rolle da som i en skrekkfilm. Her i en skrekkfilm så skvetter du ikke hvis ikke er en skarp lyd eller en høy lyd [...]». (Intervju Christian Schaanning, Bakgrunnsmateriale, *Fritt vilt I*, DVD)

Det som Schaanning i dette sitatet refererer til er et av sjangerens kanskje mest typiske virkemidler. Ofte ledsaget av suspensfull musikk er slike brå effektlyder en vesentlig del av elementer i lydbildet som fremkaller en umiddelbar følelse av ubehag. Det skal påpekes at, på tross av at denne samlingen av lyder på mange måter inngår i det som er grøssersjangerens lydlig konvensjoner, så hender det ganske regelmessig at de andre sjangerfilmene låner virkemidler på tvers av hverandre.

På tross av at konvensjonene i de ulike sjangerfilmene er i en konstant utvikling og ofte preges av sjangerlek, har ordinære tilskuere på kino som regel en mental boks av basale forventninger av hva de kommer til å se. En dramafilm kan ha mange komiske øyeblikk, men det er åpenbare skiller på hvordan dramaet og komedien vektlegger individets følelsesliv og de mellommenneskelige relasjonene, ikke minst karakterenes forhold til omverdenen. Nokså kortfattet har lyddesigner og komponist Philip Brophy karakterisert grøssersjangerens formalistiske uttrykk og appell i følgende termer: «Contemporary Horror film is based upon tension, fear, anxiety, sadism and masochism... The pleasure of the text is, in fact, getting the shit scared out of you – and loving it: an exchange mediated by adrenaline» (Brophy, 1986:5).

Et klassisk spørsmål som jevnlig dukker opp i diskusjoner om grøsserfilmen er hvorfor individer til å begynne med velger å oppsøke de. Hvorfor ønsker rasjonelle mennesker å utsette seg for filmer som legger så mye vekt på særdeles negative emosjoner og opplevelser? Mine umiddelbare tanker rundt dette er at det må ha en sammenheng med at når vi som publikum entrer en kinosal er det for lengst etablert at det som foregår på lerretet er fiksjon. Vel å merke har fascinasjon og nysgjerrighet for det dystre og makabre praktisk talt til alle tider vært representert i menneskets historie i en eller annen form. Alt fra muntlige fortellinger rundt leirbålet til den enorme mengden av plattformer som er med å prege vår moderne massemediakultur.

Da jeg intervjuet lyddesigner Schaanning og presenterte prosjektet mitt uttrykte han noe usikkerhet på om prosjektene hans med Sletaune i det hele tatt kunne defineres som grøssere. «Er *Naboer* og *Babycall* en skrekkfilm egentlig?» (Intervju Schaanning, 05.09.19). Fra et pragmatisk synspunkt har sjangerdefinisjoner tendert til å forandre seg over tid. Vår

egen persepsjon spiller også inn på at vi på rent individnivå gjerne har forskjellige assosiasjoner for hva som er dens kjennetegn. Et klassisk eksempel lyddesigner Gisle Tveito drar frem i denne sammenhengen er *Rosemary's Baby* (1969) av Roman Polański. På tross av at *Rosemary* var markedsført som en grøsser i sin samtid, og senere er blitt kanonisert som et av de mest ikoniske filmene av sin sjanger, vil nok min 90-talls generasjon mest sannsynlig få det vanskelig med å definere den som overnaturlig grøsser på lik linje med de mer moderne filmene, for eksempel *The Conjuring* (2013) av James Wan. Mellom thriller og grøssere eksisterer det tilsynelatende veldig flyende overganger som i seg selv er med på å gi ytterligere problemer med å kategorisere dem. Noe jeg personlig har observert i DVD-hyllene på folkebiblioteket her i Trondheim, hvor jeg måtte lete etter *Naboer* i drama-kategorien. En film som i en periode hadde 18 årsgrense pga. seksualisering av ekstrem vold. På bakgrunn av dette kan jeg svært godt forstå Schaanning sitt utsagn, men skal likevel gi et forsøk på å konkretisere noen viktige punkter i denne debatten.

En sosiologisk forklaring på sjanger kan vi finne i Andrew Tudor sin bok *Film Genre: Theory and Criticism*. Han argumenterer at en sjanger består av et sett av *kulturelle konvensjoner* og at det er på grunn av disse at vi kategoriserer enkelte filmer som for eksempel drama, western eller komedie:

«But other usage such as 'Horror' films, might also mean films displaying certain themes, actions, and soon, or, just as often, films that have in common the intention to horrify. Instead of defining the genre by attributes it is defined by intentions. Likewise, with the distinction between 'Gangster' movies and 'Thrillers'.»
(Tudor, 1977:134)

Tudor skriver videre at «genre is what we collectively believe it to be» (Tudor, 1977:139). Han hentyder her at all faglig drøfting rundt en sjanger er fullstendig avhengig av de kunnskapene og assosiasjonene som eksisterer i en kultur. For videre diskusjon opplever jeg at «what we collectively believe it to be» blir altfor vagt og generaliserende. I Tudor sin bok *Theories of Film* finner jeg på den annen side et utgangspunkt som er mer hjelpelig. Her teoretiserer han sjanger som et generelt fenomen som kan defineres ut ifra *konvensjoner*. Aspekter slik som fortellingens karakterer, settingen, temaer, selve plottet, ikonografien og dens holdning til de ulike elementene av fortellingen er alle essensielle for å definere en films sjanger (Tudor, 1974:6).

Selv om *Naboer* og *Babycall* befinner seg i ransonen til grøssere dersom man sammenligner filmene til Sletaune med resten av analyse materialet, så låner de likevel noen

elementer og temaer som vi gjerne forbinder med denne type film. Sletaunes filmer kan defineres ut fra sjangerhybriden *psykologiske grøssere* ettersom de tilsynelatende tar utgangspunkt i handlingene/ugjerningene til en person som befinner seg i en tilværelse preget av mental ubalanse og forfølgelse. Filmene skildrer i all hovedsak en skremmende tilværelse i form av et eksistensielt mareritt og med særdeles stor tyngde på å visualisere vold mot både kroppen og sinnet til karakterene. Slik som i tilfellet med hovedkarakterene John (Kristoffer Joner) i *Naboer* og Anna (Noomi Rapace) i *Babycall* inneholder slike filmer flere innslag av ekstreme og veldig subjektive opplevelser som svinger sterkt mellom virkelighet og psykoser. Mellom den reelle og den imaginære verden.

På det visuelle plan og i tråd med sine forgjengere fra tysk ekspresjonistisk film (1920-1927) uttrykker grøsserfilmen en ekstrem og forvrengt verden, preget av eksistensiell frykt og undertrykkelse. En fysisk, mektig og tilstedeværende ondskap er representert og fortellingene sirkulerer rundt karakterer som begår en serie umoralske handlinger. Den tradisjonelle slutten undergraves også gjerne totalt ved at helten vår ikke triumferer. Snarere enn å ende i kjærlighet ender det i melankoli, galskap eller død. Slik som hovedkarakteren Francis (Friedrich Fehér) i *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920). Tysk ekspresjonistisk film er nok mest kjent for sitt kreative arbeid med mice-en-scene, hvor silhuetter og utnyttning av lukkede rom bevist anvendes for å frembringe og forsterke angst. Fremfor å være ren underholdning spiller ekspresjonistisk film ofte på ekstremt negative emosjoner og det groteske. Kriminalitet, usedelighet og mord er gjennomgående temaer for denne typen film (Bordwell & Thompson, 2010:89-95).

Både Schaanning, Ringnes og Tveito nevner at det som kan være spesielt utfordrende i pre-produksjonsfasen, uavhengig av sjanger, er å finne ut «hva filmskaperne *egentlig* vil lage». I slike situasjoner blir manuset et viktig virkemiddel og felles møter med regissør. Da vil alle involverte få et tydeligere mentalt bilde for filmen som skal produseres og retning de kan gå for å oppnå den opplevelsen. Fra perspektivet til en lyddesigner forklarer Tveito at:

«[...] allerede på det tidspunktet så kan man jo gjøre noe. Da kan det være at filmen krever noe *konseptuelt*. At det er noe i den filmen som kanskje er uprøvd eller ikke finnes. Som er supernatural på en eller annen måte, som du vet kommer til å være en utfordring. Disse tingene ser man veldig lett på manus.» (Intervju Tveito 03.09.2019)

Det er med andre ord ikke uvanlig for lyddesignere å være involvert i filmens tidlige fase. Hva så med lyddesignere som ikke jobber så tett med pre-produksjonen og først blir involvert med filmen når materialet er ferdig spilt inn? Da jeg spurte lyddesigner Røstad i Ambolt

Audio om hvordan sjangerbevissthet påvirker arbeidet hans kom det fort frem at forholdet mellom det og den praktiske utførelsen egentlig kan være ganske løst. Fra Røstad sin side så ser han «ofte på sjangere bare som et slags hjelpemiddel for å vite cirka hva slags film man skal se og hvilke ambisjoner dem som lager den har med den» (Intervju Røstad, 20.09.2019). Ved siden av å bruke sjanger-konvensjonene som et praktisk verktøy for faglig diskurs, planlegging og tekniske utførelse av produksjonen, er sjanger selvfølgelig også behjelpelig for å planlegge markedsføringen.

For at vi som publikum skal kunne tro på filmens fiksjonsunivers jobbes det aktivt opp mot en lydgjengivelse vi kjenner igjen fra hverdagen. Ifølge Chion er det helt sentralt at lydgjengivelsen skal oppleves som «truthful, effective, and fitting not so much if they reproduce what would be heard in the same situation in reality, but they render (convey, express) the feelings associated with the situation» (Chion, 1994:109). Muligheten til å separere enkeltlyder fra hverandre åpner for at man i etterarbeidet kan fremheve lyder som er viktige i en scene. Som en konsekvens av dette har det blitt vanlig praksis at lyd i film har mer definisjon sammenlignet med hvordan vi naturlig opplever dem. På tross av det vi hører er en «overvirkelig» representasjon av virkeligheten er det likevel ingen som klager på for mye definisjon (Chion, 1994:99).

Skillet mellom *realistisk* og *kunstig* lydgjengivelse er en type diskusjon jeg ikke ønsker å bruke så mye plass på, men av egne formeninger rundt dette temaet vil jeg kort legge til at i etterarbeidet med filmlyd er det mer gunstig å snakke om *troverdighet*. Dette blir også poengtert av lyddesigner Ringnes. Han forteller at lyden i grøssere ikke nødvendigvis trenger til enhver tid å være realistisk, det viktigste er at de som ser filmen skal ha tro på den. «Det viktigste er at du som seer/publikum skal føle at det er like realistisk som karakterene dine i filmen, fordi de tror at det er realistisk. Det er enormt viktig det og. På en måte i det helt dagligdagse gjøre det skummelt» (Intervju Ringnes, 27.09.2019).

Visuelt blir ubehagelige øyeblikk forsterket gjennom slike ting som utsnitt, klippertyme og bildemontasje. Lydens oppgave blir da å forsterke situasjonen i scenen, skape helhet og berike bildene. Lyddesigneren har tilgang på en mengde verktøy og kunnskaper for hvordan lyden kan anvendes sammen med bildet for å oppnå ønsket emosjonell effekt. Med det som utgangspunkt vil jeg undersøke nærmere hvordan lyd produseres og konstrueres i grøsserfilmen.

2.3. Lyd som terroriserer

«In the cinematic experience, the frisson that acute fear produces—the sensation of chills, waves of shivers up and down the spine, goose bumps and hairs standing on end (piloerection)—is actively pursued. The interplay of fear and threat is evoked by narrative tactics of tension such as suspense, a gradual buildup through delaying the arrival of the event whose occurrence resolves the tension, and surprise, working on the effect of the unexpected, the unforeseen, a shock.» (Goodmann, 2010:73)

Ifølge Steve Goodmann er lyddesign et kraftfullt verktøy for å vekke en kroppslig og psykologisk reaksjon hos tilskueren. Mange filmskapere vil si at en film først begynner å få sin form når materialet er blitt sammenslått i etterarbeidet. Kreative valg i slike ting som klipperytme, bildemontasje, fargekomposisjon, musikk, lydeffekter, og samspillet mellom disse, påvirker oss som publikum og har stor betydning for hvordan vi tolker scener og sekvenser. Effekten av den auditive og visuelle sammenslåingen er langt sterkere og uttrykksfull enn om de skulle ha stått hver for seg. Lyden tilfører *added value* ifølge Chion (1994:5). For videre diskusjon og kontinuitet vil jeg forholde meg til Iversen og Tiller bruk av samme begrep – *merverdi* (2014:41). Dette er lyder vi tolker for å komme naturlig fra hendelsene i scenen og har en ekspressiv og/eller informativ verdi som beriker det visuelle. Chion gjør her et poeng av at merverdi er noe langt mer enn direkte kopiering av det visuelle. Lyden i seg selv er meningsbærende, men den totale effekten er større enn summen av delene når lyd og bilde spilles av synkront.

Chion bruker i denne sammenhengen ordet *synkrese* (*synkronitet + syntese*) for å beskrive at i nærmest alt av audiovisuelt arbeid mot å tilføre en merbetydning, eller tilleggsbetydning til det tilskueren ser og opplever, så eksisterer det en spontan og uimotståelig sammensmeltning mellom auditive og visuelle fenomener som fremtrer under samme tidsrom (Chion, 1994:63). Sammenfallet gjør at vi automatisk opplever lyden som sammenbundet med bildet.

Med i nærmest alle former for lydgjengivelse skiller Chion mellom lyder som er *rendered* og lyder som er *reproduced*. Rendering – *lydgjengivelse* fra nå av, er motvekten til reproduksjon av den samme lyden vi ville ha hørt i en tilsvarende lyttesituasjon. Publikum gjenkjenner disse lydene som sanne, troverdige og passende fordi de gjengir og uttrykker følelser assosiert med hendelsen eller situasjonen (Chion, 1994:109). Et godt eksempel han bruker fra Liliana Cavani's krigsdrama *La pelle* (1981), er en scene hvor en italiensk guttunge blir overkjørt av en stridsvogn. Idet barnet får kjøretøyet over seg hører vi i lydsporet «a ghastry noise that sounds like a watermelon being crushed». Han poengterer med denne

scenen at publikum er med på den auditive illusjonen, selv om de mest sannsynlig aldri har vært borti et lignede tilfelle og hørt den *faktiske* lyden av et menneskebarn bli most under flere tonn med armert stål. Vi kan lett forestille oss at ødeleggelsen av bein, kjøtt og innvoller har en fuktig og klissete kvalitet over seg (Chion, 1994:22).

Lyden sin oppgave i korte trekk er ikke bare å etterligne det visuelle. Det skal også skape helhet, karakter og dybde i den fragmenterte bildekomposisjonen. En ordinær tilskuer med normal hørsel vil fort oppleve at levende bilder uten lyd kan bli svært underlig og dvelende å følge med på i lengden. Synkresen gir merverdi og en helt annen tilstedeværelse enn det lyd og bilde kan formidle alene. De utfyller hverandre, men på hver sin måte.

En lyddesigner bestemmer hvor høyt og hvor nært de ulike elementene skal ligge i forhold til hverandre. Som en konsekvens av muligheten til å separere enkeltlyder fra hverandre er det vanlig praksis at lyd i film har langt mer definisjon sammenlignet med vår daglige oppfatning av lyder. Chion utreder dette i diskusjonen av *hyperrealisme*. Fordelen med denne hyperrealismen er at lyden kan bære med seg mer informasjon, slik som dens *materielle indikatorer*, og resulterer helhetlig i en mer våken og aktiv lyttemodus (Chion, 1994:99). De materielle indikatorene er frekvenser og detaljer i lydkilden vi umiddelbart assosierer med ulike typer materie, slik som i eksemplet med guttungen i *La pelle* (1981). Kunnskap over disse små og store detaljene er en helt nødvendig del av etterproduksjonen for at man skal oppnå interessante og troverdige lytteropplevelser.

I en 2010-studie med tittelen *Do film soundtracks contain nonlinear analogues to influence emotion?* har Daniel T. Brumstein, Richard Davitian og Peter D. Kaye analysert lydspor i forskjellige sjangere av spillefilm og konkludert at spenningsfilmer/grøssere tenderer til å inneholde en større andel av såkalte *ikke-lineære lyder*. Den ikke-lineære effekten oppstår når den normale grensen i en lydbølge blir kraftig overskredet, til et punkt hvor signalet blir komprimert og forvrenger seg (distortion). Dette fenomenet oppstår for eksempel i stemmebåndet vårt når vi roper eller skriker. Vi har utviklet oss til å forstå abnormaliteten i disse lydene, slik at vi umiddelbart vet at noe er galt eller at det er fare på ferde (Blumstein, Davitian & Kaye, 2010:751).

Bruken av disse simulerte ikke-linearitetene i film er ikke tilfeldige, men brukes for å styrke den emosjonelle effekten i en scene. I analysen kom de frem til at bråe utslag i frekvenser, ikke-standardiserte harmonier og bruk av stemmer og/eller instrumenter presset over sin normale grense blir brukt regelmessig i grøsserfilm (Blumstein, Davitian & Kaye, 2010:753). På flere områder kan vi si at dette står i stil med grøsserens tematikk; fragmentering og ødeleggelse av audio gjenspeiler ødeleggelsen av kropp og sinn.

Oftere enn i noen annen type sjangerfilm blir lydbildet i grøssere konstruert med karakteristikk som vekker uhygge i oss. Det være seg lyder vi rent instinktivt har et negativt forhold til, eksempelvis høye og bråe lyder, eller i form av mer hverdagslige trivielle lyder publikum innenfor filmens handlingsramme lærer å assosiere med noe negativt. Ifra det helt hverdagslige til mer abstrakte former for lydgjengiving kan det auditive håndverket fort bli som å male med stor pensel. Da gjelder det å unngå det lyddesignerne Tormod Ringnes og Christian Schaanning kaller *auditive påstander*. Ringnes kommenterer at i reallyden kan man legge på utrolig mye, men det bør være et samsvar mellom det som høres og hvordan karakteren(e) i bildet oppfører seg. Ringnes nevner i denne sammenhengen en scene inne på et venteværelse en kollega av han jobbet på, hvor noe i bakgrunnen var svært problematisk:

«[karakteren] sitter med datteren sin på sykehuset og så har han lyddesigneren lagt på masse...om det var en fødsel eller noe slikt jeg husker ikke, men noe annet skjedde i et annet rom. Det var for å skape et sykehus, men jeg sa at hadde jeg hatt den lyden i bakgrunnen så hadde ikke jeg oppført meg sånn overfor min datter.» (Intervju Ringnes, 27.09.2019)

Auditive påstander slik Ringnes forklarer det kan ifølge Schaanning også skapes med musikk. I starten av en grøsserfilm vil man gjerne bygge opp en form for atmosfære, men «hvis du da for tidlig begynner å legge på noe skummel musikk før vi har begynt å se at skuespillerne har begynt å reagere på noe skummelt, eller at ting er skummelt, så ødelegger du litt for deg selv» (Intervju Schaanning, 05.09.19). Det han påpeker her, og som enkelt kan overføres til de andre aspektene i filmlyd, er at det ofte i slike øyeblikk er langt bedre å tilegne seg noe mer subtilt og la *det* synke inn i underbevisstheten til publikum.

2.4. Hovedgrupper av filmlyd – auditive virkemidler

Når det har kommet til valg av terminologi er det tilsynelatende splittede meninger mellom både praktikere og teoretikere for hvordan filmens lydbilde skal deles opp. Chion som teoretiker deler filmlyd inn i 3 hovedgrupper; *stemmer*, *musikk* og *støy* (1994:109). Den samme inndelingen gjør også Bordwell og Thompson (1985:186).

De to Med gruppen *støy* henviser de til resterende lyder som ikke passer inn under de to første hovedgruppene. I lang tid har vist seg å være brukbart for faglig diskurs i både teori og praksis, men for videre diskusjon blir begrepet for snevert og vil derfor dele opp begrepet enda ytterligere for å gjøre den faglige drøfting mer oversiktlig⁴.

⁴ Engelstad og Tønnessen bruker en tilsvarende tredeling, men bytter *støy* med *kontentum* (Engelstad og Tønnessen, 2011:104).

Det har blitt stadig vanligere å dele filmlyd inn i fire hovedgrupper. Iversen og Tiller bruker for eksempel hovedgruppene *dialog*, *musikk*, *effektlyd* og *reallyd* som basis for faglig drøfting og refleksjon (Iversen & Tiller, 2014:48). Fra de mer praktiske sidene i filmproduksjon har lyddesigner Mark Cross en litt annerledes innfallsvinkel og er konsekvent på at *dialog*, *bakgrunn/musikk*, *effektlyder* og *foley* er de mest konsise byggesteinene i all produksjon av og diskurs om filmlyd (Cross, 2013:1).

Det vi kan trekke ut av dette er at det tilsynelatende er enighet mellom Chion, Cross, Iversen og Tiller at *dialog* og *musikk* er helt klare kategorier, de «forklarer seg selv», men mer problematisk er tydeligvis å få konsensus på resten⁵. For videre drøfting rundt filmlyd i grøssersjangeren har jeg besluttet å legge sammen noen av de inndelingene som er blitt nevnt over for å gjøre terminologien fra både praktisk og teoretisk arbeid med lyd noe mer oversiktlig. For videre diskusjon ønsker jeg derfor å forholde meg til fem hovedgrupper⁶:

- *Dialog*
- *Musikk*
- *Reallyd*
- *Foley*
- *Effektlyd*

2.4.1. Moduser og lytteropplevelser

I arbeidet med å legge lyd til bilde har lyddesigneren nærmest uendelig store muligheter til å skape interessante og engasjerende lydlandskap. Med i hovedtypene finner vi fort ut at valg av lydstyrke, tonehøyde, klangfarge, varighet, lydens rom, bruk av støy og ikke minst fravær av lyd har stor innvirkning på lytteropplevelsen. Vi er overraskende dyktig til å skille ulike lyder fra hverandre og basert på frekvenser i en eller flere lydkilder hører vi fort at de bærer med seg forskjellige materielle tilstander, eller *Materializing Sound Indices* slik Chion utreder det (Chion, 1994:114). Lydens materielle indikatorer er kort forklart detaljer i den enkelte lyd som gir oss informasjon om dens konkrete materialitet og hvordan den lages. Informasjon i enkeltlyden som får oss til å «føle» dens materielle forhold. Et eksempel i film er når vi ser en mann blir slått i ansiktet. Vi skal ikke bare høre slaget, men vi skal også høre hvor raskt det kommer, hvor hardt det treffer, hvor kraftig det er, og hvor vondt han får av det slaget.

⁵ Iversen og Tiller poengterer også dette ved at «lyden av en stemme eller av musikk kan dessuten også benyttes nærmest som en lydeffekt» (Iversen & Tiller, 2014:48).

⁶ Cross plasserer *bakgrunnslyd* inn under musikk, men jeg opplever *reallyd* er et mer oversiktlig begrep med tanke på funksjon.

Bevissthet over lydens materielle indikatorer er ikke bare en svært nyttig kunnskap, men en absolutt helt nødvendig del av lydleggingen. Det er svært sjeldent at lyd til film ikke gjennomgår en eller annen form for etterbehandling, en prosessering, for å etterligne og forsterke situasjonen disse lydene oppstår⁷.

Likt med en billedkunstner har lyddesigneren som en del av forberedelsen til sitt nye prosjekt samlet inn en palett av forskjellige lydspor som kan tilføre tilstedeværelse og karakteristikk, det lyddesigner Gisle Tveito kaller en *sonisk personlighet*. «Hvis du skal lage et rikt miljø så må det ha en sonisk personlighet og ofte så må det knyttes til noe visuelt. Det er derfor det er så jævlige mye wind chimes for eksempel i sånne typer skrekkfilmer» (03.09.2019). Et noe mer dekkende navn på begrepet Tveito bruker lengre ut i samtalen og som jeg vil ta med videre i denne avhandlingen er *sonisk identitet*. Selve begrepet ligner veldig på et virkemiddel i musikk som gjerne kalles *ledemotiv*. Det er et tilbakevendende formelement som karakteriserer ting slik som personer, situasjoner og steder⁸. Et hus eller en bygning kan på samme måte som skuespilleren ha en helt egen palett av lyder i form av romtone, skurring fra ventilasjonsanlegget, knirking fra veggene og gjenstander i rommet som kan produsere lyd (klokker, kjøleskap, peis, osv.). Det samlede lydbildet fra selve stedet som er med på å gi publikum noe å identifisere og etter hvert assosiere med lokasjonen.

Vi kan hente mye informasjon ut ifra det vi hører og for å virkelig kunne gå inn på detaljnivå er vi nødt til å ta i bruk en helt annen modus fremfor den *kausale* lyttingen vi bruker i hverdagen. Når vi lytter kausalt så forholder vi oss likegyldige til det vi hører rundt oss, lytting uten konsentrasjon. Med *reduert lytting* henviser Chion til en type modus hvor enkeltlyden og enkeltlyders akustiske karakteristikk i seg selv blir objekt for nærmere analyse og ikke kilden til lyden (Chion, 1994:29). Redusert lytting er i seg selv et veldig omfattende begrep som strekker seg over flere ulike studier av lyd. Aktivt i både teoretiske analyser og praktisk arbeid med filmlyd er en slik modus et særdeles nyttig verktøy for å gå dypt inn på de kreative og skapende sidene med lyddesign.

I konstruksjonen av et lydbilde utnyttes en lang rekke av auditive virkemidler for å gjøre lytteropplevelsen mer interessant. Samhandlingen mellom for eksempel on-/off-screen lyd, tonal/atonal musikk og bruk av subjektiv/intern lytteropplevelse er alle eksempler på auditive grep som kan tilføre dybde, variasjon og dramatik i fortellingen. Akkurat det samme fenomenet blir referert til som *point of audition* av Altman og Chion⁹:

⁷ For eksempel romklang.

⁸ Ledemotiv. (u.å) I Det Norske Akademis ordbok. Hentet 15. mai 2020 fra <https://naob.no/ordbok/ledemotiv>

⁹ Chion, 1994:89

«Frequently used to establish spatial relationships among neighbouring spaces which cannot be presented visually in a single master shot, point-of-audition sound is identified by its volume, reverb level, and other characteristics as representing sound as it would be heard from a point within the diegesis, normally by a specific character or characters. In other words, point-of-audition sound always carries signs of its own fictional audition. As such, point-of-audition sound always has the effect of luring the listener into the diegesis not at the point of enunciation of the sound, but at the point of audition.» (Altman, 1992:60)

Ifølge Altman er det er vanlig praksis i film å gjengi karakterenes auditive subjektive perspektiv, hvordan de lytter subjektivt til det omkringliggende landskapet. «Vi er fokusert på de lydene som karakterene hører, og de lydene som er valgt ut for å bli hørt» (Iversen & Tiller, 2014:63). Det å skildre karakterers interne lydopplevelser er verken eksklusivt eller særegent for grøsserfilm, men det kan likevel påstås at de gjerne tenderer til å dra denne formen for auditiv subjektivitet inn i mer ekstreme former. Vi blir tatt inn i protagonistenes sanseverden, bakgrunnslydene innsnevres og vi fokuserer sterkt på de lydene som de er opptatt av.

I den rekkefølgen jeg har listet opp hovedtypene vil jeg videre deler de opp i representative underkategorier og satt de inn i kontekst for hvordan gruppene kan anvendes i grøsserfilmen. Inn mot avhandlingens del to, analyse av perioden 2003-2011 og *De dødes tjern* (1958/2019), kommer detaljnivået og omfanget til å være betydelig større, men i dette kapitlet har jeg komprimert den viktigste fagterminologien og annen relevant teori for videre drøfting.

2.4.2. Dialog

I nærmest alle sammenhenger med å skape lyd til bilde har dialogen høyeste prioritet. Den har en dramatisk, psykologisk, informativ og affektiv funksjon hos publikum, og det er gjennom skuespillerens stemme at vi autentiserer karakteren som en person (Chion, 1994:171). Opptakene på sett, også kalt *production dialogue*, vil inneholde den råeste og mest emosjonelle fremførselen av karakteren skuespilleren portretterer og er av den grunn førstevalget i prosessen med å synkronisere lyd og bilde (Cross, 2013:83)¹⁰. Det er likevel veldig sjeldent i film å ikke høre dialog som ikke har gjennomgått en eller annen form for *attersynk* (ADR), og grunnene til det kan være mange.

Stemmens lydlige kvaliteter er og har alltid vært et dramatisk instrument hvor

¹⁰ Av den grunn er det ekstra viktig å få så gode opptak som overhodet mulig på sett.

skuespilleren kan uttrykke følelser og motivasjon utover i fortellingen¹¹. Vi merker da at språk, toneleie, dialekt, aksent og andre lignende verbale indikatorer til sammen utgjør en egen signatur vi kan assosiere med karakteren. Og alt etter hva som er blitt etablert innenfor filmens handlingsramme kan en stemme bære med seg både positive og negative konnotasjoner. Vel å merke kan også mangel på ord være et sterkt virkemiddel for å underbygge en form for avstand mellom de ulike karakterene. I grøsserfilmen, spesielt undersjangeren *slasher*, møter vi ofte på svært ordfattige og luskende antagonister. Gjennom møtene deres med ofrene merker vi på stillheten hvor kalkulerende og hvor lite villige disse personene er til å sympatisere med smerten og lidelsene de forårsaker.

I filmlyd er det i all hovedsak to måter en stemme kan manifestere seg, *diegetisk* og *ikke-diegetisk*. En stemme kan befinne seg utenfor diegesen i form av voice-over fra en allvitende fortellerstemme, men i de fleste sammenhenger snakker vi om diegetisk dialog mellom skuespillere. Etter at publikum er blitt presentert for skuespillerne blir vekslingen av diegetiske stemmer *on-* og *offscreen* et virkemiddel for å gi en følelse av romlighet med karakterer som befinner seg i eller utenfor lerretet (Bordwell & Thompson, 1985:193).

Over tid har det også blitt vanlig praksis å tillegge stemmen en type klang eller en form for effekt for at det skal etterligne det fysiske rommet eller samtalsituasjonen¹². En stemme kan både fremføres og prosesseres til å bli skremmende umenneskelig og i sin mest ekstreme form kan det fort vippe over til et krysningspunkt mellom dialog og effektlyd.

2.4.3. Musikk

Iversen og Tiller forklarer at «kontinuitet, helhet og strukturell sammenheng etableres gjennom valg av musikalsk uttrykk i en film» (Iversen & Tiller, 2014:73). En spillefilm består av en mengde enkelttagninger som er blitt sammenslått i etterarbeidet for å skape en logisk og dramaturgisk oppbygging. Filmmusikk er i seg selv særdeles nyttig for å gi en følelse av kontinuitet i det fragmentariske billedforløpet ved å etterligne den visuelle rytmen og stemningen i fortellingen, eller jobbe bevisst imot dette for å oppnå en annen type effekt.

I boken *Film – En innføring* skiver Engelstad og Tønnessen at i samspillet mellom musikk og bilde i filmens multimodale uttrykk snakker vi si at musikken kan ha tre forskjellige relasjoner (eller moduser). Den kan (i) *understreke* eller *forsterke* det bildet viser, (ii) si *noe nytt* i forhold til innholdet i bildene og potensielt *utvide* betydningen, og helt til sist

¹¹ Når vi hører noen snakke mens de gråter er det ofte vanskelig å ikke selv kjenne på den samme følelsene av nedtrykthet.

¹² Kuttets frekvensbredden mellom 300hz – 3khz høres det ut som om stemmen kommer ut fra et telefonrør.

har musikk den egenskapen at det kan (iii) *motsi* bildene, vi opplever at musikken og bildene dissonerer med hverandre (Engelstad & Tønnessen, 2011:111-112).

En observasjon som lyddesigner Tveito har bemerket er at det generelt i filmmediet produseres mer musikk enn noen gang før. Musikk er i dag en så integrert del av moderne spenningsfilmer at det er blitt «helt legitimt å legge på noe musikk eller en lydeffekt som sier ‘wow’, du legger på et drønn, du legger på et eller annet orkesterstøt. Det representerer den følelsen publikum skal ha» (Intervju Tveito 03.09.2019). Med tilbakeblikk på de oppnevnte relasjonen mellom musikk og bilde er en slik type musikkbruk med på å understreke og eller forsterke det bildet viser. I grøsserfilmen blir endringer i bildet eller hendelser gjerne ledsaget av korte høyfrekvente musikalske signaler for å gi et frempek på at noe viktig skal opptre eller noe ubehagelig er i ferd med å skje, musikalske *stingere* som skal røske opp i publikum (Larsen sitert i Iversen & Tiller, 2014:74).

Helt siden filmens begynnelse har ikke-diegetisk musikk vært anvendt sammen med bildene. Det er svært virkningsfullt for å forsterke hendelser i fortellingen og kan underbygge følelser slik som glede og eufori, så vel som mørk skjebne og dramatik. I scener hvor protagonistene beveger seg fra en tilsynelatende fredelig tilværelse og inn i en truende blir situasjonen deres ofte poengtert gjennom det Chion kaller *empatisk* musikk. Musikken kommer gjerne brått på og med en tydelig perkussiv kvalitet over seg, representere hjertet som hamrer i brystkassen. I slike tilfeller opplever vi at det er et tydelig samspill mellom musikken og det karakteren følelsesmessig (og fysisk) opplever i situasjonen (Chion, 1994:8). En typisk og konvensjonell musikkbruk vi finner i alle typer film.

Store øyeblikk har store lyder. Musikk er i de fleste sammenhenger en integrert del av stemningsoppbyggingen og dette poengteres i mye grøsserfilm ved at det ofte anvendes musikalske motiver for å poengtere at antagonistene sniker seg inn på en av de uvitende karakterene. I slike situasjoner opplever vi at det musikalske uttrykket peker på handlingsutviklingen (Iversen & Tiller, 2014:74) og får da en veldig pedagogisk egenskap. Gjennom musikksporet blir publikum informert at noe sniker seg inn på karakteren, det øker i tempo, likeså gjør kamera og vi føler en psykologisk terror fra forventningen om at det skal skje noe forferdelig.

Skoleeksemplet på dette er dusj-scenen i Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960). Gjennom forhenget ser vi en skikkelse tre inn i rommet på vei mot en intetanende Marion Crane (Janet Leigh). Høyfrekvente pulserende fioliner kommer brått opp fra musikksporet idet forhenget trekkes bort og på samme vis som en sirene varsles publikum at protagonisten er i stor fare. Etter komponist Bernhard Herrmann sin suksess med *Psycho* har bruken av såkalte *stingers*

befestet seg som et av grøssersjangerens mest typiske virkemidler og i mye spillefilm blir det tradisjonelt blitt anvendt for å peke på noe skummelt eller potensielt skremmende.

Slik som Engelstad og Tønnessen var inne på kan musikken også motsi bildene, resultatet blir da at musikken får en *anempatisk* effekt. Ifølge Chion er dette musikk og lyder som “conjures up the mechanical texture of this tapestry of the emotions and senses” (1994:9), og det er i slike situasjoner vi opplever at ubehaget ikke nødvendigvis kommer fra musikken i seg selv, men av at musikken tilsynelatende ikke er følelsesmessig knyttet til handlingen eller situasjonen i scenen. Iversen og Tiller kommenterer at:

«Ulike følelser kan etableres eller forsterkes av bruken av lyd og musikk, men til syvende og sist er det samspillet mellom bilde og lyd som skaper den emosjonelle dialogen eller resonansen. Forholdet mellom de ulike virkemidlene kan også være sammensatt og kontrastfylt, som tilfellet med anempatisk musikk.» (Iversen & Tiller, 2014:94)

Et klassisk eksempel på anempatisk musikk er den lystige tittelsangen til musikalen *Singin' in the Rain* (Kelly & Donen, 1952) og hvordan den brukes i kontekst av ugjerningene til ungdomskriminelle Alex (Malcolm McDowell) i *Clockwork Orange* (Kubrick, 1971). I musikalen blir hovedkarakteren Don (Gene Kelly) sin lykkerus over forelskelsen til Kathy (Debbie Reynolds) og dans gjennom regnet akkompagnert av lette og euforiske toner. Melodien resonerer med stemningen i scenen og tematikken som preger resten av fiksjonsuniverset, men når den samme sangen i *Clockwork Orange* synges av Alex mens han mishandler en eldre mann og voldtar hustruen blir opplevelsen totalt annerledes. På samme vis som i originalverket med Gene Kelly er den glade melodien forankret i sinnsstemningen til hovedkarakteren, men da i dette tilfellet for å understreke en særdeles makaber ironi – den muntre syngingen står i klar kontrast til grusomhetene Alex utfører (Iversen & Tiller, 2014:74).

2.4.4. Reallyd

Med *reallyd* menes alt som eksisterer naturlig i det fysiske rommet eller stedet handlingen/scenen utspiller seg. Det vi ofte tolker som stillhet og/eller miljølyd og kan være alt fra den svake elektriske summing fra et kjøleskap til de mange industrielle lydene fra innsiden av en fabrikk.

I den videre drøftingen av reallyd vil jeg presentere to begreper fra Chion; *vast* og *null extention*. Med *extention* viser han til den generelle størrelsen på det diegetiske lydmiljøet, graden av åpenhet eller omfanget av forskjellige lyder om spiller inn på å gi oss en følelse av størrelse til det fysiske rommet. Det vi kan tolke for å være normaltilstanden i reallyden. *Vast*

er en teknikk hvor det soniske landskapet strekkes ut og kan inneholde en nesten uendelig mengde av lydelementer i senter og i periferien. Hvis sjokk er ønsket effekt i en scene må kontrasten mellom lyd og stillhet være kontekstuell for at suspens og avbrytende lyd skal fungere best mulig sammen. På bakgrunn av dette er det grunn til å si at grøssere oftere enn i andre typer spenningsfilm tenderer til å skifte mellom reallydens normaltilstand og *null extention*. Vi opplever at lydbildet blir innsnevret og er en svært vanlig teknikk i film for å understreke auditivt at skuespilleren blir oppmerksom på noe i rommet (Chion, 1994:86-87). Vi opplever lydene som forankret i karakterens point of audition, men også deres psyke.

En svært kraftig innsnevring av omkringliggende elementene vi naturlig forventer fra det filmatiske rommet, forså å erstatte det med musikk eller total stillhet, er ifølge Chion en effekt av *suspension* (Chion, 1994:132). Inntrykket gir en sterk følelse av både tomhet og mystikk. I film opplever vi ofte at denne endringen av dynamikk er forankret i karakteren, men kan også forekomme i andre sammenhenger hvor man ønsker å understreke dramatikken uten å bruke høy lyd.

2.4.5. Foley

Foley er navnet på en veldig omfattende prosess i etterproduksjonen som krever at noen i lydstudio fysisk gjenskaper lyder mens de ser filmen spilles av i en skjerm foran dem¹³. Med i det performative arbeidet har foleyartisten et sortiment av ulike typer sko, klesmaterialer, gjenstander (nøkler, pinner, stoler m.m) og underlag. Formålet med disse lydene er å skape en mest mulig troverdig lydgjengivelse av bevegelser og situasjoner i en gitt scene.

Basert på egne praktiske erfaringer forbinder jeg foley med en type lydkategori som står i en langt sterkere relasjon med å representere virkelighetens lyder enn det som gjerne er tilfellet med effektlyd. Vi legger normalt ikke merke til alle disse små trivielle lydene, likevel er foley svært viktige for å skape tilstedeværelse og følelse av nærhet til karakterene.

Tilsvarende blir også påpekt av Cross:

«[Foley] add a more realistic layer of audio to make the soundtrack more authentic. These subtle acted-out human sound effects have a dynamic effect on the subconscious mind while watching a film or television show. They make the audience feel like they are in the same room or location while experiencing the human sonic presence of each character.» (Cross, 2013:99)

I grøsserfilm legger vi spesielt godt merke til foleylydene i sammenhenger hvor lydbildet bytter over til at vi hører ifra protagonistens point of audition. Når ting begynner å bli

13. Oppkalt etter Jack Foley (1891-1967)

skummelt for karakteren nedtones bakgrunnslydene og vi lytter nøyere på de lydene både de selv og antagonisten naturlig produserer. De materielle indikatorene i fotstegene og pusten deres kan fortelle oss mye om hvordan de psykologisk opplever en gitt situasjon.

2.4.6. Effektlid

Effektlid er en egen gruppe av lyder som er konstruert og plassert i lydbildet med hensikt at publikum skal legge spesielt godt merke til dem (Iversen & Tiller, 2014:48). Bruken av effektlid i film har endret seg gjennom historien, men nokså konsist for dem alle er at de brukes i sammenhenger hvor man ønsker å forsterke og (til tider) overkompensere handlingen i filmen. Det er en gruppe med uthevede lyder som tilfører «color, texture, and possibly emotion feel to your soundtrack» (Cross, 2013:4).

Både reallyd og foley brukes som virkemiddel for å understreke hendelser og interaksjoner i bildet, men i større grad enn det som er tilfellet med foley er ikke effektlid nødvendigvis like bundet til å representere virkelighetens lyder. Når slike lyder gjøres riktig vil publikum tolke disse for å være en autentisk del av scenen.

På samme vis som musikk kan også effektlid være anempatiske ved at noen av de soniske prosessene i rommet fortsetter etter et voldsomt dødsfall av en karakter, slik som i dusj-scenen i *Psycho* (1960). Etter at Marion Crane har blitt knivstukket hører vi vannet fortsetter å renne i bakgrunnen mens hun visner bort i badekaret. Lyden av dusjhodet og de resterende bakgrunnslydene forholder seg likegyldig til det som nettopp har skjedd inne i rommet (Chion, 1994:9).

Lydkategoriene som er blitt diskutert til nå kan løfte opp stemningen til noe langt større enn det som først var forventet. Lyddesigneren har evnen til å gi tilskuerne en opplevelse de ikke er forberedt på ut ifra hvilke elementer som er lagt inn kan det auditive fullstendig endre forventingene av handlingsgangen i fortellingen. Det er flere aspekter i lyddesign som er generelt for all type film, men når man først begynner å sammenligne ulike typer av sjangerfilm opp mot hverandre blir det likevel tydelig at det er noen auditive virkemidler og kunstneriske grep som utpeker seg. I det videre skal jeg analysere hvordan den norske grøsserens lydbilder vider ut fra disse kategoriene og de eksemplene det hittil er vist til.

3. Perioden 2003-2011

3.1. Det tidstekniske aspektet

Ifølge filmviter John Belton har teknologisk utvikling i filmindustrien tradisjonelt vært nært forbundet med et ønske om å oppnå en sterkere realisme i det vi ser og opplever i bildet (Belton sitert i Altman, 1992:159). Med de nye teknologiene ble bakgrunnsstøyen på innspillinger redusert til et minimum og enda ytterligere i etterarbeidet. Mekanisk støy på filmsettet ble stadig mindre problematisk i overgangen til mer kompakt opptaksutstyr. Tett opp til dette ble det på midten av 60-tallet utviklet støyreduksjonssystemer av Dolby som muliggjorde at man kunne viske ut mye av grunnstøyen på det optiske lydbåndet med større presisjon (Iversen & Tiller, 2014:23). Lydsporet beholdt like stor *definisjon*, men med de nye teknologiene oppnådde man en tydeligere, klarere og mer nøyaktig gjengivelse av lyden (high fidelity). På sitt mest generelle blir film mer naturlig å høre på¹⁴.

De nye lydteknologiene åpnet for at man i en mye større skala i etterarbeidet kan legge lagvis med flere forskjellige lydspor, men fremdeles ha muligheten til å skille enkeltlydene fra hverandre. I tillegg har digitale verktøy økt uttrykksmulighetene i etterarbeidet av moderne filmlyd. Lyddesignere i dag har et langt større spillerom til å ekspandere lydbildet og gjøre det detaljrikt sammenlignet med hva som var tilfellet for et halvt århundre siden. En vesentlig stor forskjell mellom 1958 og perioden 2003-2011 er at filmene er produsert i totalt forskjellige lydsystemer. Bergstrøms versjon av *De dødes tjern* er i mono, mens resten av filmene i analyse materialet har standard 6-kanals surround. Monofonisk avspillingen hindrer oss ikke fra å oppleve dybde og bevegelse, men i de mer moderne flerkanals systemene finner vi en langt mer troverdig gjengivelse av det totale lydbildet:

«Innføringen av stereosystemet, og senere surroundsystemer, fikk også stor innflytelse på hvordan vi opplever det filmatiske rommet. Et større lydbilde gjorde at publikum oppfattet retningen av lyden, og hvor den kom fra. Det var dermed også mulig å oppleve bevegelser i lydkildene. Detaljer og dynamikk forsterket dessuten opplevelsen av dybde. Lydbildet hadde nå en forgrunn, mellomgrunn og bakgrunn.»
(Iversen & Tiller, 2014:24)

De nye lydsystemene ifølge Iversen og Tiller har åpnet for langt større muligheter til å ekspandere og utforske filmens soniske uttrykk¹⁵. Dybdefølelsen og filmlydens dynamiske område kunne nå utvides enda ytterligere og ved siden av den rent kommersielle lydleggingen

¹⁴ Mot slutten av 50-tallet utvikles en stor variasjon av retningsstyrte mikrofoner som er bedre egnet til å fange opp hele frekvensområdet av den menneskelige hørselen (20hz -20khz).

¹⁵ Det at separate lydspor nå kunne sendes ut til egne tilpassede høyttalere resulterte også i at man jevnt over oppnådde en langt mer stabil og naturlig spredning av frekvensspekteret.

fikk man i prosessen et større spillerom for artistisk og eksperimentell lek.

I det store hoppet mellom 1958 og perioden 2003-2011 blir lytteropplevelsen i film enda mer variert, engasjerende og med en enda større vekt på å etterligne hvordan vi naturlig ville ha opplevd den (panoreringer, lydstyrke, romklang m.m.). Alle disse vesentlige faktorene må betraktes med hensyn til det tidstekniske. Den ordinære praktiske og håndverksmessige utførelsen som kjennetegner epoken verket opprinner fra.

3.2. Filmlydens stemningsskapende effekt og soniske identiteter

Sammenlagt utgjør de fem hovedgruppene i filmlyd det totale lydbildet. Uttrykket kan i seg selv brukes som et dekkende begrep for filmens helhetlige lydspor, men det er like vanlig å bruke det i faglig diskurs av sekvenser, scener og enkle kameratagninger. Og på samme måte som i visuelle analyser er det like vanlig å diskuteres det totale lydbildet ut ifra hva vi hører i filmens forgrunn, mellomgrunn og bakgrunn.

I praksis støter vi på situasjoner som ofte gjør det svært vanskelig å definere hvilket lag den enkelte lyd hører til. Det henger klart sammen med at de forskjellige lydlagene står i en konstant relasjon til hverandre. Filmens totale lydbilde er hele tiden i forandring, likevel klarer vi å plassere enkelte lyder med en viss presisjon basert på dens materielle indikatorer slik som volum og frekvensspekter. Mens dialog og andre nærliggende lyder som er viktige for handlingen normalt utgjøre lydsidens forgrunn, befinner reallyden seg et sted i lydbildets mellom- og bakgrunn (f.eks. trafikk, fuglekvisper og risling i trær). Alt etter hva som befinner seg i bildet og alt etter hva som er blitt lagt inn i hver av disse tre gruppene er de samlet med på å gi handlingen en følelse av dybde, variasjon og bevegelse. En interessant innfallsvinkel for lyddesign som ligger bortenfor de rent musikalske tilskuddene, ifølge Ringnes, er å tenke på strukturen og oppbyggingen som en musikkkomposisjon. Flere av de samme virkemidlene i musikken kan likeså anvendes i en mengde av ulike aspekter av filmlyd og det er flere musikalske valg man aktivt kan ta i bruk for å gradvis eller umiddelbart vekke følelsen av noe foruroligende. Det være seg i en gitt scene eller i lengre strekk av filmen:

«Hvis du tenker musikk så er det veldig kult å så tenke det som med lydbilde. At når ting er bra så jobber jeg ofte med at ting er i rytme, atmosfærer ligger i dureller ligger i harmoni [...] særlig i sånn skrekkfilm kan man ofte stemme biler, slik at alt på en måte er mykt og fint og riktig. Du ser ofte på sånne åpninger på skrekkfilm at det er sånn superfin harmoni og slik - og så begynner det å falle fra hverandre.» (Intervju Ringnes, 27.09.2019)

Lydleggingen baserer seg ikke bare på rene gjengivelser av det visuelle fremlegget, men er likeså en aktiv del av de mange subtile psykologiske frempekene som forteller oss om at noe

er i vente. Slik som i etableringsfasen av *Fritt vilt*. På kjøreturen opp til Jotunheimen blir vi blir kjent med hovedkarakteren Jannicke (Ingrid Bolsø Berdal), kjæresten Eirik (Tomas Alf Larsen), kompisen Morten Tobias (Rolf Kristian Larsen) og turtelduene Ingunn (Viktoria Winge) og Mikal (Endre Martin Midtstigen). Bigbangs energiske rockelåt «Welcome to the mountain» spilles ut av anlegget, dialogen er tett og nær, uten romklang, og vi hører det er svært godt stemning i gruppen. På turen oppover mot fjellryggen er det klar himmel og forsiktige vindpust stryker over det snødekte landskapet, en perfekt ettermiddag å stå på snowboard, men så snues den fredelige tilværelsen fullstendig på hodet idet Morten Tobias brekker beinet. Susingen av vinden blir kaldere og hissigere. Kveldsmørket senker seg, og gruppen søker ly inne på et nedlagt fjellhotell.

Fra innsiden av huset hører vi hvordan stedets reallyd blir meningsbærende. De ulike auditive elementene som er med å utgjøre rommene, har en merverdi, og de materielle indikatorene i disse lydene er avgjørende for hvordan vi tolker stedets soniske identitet. Nede i kjelleren finner Eirik frem til hovedbryteren, like etter begynner dusinvis av lysstoffrør å flimre i korridoren. Den ubehagelige summingen og flimringen fra lysene fungerer i seg selv nærmest som en lydeffekt og samsvarer med det falleferdige interiøret. De tonale egenskapene i lysene, romtonen, knirking fra veggene og vinden utenfor er alle eksempler på elementer som er med å utgjøre dette stedet. Måten de er blitt plassert i surroundsystemet angir bevegelse og noe hjemsoekt over lokasjonen. Veldig snart skal de alle erfare at noe langt mer skremmende skjuler seg bak fasaden, de er ikke alene.

«[...] Sånn som grøsser eller actionfilm vil jo gjerne at du skal engasjere deg i det og trekke deg inn, så de vil lage et mer detaljert lydbilde og ha mye mer surround for at du skal føle at du er en del av situasjonen.»
(Intervju Tveito, 03.09.2019).

De lydene som høres i gangene er nærmest betegnende for at de har vekket liv i en bygning de aldri burde ha tredd inn i. Gruppen gir selv inntrykk av noe foruroligende, men fokuserer heller på å gjøre oppholdet så koselig som mulig¹⁶.

Schaanning kommenter at noe som er særegent for grøsserfilmen er at det i lydleggingen jobbes kontinuerlig mot å etablere en «location som senere blir åstedet for helvetet», slik som i tilfellet med stuen inne på hotelloobbyen var det intensjonelt at protagonistene skulle føle trygghet den første natten. Til å begynne med høres «mye peisbål

¹⁶ Både i teori og i praktisk arbeid med filmlyd blir det engelske begrepet *ambiance* ofte brukt som dekkende samlebetegnelse for musikk og lyder som utgjør atmosfæren og stemningen av steder og karakterer.

og der er det på en måte varmt og koselig. Det er storm ute så vi prøvde å legge på vind og sånne typer ting, men det ødela den koselige stemningen» (Intervju Schaanning 05.09.19). Mye av intensjonen med lydleggingen av stuen ifølge lyddesigneren var for å gjøre publikum mer emosjonelt investert med karakterene, men også underbygge dramatikken. I løpet av samme natten blir Ingunn angrepet og prøver forgjeves å varsle de andre. Med tilbakeblikk på utsagnet til Ringnes kommenterer også Schaanning her at reallyden i grøssere i betydelig grad etablerer først en ikke-dramatisk atmosfære for å gjøre overgangen til når ting begynner å gå galt enda mer virkingsfullt.

Bortenfor de rent musikalske innslagene kan den empatiske/anempatiske effekten likeså manifestere seg i de andre hovedgruppene. I diskusjon av lyddesignet på *Rovdyr* kommenterer Tveit

«[Den] er interessant fordi den var jo sånn der backcountry type film som man har sett en million av, men der var det jo en idé om at det skulle være veldig naturlig. At det ikke skulle være så mye musikk og at det skulle være akkurat som å være ute i skogen og at hvis det var en kvist som knakk så ville det bety noe skummelt. Altså, uten at det skulle være sånne 'orkesterstøtt' så skulle det være den sanseligheten da i forhold til omgivelsene, den skulle ha en slags råhet – og på den måten kanskje virke mer ekte.»
(Intervju Tveito, 03.09.2019)

Skogatmosfæren Tveito henviser til får spesiell innvirkning for hvordan vi opplever siste scenen mellom Camilla (Henriette Bruusgaard) og Roger (Lasse Valdal). Et stykke inn i filmens tredje akt klarer Camilla å drepe jegeren som har holdt kjæresten til fange, men før hun rekker å løsne opp tauene hans hører de et høyt og tørt knekk fra lengre bak i skogen, en ny jeger er på vei mot dem. I samme øyeblikk innsnevres alt av miljølyd og et crescendo av pulserende og lyse toner fra strykeinstrumenter bygger seg inn i scenen. Med i dette panikkfylte øyeblikket hører vi sterke foleylyder av at Camilla drar og kutter i tauene, men det går ikke raskt nok. Fotstegene fra jegeren kommer stadig nærmere og heltinnen innser at hun må berge seg selv. Offscreen hører hun Roger fortsetter å rope etter henne. Det siste skriket slutter brått sammen med musikken idet vi hun hører en skarp, metallisk og klissete lyd. De materielle indikatorene i lydeffekten og dynamikkendringen forteller oss at jegeren har kuttet over strupen hans. Når det byttes tilbake til Roger hører vi miljølyden av skogen går over fra *null* til *vast extention*, men det er et nytt element i bakgrunnslyden – en monolyd av at noe drypper. I det etterfølgende nærbildet av ansiktet til Roger får vi bekreftet at lyden kommer fra han. Etter dette voldsomme dødsfallet forsetter de soniske prosessene i skogen, som om ingenting har skjedd. Her tilegner reallyden seg en

anempatisk effekt.

Det diegetiske lydlandskapet i filmene *Villmark*, *Fritt vilt* og *Rovdyr* plasserer oss dypt inne i en avsidesliggende isolert ødemark. Opplevelsen av å være «der ute» kan på mange måter sammenlignes med å være fanget på innsiden av en glasskuppel. Innenfor denne kuppelen hører vi en palett av auditive elementer vi typisk gjenkjenner fra og med naturen. Det rurale er både variert og spennende, men er likeså totalt nådeløs og likegyldig overfor den som våger å tre inn. På veien innover naturlandskapet innsnevres alt av auditive tegn i senter og i periferien vi typisk assosierer med vår urbane sivilisasjon (f.eks. passasjerfly, rushtrafikk, vei- og anleggsarbeid). De urbane lydene blir her assosiert med en form for trygghet. En form for indikasjon på at en potensiell utenforstående redning er nær, men på «andre siden» eksisterer kun et vakuum – hvor ingen kommer til å høre ropene deres om hjelp. Omgivelsene legger her til rette for at mye kan (og vil) gå galt. Det vil derfor fort bli interessant å undersøke hvordan dette utspillet seg i de mer urbane grøsserne.

3.3. Virkeligheten som slår sprekker

Noe som preger Sletaunes psykologiske grøssere, *Naboer* (2005) og *Babycall* (2011), er skildringen av enkeltindividet og deres famlende forhold til verden i den norske drabantbyen. I disse to filmene skildres hovedkarakterene både fra utsiden og innsiden. Gjennom det ytre får publikum en formening av hvordan John (Kristoffer Joner) og Anna (Noomi Rapace) samhandler med menneskene de har rundt seg, tegner et bilde av hvem de er som personer og deres forhold til omverdenen. Nært knyttet til sistnevnte blir også deres indre liv skildret. Her får lyd, etter hvert også musikk, en stadig viktigere rolle med å avbilde karakterens psykologiske tilstand og deres strev inne i et absurd, desorienterende og marerittaktig univers³. Et kjennetegn for undersjangeren psykologisk grøsser er at slike filmer har en langt større vektlegging på å skildre emosjonelle og subjektive psykologiske tilstander fremfor en ytre ødeleggende kraft. Slik som i tilfellet med slasherfilmene *Fritt vilt* og *Rovdyr*. Følelsen av isolasjon og uhygge kommer ikke fra naturlandskapet, men fra trafikkstøy, folkemassen og det rungende ekkot fra hovedkarakterens eget indre. Og fra dette indre oppstår stemmer og skikkelser¹⁷.

Sletaunes *Naboer* starter med at vi hører en svak summing av storbyens trafikk og folkemengde. De materielle indikatorene i reallyden plasserer oss et sted i utkanten av bysentrumet. Bildet toner inn og vi beskuer den uttrykksløse bakgården som fører inn til

17 «Rommene i Sletaunes psykologiske grøsser er betegnende nok uttrykk for undertrykte minner og erfaringer, en annen type isolasjon.» (Andresen, 2015:146)

Johns leilighet. Fra inne i leiligheten slipper han inn ekskjæresten Ingrid (Anna Bache-Wiig), hun har kommet for å hente den siste esken med flyttegodset sitt. Stemmen og pusten er avgjørende for at vi skal tolke ordene de sier som inderlige eller støtende, eller begge deler. Dialogen er tett og nær, men vi merker fort at tonen mellom de tidligere samboerne knapt kan kalles vennskapelig. Den lave summingen fra verden utenfor fungerer som en anonym og nøytral bakgrunn for tomrommet i samtalen deres. Møte med Ingrid bytter over til å bli et stort irritasjonsmoment for John. Hun anklager han for å være en innesluttet kontorrotte, men ut mot filmens andre akt lærer vi at noe langt mer alvorlig ligger i kjernen.

Andresen forklarer den noe kompliserte dramaturgien med at John i praksis har delt opp stemmen til Ingrid i forskjellige aspekter, ulike deler som representerer hans egen forestilling om henne: «Den første stemmen i hodet er Ingrid selv, minnet om lykkelige tider. Ganske snart dukker det opp andre figurer og stemmer som gestalter andre aspekter av hans forestilling om Ingrid: Anne og Kim» (Andresen, 2016:147).

Kort tid etter feiden med Ingrid blir John kjent med et par underlige søstre i naboileiligheten. Av disse to er Kim (Julia Schacht) er den mest utagerende parten og kommer med flere seksuelle tilnærmelser overfor John. Inne i et lite stuerom forteller hun om et erotisk møte med tre menn inne i leiligheten, simulerer høylytt sex og trekker han nærmere inntil seg. Plutselig begynner knyttnever å svinge. Hun inviterer han til å fortsette; «Gjør det en gang til da». Slagene over neseryggen er brutale og klissete. Like aggressivt drar de klærne av hverandre og situasjonen kulminerer i en blodig blanding av vold og samleie. I tidsrommet før de første slagene kommenterer lyddesigner Schaanning at dynamikken i for- og i bakgrunn spilte en avgjørende rolle for opplevelsen av scenen:

«Den scenen husker jeg vi var ganske sånn 'ren'. Altså der er det faktisk ikke så mye sånn manipulerende atmoser til å begynne med, men det var egentlig bare for å lage dynamikken større til at når ting går galt så er du ikke forbered på det. Jeg husker ikke helt hvor vi kom fra da, men jeg tror vi kommer da ifra en scene hvor han driver og tester masse dører som er låst og så er det klippet til hun som sitter i dette rommet og da er vi ganske sånn intens på at han får helt noia når han driver og springer rundt og leter etter utgangen, men da når vi klipper til dette rommet så skal det være en veldig sånn rolig hotell-atmosfære. [...] En sånn type statisk, ikke-dramatisk atmosfære for å gjøre den dynamikken til når ting begynner å gå galt større.» (Intervju, Schaanning 05.09.19)

I det samme øyeblikket Kim blir fysisk mot John innsnevres det totale lydbildet bakgrunnslydene toner ned og fokuserer på enkle monolyder. Den dynamiske endringen er forankret i hovedkarakterens opplevelse av situasjonen. Dette blir også poengtert gjennom

den ikke-diegetiske musikken som gradvis øker i både styrke og dissonans. Foleylydene av knirkingen i skinnssofaen, pusten deres, gnissingen fra hendene og tekstilene i klærne gjør at vi føler et konstant sonisk nærvær i dette visuelt groteske øyeblikket. John tenner seksuelt på å skade kvinner, og Kim er en representasjon av hans sexfantasi. En side han tydelig skammer seg over og en del av flere faktorer som utgjør hans innestengte personlighet.

Neste dag på vei til jobben beveger vi oss stadig dypere inn i Johns hode. Vi er ekstra tett på han og hører fra karakterens point of audition, men kanskje enda mer spesifikt for denne sekvensen kan vi referere til disse enkeltstående øyeblikkene som *point of hearing*. Vi ser John på bussen, omgivelsene rundt han er svært støyete, det er rushtrafikk utenfor og bussen lager lyd ut av hver minste bevegelse i veibanen. Lydbildet endres markant idet bussen kjører over en fartshump. Fra karakterens point of hearing blir alt av lyd kraftig filtrert og begynner å låte ullent, med en sterk overvekt av bassfrekvenser¹⁸. Endringen i lydbildet viser til et psykologisk realistisk dynamisk skifte og vi ser hovedkarakteren minnes den traumatiske hendelsen i naboeliligheten.

En tilsvarende dynamisk endring oppleves også på jobben. På et punkt ute i korridoren hører John en forferdelig skjærende summetone fade inn. Den er gjengitt i mono og gjennom hans ører hører vi hvordan denne tinnitus-susingen gradvis maskerer bort alt av lyder rundt han. Den når et crescendo, hvor summetonen er det eneste karakteren (og publikum) hører, før den i decrescendoet fader ut og tillater bakgrunnslydene å tone inn igjen. Vi kobler automatisk disse to forbigående hendelsene med Kim, samtidig utgjør de også en av flere eksplisitte pekepinner på at hovedkarakterens mentale helse er i ferd med å visne bort.

I likhet med John er også hovedkarakteren Anna i *Babycall* og hennes hverdag preget av tvil og fremmedgjøring. Anna har nettopp flyttet ut av et vanskelig forhold med faren til hennes 8 år gamle sønn Anders (Vetle Qvenild Werring). Hun blir fort overbeskyttende for sønnen og skaffer en babyradio for å overvåke han. I løpet av kvelden vekkes Anna av noen forferdelige skrik, «Nei! Nei! Jeg vil ikke!», men disse skarpe forvrengte ropene hun hører i høyttaleren kommer ikke fra soverommet til Anders. Et annet barn i boligblokken er i fare og i tiden fremover leder hun sin egen etterforskning, med babyradioen tett inntil seg.

Et premiss for *Babyall* som Ringnes og Schaanning tok med seg i etterarbeidet var at lydgjengivelsen skulle høres og oppleves mest mulig troverdig. Aktivt i lydleggingen hadde de som dogme å «bruke naturlig lyd og forsterke eller forminske de lydene som kunne på en måte kunne finnes i dette universet, men ikke på en måte addere kunstig lyd da, som vi gjorde

¹⁸ Highpass filter.

mye av i *Naboer*» (Intervju Schaanning 05.09.19). Kombinert med den noe sparsommelige bruken av ikke-diegetisk filmmusikk har *Babycall* en veldig trykkende og på mange måter unik fremtoning enn det som var trenden i flere av grøsserne på dette tidspunktet:

«[...] der hadde også Pål Sletaune blitt mer voksen så vi prøvde en annen approach til det å lage spenning som kanskje handlet mer om hotellrommet i *Naboer*. Heller være naturalistiske, for så å la handlingen vri det uten at vi nødvendigvis skulle kommentere hele tiden på at liksom 'nå skjer det, nå skjer det, nå skjer det noe crazy!' » (Intervju Schaanning 05.09.19)

Slik Schaanning forklarer det gjør vektleggingen av en mer naturlig lydgjengivelse at vi lettere fester oss på de andre auditive elementene. Tilsvarende blir også kommentert av Ringnes som selv mener at det som gjør *Babycall* effektiv som psykologisk grøsser er hverdagslydene og hvordan de fremtrer i dette filmuniverset. Det mest effektive for grøsseren, ifølge Ringnes, er å ta utgangspunkt i dagligdagse lyder og få *de* til å fremtre som skumle. Slik som i tilfellet med *Babycall* så er det til å begynne med en temmelig enkel lydgjengivelse, men når plutselig babyradioen begynner å få inn signaler fra et annet apparat i byggingen blir plutselig selv de mest trivielle lyder en kilde for dyp uro:

«Du hører en lyd som du ikke kan forklare, det kan høres ut som monstret eller slik som med babycallen, noen skrik. Så du vil jo ikke gå ditt fordi det er for skummelt. Det er akkurat som at vi hører en lyd i kjelleren, men det er akkurat når karakteren begynner å gå mot den lyden du absolutt ikke vil gå mot. Det er det effektive. Du må presentere en lyd og da kan du på en måte overdrive mye [...] Som på babycallen når [Anna] sitter på kjøkkenet, der hører du støvsugeren og den lyden vil du ikke sjekke opp, men det gjør jo karakteren. Og da blir den støvsugeren skummel.»
(Intervju Ringnes, 27.09.2019)

I arbeidet med å lokalisere hvor disse lydene kommer fra visner den trygge fasaden stadig mer bort for den allerede psykisk utfordrede alenemoren. Parallelt med sin jakt på svar utvikler tilværelsen seg til å bli en kamp hvor Anna desperat prøver å holde grepet rundt både Anders og sin egen psyke. Likt som John i *Naboer* opplever Anna at undertrykte minner og erfaringer bobler opp til overflaten i form av konfronterende stemmer og skikkelser, manifestasjoner skapt av deres lukkede sinn.

3.4. Holdninger til musikk

Spillet mellom mørke, lyse og dissonerende toner har utover i filmhistorien blitt konvensjonelt for å bygge spenning og dynamikk til handlingen. Det er et gjentakende formelement i grøsserens auditive ikonografi som i seg selv spres utover et bredt spekter av

artistiske uttrykk. Filmene i denne gitte perioden byr derfor på stor variasjon i mengde musikk, instrumentering, stil, hvor den kommer fra i filmuniverset og sammenhenger den dukker opp. Men en iørefallende fellesnevner for de alle er at de bruker en eller annen form for stemningsskapende musikk for å peke på viktige hendelser, fortelle noe om lokasjonen, karakterene og hvordan de forholder seg til omverdenen.

Med tilbakeblikk på Engelstad og Tønnessens tre relasjoner/moduser for bilde og musikk er det meste av den ikke-diegetiske filmmusikken i de norske kinogrøsserne deskriptiv og betegnende for den følelsesmessige sinnstilstanden til karakterene. I *Villmark* (2003) kan vi høre et tydelig eksempel på empatisk musikkbruk i filmens tredje akt. Den ellers rolige stemningen mellom Lasse (Kristoffer Joner) og Sara (Sampda Sharma) skifter over til å bli langt mer urolig idet de hører et tørt knekk fra lengre bak i skogen, etterfulgt av lette fotskitt mot mosebunnen. Filmens dissonante ledemotiv dukker opp i musikksporet og innleder en serie av vibrerende lyse toner fra både piano og strykeinstrumenter. I håp om at det kan være den forvunnede kameraten Per (Marko Iversen Kanic) bestemmer de seg for å oppsøke lydkilden. De vandrer innover i skogen og kommer til slutt frem til et ildsted. Like bortenfor dette ildstedet finner de Per livløs, med en kniv stikkende ut av halsen. Følelsen av sjokk og fortvilelse forsterkes av et brå utslag av høyfrekvente toner. Lasse klarer stedet med lykten, musikken synker i intensitet (*decrecendo*) og skifter over til et mer mollstemt toneleie idet han stirrer ned på levningene. Han bærer Per over skuldrene og de ferder tilbake til hytten. Musikken når full styrke igjen i de etterfølgende klippene. Det er høyere tempo og en serie av fragmenterte slag fra strykerne gjør stemningen både foruroligende og kaotisk, musikkens merverdi forteller oss at Lasse og Sara frykter at de selv snart står for tur.

De tidlige norske grøsserne slik som *Villmark* anvender et knippe av generiske musikalske signaler. Regelmessig i disse filmene hører vi dissonerende toneintervaller, lav- og eller høyfrekvente droner, stingere og bråe endringer i tempo¹⁹. Denne bruken av musikk har riktignok blitt videreført i de nyere produksjonene, men noe som var spesielt for den tidlige grøsserbølgen var at filmene åpnet for større eksperimentering med det musikalske uttrykket. Noe Schaanning erindrer når han tenker tilbake på filmmusikken i *Naboer*:

«[...]vi jobbet mye med at etter at han begynner å bli gal og sånt i hvert fall så hadde vi sånne crazy atmosfærer og sånt inne i den leiligheten som jeg husker vi forsket mye på. Jeg tror at basen der er at det er sånn symfoniorkester som vi kutter all topp på, så det er bare den pulserende bassen. Ikke en sånn rytmisk bass, men en bass fra et stykke som pulserer

¹⁹ *Drone* er et begrep fra musikkterminologi. Beskrivende for vedvarende lyder, noter eller toneklynger.

litt sånn ‘random-messig’, som ligger nede i atmosfærene. Alt for å bygge en eller annen sånn ugrei stemning da.» (Intervju Schaanning 05.09.19)

I film er det vanlig med flytende overganger på musikk i og utenfor diegesen. Det klassiske eksempelet er at karakterene hører på en låt fra en høyttaler inne i det filmatiske rommet, hvorpå musikken blir en del av det ikke-diegetiske musikksporet. Og motsatt. Et eksempel på hvordan slike overganger kan gjøres kreativt og samsvare med tematikken i en film er sluttscenen i *Rovdyr*. I denne delen av filmen har hovedkarakteren Camilla (Henriette Bruusgaard) som siste overlevende klart å finne stien som leder til hovedveien. Hun er sterkt medtatt og stopper en tilfeldig bilist, det er ekspeditøren fra cafeen de spiste på tidligere i filmen. Av diegetisk musikk høres Svein Ove Bergs glad-melankolske *Manda Morra Blues* fra bilradioen. Låten tilfører en sutrendende og apatisk undertone til samtalen bilen, den samspiller ikke følelsesmessig med Camilla. Det mest interessante med musikken skjer først når bilen begynner å kjøre igjen. Fra radioen hører vi Inger Lise Rypdals *En spennende dag for Josefine*. Samme sangen som ble spilt tidligere i filmen før kjøreturen fikk en dramatisk vending.

Låten til Rypdal skifter over til å bli ikke-diegetisk, men det er noe distinkt annerledes med den. Sammenlignet med den originale versjonen blir det fort tydelig at lyddesigner Tveito i etterarbeidet har lagt inn noen vedvarende toner som dissonerer med den originale melodien. Musikken i bilen blir betraktelig mer dyster. Her hører vi et tydelig eksempel på hvordan man i etterarbeidet kan tillegge nye elementer i det originale musikksporet for å endre stemningen. Overgangen fra diegetisk til ikke-diegetisk musikk manifesterer et brudd i filmens mentale rom, det Altman betegner som filmens «bevissthet» og «ubevissthet». I dette skjæringspunktet mellom diegetisk og ikke-diegetisk filmmusikk forklarer han at:

“By convention, these two tracks have taken on a quite specific sense: the diegetic reflects reality (or at least supports cinema’s referential nature), while the [non-diegetic] music track lifts the image into a romantic realm far above the world of flesh and blood.” (Altman, 1987:62)

Altman påpeker med dette at en slik type kreativ fusjonering av filmmusikk har i egenskapen å potensielt (etter filmens premisser) blande sammen det objektive og subjektive, fantasi og virkelighet, bevisst og ubevisst, ikke minst det musikalske uttrykket og hva dette prøver å fortelle oss som tilskuere. I lyddesign er denne sammensmeltingen av lyd behjelpelig med å bygge broer mellom det trygge og det truende. I tillegg til å være anempatisk fungerer også låten til Rypdal som et ledemotiv for handlingen basert på tidligere hendelser. Idet Camilla

kjenner at bildøren er blitt låst får vi bekreftet at ekspeditøren ikke har så gode intensjoner som det vi først trodde – bildet bytter til rødt.

Kreativ bruk av anempatisk musikk viser seg ofte å være særdeles virkningsfullt for å gjøre en scene ekstra ubehagelig eller smertefull. Et eksempel fra *Fritt vilt* skjer rett etter at Ingunn har blitt angrepet av fjellmannen. Hun er hardt skadet og bruker sine siste krefter på å kripe opp trappen inn til hotelloobbyen, i håp om at Mikal skal se henne og advare resten av reisefølget, men på grunn av den høye rockemusikken fra anlegget blir hennes siste sjanse til å tilkalle hjelp fullstendig nytteløst. I samme øyeblikk får hun isøksen i ryggen og forsvinner ned i mørket. I dette tilfellet opplever vi at den diegetiske musikken både i en (i)psykologisk og (ii)praktisk forstand jobber imot henne; musikken står i klar kontrast til det Ingunn (i)følelsesmessig opplever og lydstyrken er (ii)høyere enn det hun klarer å rope.

3.5. Forholdet mellom subjektiv og objektiv lyd

I moderne film blir skillet mellom det vi hører fra det interne og eksterne lydlandskapet tydeliggjort gjennom en konstant vekling mellom mono-, stereo- og surroundlyd. I det totale lydbildet blir diegetisk bakgrunnslyd fra miljøet, det vi tolker som stedets reallyd normalt gjengitt i surround og blir representativt for det eksterne lydlandskapet. Tilsvarende kan også sies om de omkringliggende lydene som er med på å utgjøre mellomgrunnen. Mens de nære lydene som naturlig hører til lyttesituasjon, lyder som er viktige for handlingen (f.eks. kleslyder, dialog, kjøretøy) veksler mellom stereo og mono²⁰. For å tydeliggjøre byttet fra objektiv til subjektiv lyd i film er det vanlig praksis med en markant dynamikkendring mellom mono- og stereolyd. Lydlandskapet tørkes ut til null extention og ned til enkle monolyder – lyder karakteren er spesielt opptatt av (Altman, 1992:60).

I film er offscreen-lyden essensiell for å skape en følelse av variasjon, dybde og romlighet. I de fleste faglige diskusjoner er det vanlig å skille mellom to typer offscreen-lyd. De kan være *passive* eller *aktive* (Chion, 1994:85). Lyder vi ikke kan knytte en spesifikk kilde til og som eksisterer vilkårlig i rommet, for eksempel trafikkstøy og risling fra trærne, er en del av det passive lydbildet og vil ikke trigge nysgjerrigheten vår på samme måte som de aktive offscreen-lydene. De aktive lydene er auditive elementer i miljøet som karakteren blir spesielt oppmerksom på, lyder som indikerer beveger seg og får oss til å undere «hva hører jeg nå?». De aktive offscreen-lydene har en direkte pekefunksjon for fortellingen og er med på å gi handlingen fremdrift.

²⁰ Det er vanlig praksis å panorere monolyder slik at de blir en del av stereo/surround bildet. For eksempel fotskritt.

De viktigste offscreen-lydene i *Fritt vilt* og *Rovdyr* er knyttet til fjellmannen og jegerne, som begge representerer det truende elementet i fortellingen. Et gjennomgående karaktertrekk for filmer i undersjangeren slasher er at de har en form for «stalk-and-slaughter» tematikk. Antagonistene er dehumanisert og avbildes som blodtørstige monstre. De er dyriske i måten de lusker innpå sitt intetanende bytte, likevel kan flere lyder knyttes til dem. Dette gjelder både lyder de bevist produserer, slik som jaktsignalene i *Rovdyr*, og lyder når de beveger seg.

Det er et knippe med øyeblikk utover disse to filmene at vi hører antagonistene før vi ser dem angripe. De gangene vi hører dem offscreen er i all hovedsak gjennom generiske foleylyder, slik som fotskrittene deres når de beveger seg over gulv, snø, skogbunn osv. Det er først og fremst gjennom musikksporet at vi blir varslet at de er i nærheten og på vei mot protagonistene. I løpet av kort tid blir frykten for å bli hørt et grunnleggende element for å skape spenning og driv i fortellingen. Noe som gjør *Rovdyr* ekstra interessant å utforske. I diskusjon av lyddesignet legger regissør Syversen til at mye av den ugreie stemningen i *Rovdyr* nettopp kommer fra overvekten av aktiv offscreen-lyd; «Lyd er hele 70-80% av denne filmen fordi jegerne er offscreen i 80% av tiden de er medvirkende i filmen» (Intervju Patrik Syvertsen, Bakgrunnsmateriale, *Rovdyr*, DVD).

I introduksjonsfasen blir vi kjent med Camilla (Henriette Bruusgaard), hennes kjæreste Roger (Lasse Valdal) og søsknene Mia (Nini Bull Robsahm) og Jørgen (Jørn-Bjørn Fuller-Gee). De skal tilbringe en langhelg ute i villmarken, men deres første møte med lokalsamfunnet på veikroen leder til stridigheter. De blir senere overfalt av en gruppe på tre menn. Mia bli brutalt myrdet i basketaket og Camilla rekker så vidt å ytre noen lave fortvilte skrik før drapsmannen slår henne bevisløs. I det samme øyeblikket bildet går i sort skjer det et urealistisk dynamisk skifte, all lyd forsvinner. Det blir totalt stille i lydsporet. Dette på tross av at vi fremdeles befinner oss i en situasjon hvor det naturlig vil være mye lyd. Eksempelvis reallyden av skogen, men kanskje aller mest klyngingen og skrikene fra Jørgen og Roger som selv venter på å bli slått ned. Her merker vi effekten av suspension.

I den etterfølgende scenen ledes vi inn mot et veldig tydelig sted i fortellingen hvor publikum gjennom surroundlyd virkelig blir kjent med størrelsen av skogen og dens soniske identitet. Det starter med at vi hører fra Camillas point of audition. Samtidig med at hun begynner å komme til bevissthet hører vi en tett skogatmosfære brette seg ut og ekspandere (vast extention). Lokasjonen låter uendelig svær og gjennom de andre karakterene byttes det rundt på perspektiv som forteller oss hva denne skogen inneholder.

Et aspekt i filmlyd som ikke er blitt diskutert teoridelen, men som vil være gunstig å

trekke inn i den videre diskusjonen av skogen i *Rovdyr* er Bernie Krauses tre lyd kategorier; *geofonisk*, *biofonisk* og *antropofonisk* lyd (Krause sitert i Iversen & Tiller, 2014:152-3). Av de geofoniske lydene, klodens geologiske lyder, hører vi hvordan vinden blåser gjennom de gigantiske tretoppene og betegner størrelsen og dybden av dette landskapet. Skogen er i konstant bevegelse og gjennom karakterene hører vi nære lyder av trær og greiner som knirker og gnisser mot hverandre, og kjenner på frykten for at noen av disse bevegelsene kan være jegerne. I løpet av kort tid hører de tre veldig distinkte offscreen-lyder som skiller seg bort fra de ordinære biofoniske, de naturlige lydene som tilhører faunaen og andre levende organismene i skogen. Vi kobler disse automatisk til jegerne fordi vi har hørt den nøyaktig samme rekkefølgen i anslaget med kvinnen som ble tatt i bjørnefellen. Fra høyre i stereobildet hører de først en spiss og tørr lyd av at noen banker pinner mot en trestamme, deretter noen enslige lyse plystretoner. Det minner først veldig om en hakkespett, men ikke helt. Det er noe med karakteristikken i de materielle indikatorene som gjør at disse enkle lydene grenser mot antropofonisk, noe menneskeskapt. Det er også noe dypt foruroligende med konteksten de dukker opp. Den tredje og siste lyden i rekkefølgen gjør gruppen fullstendig overbevist om at de må flykte. En dyp og ullen monolyd av at noen blåser i et svært jakthorn sprer seg rundt i hele surroundsystemet – en bestialsk menneskejakt er begynt.

Opplevelsen av miljøet inne i skogen er desorienterende. Trærne er nærmest identiske og en overveldende følelse av isolasjon og håpløshet befester seg i gruppen. Skogen lar seg ikke fiksere i noe spesifikt punkt i stereobildet og det er heller ikke noe tydelig skille mellom fremme- og bakkanalene. Noe som blir tydelig poengtert gjennom hovedkarakteren Camilla senere i filmen når hun står helt alene. Skogen vides ut i hele surroundsystemet og samtidig med at hun snur seg dreies også skogatmosfæren rundt en egen akse og etterligner bevegelsene i kameraet. Hele lydbildet blir representativt for heltinnens auditive subjektive perspektiv og underbygger en ekkel følelse av både svimmelhet og isolasjon²¹.

Et annet eksempel fra *Fritt vilt* på aktiv offscreen-lyd og subjektiv lytteropplevelse skjer nede i fjellhotellets kjeller. Morten Tobias holder vakt for Jannicke mens hun undersøker skjulestedet til fjellmannen. Det er urovekkende stille, nesten bare romtone, plutselig fra et sted inne i bygningen hører han en ståldør slås opp, etterfulgt av raske og tunge fotskritt. Han varsler Jannicke og hun gjemmer seg under en presenning. Idet

²¹ Et kjennetegn som generelt ville komme til å prege den nye intense formen i norsk film mot slutten av 90-tallet og utover er en merkbar endring i kamerabruk og sterkere oppmerksomhet rundt lydens rolle som fortellerelement (Iversen, 2011: 272). Visuelt blir stadig mer materiale filmet med håndholdt kamera for å etterligne karakterenes sinnstilstand og bevegelser.

fjellmannen braser inn i rommet skjer en markant dynamikkendring mellom stereo og mono. Det viser til et psykologisk realistisk dynamisk skifte hos karakterene (Iversen & Tiller, 2014:69). Bakgrunnslydene tones ned til null extention, slik at vi kan høre enkle monolyder som beveger seg rundt i stereobildet. Fra protagonistenes point of audition hører vi tydelig pusten av monsteret, tekstilene i yttertøyet og de tunge støvlene mot det kalde betonggulvet mens han ransaker stedet.

Gjennom skiftet mellom objektiv og subjektiv lyd tar vi del i karakterenes sanseoppfatting og lærer hvilke lyder som eksisterer i dette filmuniverset. Vi lærer hvilke lyder som opptar karakteren og hvilke lyder de frykter. Det pirrer nysgjerrigheten og drar oss med inn i handlingen. I filmer slik som *Fritt vilt* og *Rovdyr* blir disse dynamiske skiftene brukt som et tydelig virkemiddel for at publikum skal kjenne på noe av den samme følelsen av å være fanget i en livstruende og marerittaktig situasjon.

3.6. Oppsummering av perioden 2003 – 2011

I dette analysekapittelet har jeg gjennom et utvalg filmer redegjort for en avgrenset periode av den norske grøsserbølgen, diskutert hvordan det auditive beriker det visuelle, og løftet frem noen viktige aspekter hvor de ulike lydkategoriene samsvarer med den overordnede tematikken i filmene. Med i den faglige drøftingen har jeg gjort utbytte av teorikapitlet og anvendt begrepsapparatet mitt i praksis. Ved siden av egen faglig refleksjon har jeg som supplement for teorien inkorporert intervjuene med lyddesignerne og latt de få slippe til med sin innsikt og dybdekunnskap for hvordan de i praksis har jobbet med disse produksjonene.

Nært forbundet med identifikasjon har jeg i dette kapitlet gått mer i dybden på sonisk identitet og anvendt Tveitos begrep i en selvstendig analyse. Noe som fort ble nyttig i diskusjonen av *Fritt vilt* og *Rovdyr*. Her beviser jeg i praksis at sonisk identitet kan brukes som et dekkende begrep for å beskrive et utvalg av tilbakevendende og karakteriserende lyder for personer, situasjoner og steder.

Utfører man et overblikk på filmene som kom ut i ettertid av *Villmark* er det jevnt over tydelige linjer og kontinuitet i både lydsystem (5.1 surround), dynamisk område og signal/støy-forhold. De teknologiene som var tilgjengelig i 2003 muliggjorde den samme detaljrikdommen vi hører i 2011. Et av de klareste minnene jeg har fra Øies *Villmark* er når Lasse og Sara et sted ute i skogen oppdager en maurtue, med et kaninhode stikkende opp på toppen. Jeg husker den fuktige og klissete foleylyden av kadaveret idet Lasse begynte å pirke på det, og hvor nær Sara tok seg av situasjonen, men det som gjorde størst inntrykk på meg i lydgjengivelsen var den usedvanlig høye og nære lyden av tusenvis av kravlende sultne maur.

Lyden av små insektmunner som spiste seg inn i det uttrykksløse ansiktet og hvordan dette ga merverdi til scenen, et frempek på alle uhyggelighetene som snart ville komme til å finne sted i skogen.

Det er jevnt over i alle filmene svært god klarhet og definisjon i det totale lydbildet. Dette merkes spesielt når man sammenligner skogatmosfæren i *Villmark* kontra *Rovdyr*. I sistnevnte oppleves skogen som er mer levende og opphøyes til en egen karakter utover i handlingen. Den er en forlengelse av de tre jegerne. De ulike elementene som er med å danne skogens miljølyd gir det visuelle landskapet en tydelig sonisk identitet. Den er i konstant bevegelse og med god hjelp av surroundlyd får vi ikke bare *høre*, men også selv *kjenne* på den overveldende følelsen av å være fanget i en fremmed, endeløs og uoversiktlig utmark.

I alle filmene plasseres vi dypt inn i karakterenes point of audition, til et punkt hvor publikum blir karakterens ører. Gjennom lyddesignernes egen ord ser vi tydelig at det er mange subtile psykologiske aspekter man aktivt kan ta med seg i lydleggingen for å underbygge følelsen av uhygge. Slik Ringnes utdypet i diskusjonen av *Babycall* viser det seg ofte å være langt mer effektivt å utgangspunkt i hverdagslydene, og få *de* til å fremtre som skumle.

Sett bort fra musikken er de dynamiske endringene i filmens totale lydbilde, både locationbaserte og psykologisk realistiske, en helt essensiell del av tingene som gjør at vi opplever stemningen i disse filmene foruroligende og skremmende. Vi tar aktiv del i karakterenes sanseverden, hører hvilke lyder som eksisterer i dette filmuniverset, lærer hvilke lyder som opptar de, og ikke minst - hvilke lyder de frykter. Noe jeg vil undersøke videre i det neste analysekapittelet.

4. Audiovisuell analyse av *De dødes tjern* (1958/2019)

I denne delen av avhandlingen vil jeg utføre en næranalyse av filmadaptasjonene av André Bjerkes kriminalroman med samme navn. Her vil jeg diskutere et bredt utvalg av ulike aspekter i filmenes lyddesign og hvordan disse er med på å skape identifikasjon, stemning og fremdrift i fortellingen. Underveis vil jeg løfte frem punkter hvor det oppstår klare håndverksmessige skiller og drøfte hvordan det påvirker vår opplevelse av filmene.

Del 4.1 er en kort beskrivelse av grunnfortellingen til begge filmene, før jeg i del 4.2 innleder analysen med en overordnet beskrivelse av regissør Nini Bull Røsbahms visjon for filmen og Jussi Tegelmans lyddesign.

I 4.3. *Stemninger og musikk* reflekterer jeg rundt filmmusikkens stemningsskapende funksjon i anslaget og litt generelt om hvordan den fremtrer utover i handlingen.

Inn mot 4.4. *Lyden av tjernet* går jeg dypere inn på resten av de soniske elementene som utgjør stedet og reallydens funksjon.

I del 4.5. *Ondskapens kilde – Naturen som antagonist* tar jeg utgangspunkt i 2019-versjonen og går jeg enda dypere inn på Tegelmans lyddesign. Her løfter jeg frem elementer han selv mener gir stedet den urolige stemningen. Den samme diskusjonen tar jeg med meg videre i 4.6. *Huset* og løfter jeg frem et knippe lyder som utgjør interiørets soniske identitet og hvordan disse lydene utspiller seg i en hendelse Bernhard har i løpet av første kvelden.

I den neste delen, 4.7. *Et surrealistisk lydbilde – jaget av spøkelser*, blir to spesifikke scener analysert. Den ene fra 1958-versjonen skildrer Bjørns møte med gjenferdet av Tore Gråvik, og den andre fra 2019-versjonen utspiller seg inne i en drøm hvor Lillian jages ned mot vannet. Her vil jeg gå dypt inn på hvordan lydbildet er strukturert og hvilke mekanismer som mulig ligger i bunn for at vi blir opplever disse øyeblikkene som uhyggelige.

I 4.8. *Mordet på Harald* gjør jeg nok et tilbakeblikk på auditiv subjektivitet og drøfter hvordan dette utspiller seg gjennom karakteren Harald i tiden før han overfalles av Bjørn.

Videre i 4.9. *Møtet med Bjørn* (2019), går inn på en spesifikk scene som er unik for 2019-versjon og markerer et stort vendepunkt i handlingen. Med i beskrivelsen anvender jeg flere av de auditive virkemiddelene jeg har løftet frem i de foregående analysekapitlene.

Som en avslutning på næranalysen gjør jeg i 4.10. *Oppsummering av De dødes tjern* (1958/2019) et tilbakeblikk på delkapitlene og funnene mine.

4.1. Grunnfortellingen av *De dødes tjern*

I filmens introduksjonsfase følger vi en vennegjeng på fem som skal tilbringe en langhelg ute på en skoghytte som eies av Lilijan/Lillians slekt. Hennes tvillingbror, Bjørn, er forsvunnet og ikke lenge etter at de er ankommet denne avsidesliggende hytten blir de fortalt om en rekke tragiske hendelser som har skjedd rundt vannet like bortenfor eiendommen. Ifølge lokalhistorien har flere personer ut over årenes løp druknet i innsjøen og aldri blitt funnet igjen. Det sies at tjernet er bunnløst. Det mest oppsiktsvekkende de får høre er historien om Tore Gråvik som fra langt tilbake i tid bodde alene i skogen sammen med sin søster²². Forholdet mellom de var incestuøst og fikk en brutal ende samme dagen søsteren tok med seg en elsker opp til hytten. I blindt raseri tok han livet av de begge og senket likene ned i tjernet. I tiden som fulgte fikk savn og skyldfølelse til slutt overtak på Gråvik. Han forsvant likeså ned mot dypet og i ettertid har folk uttalt at området langs vannet er hjemløst.

Det tar ikke lang tid før merkelige ting begynner å skje og en ugrei stemning bygger seg opp innad i gruppen. Sent på kvelden høres en rekke uforklarlige lyder, som om noen der ute følger med på dem. Parallelt med disse hendelsene rammes Lilijan/Lillian av en plutselig trang til å søvnevandre ned mot vannet. Den samme mystiske og truende kraften fra innsjøen Bjørn skildrer i dagboken prøver også ta bolig i søsteren.

Tilværelsen ute i skogen blir både skremmende og skjebnesvangert for flere av dem. Gruppen begynner å mistenke hverandre og når kameraten Harald drukner under mystiske omstendigheter starter panikken å spre seg. Det viser seg at Bjørn ikke er bortkommen, men en uforklarlig galskap har tatt over han og er bestemt på å rekonstruere det samme dobbeltdrapet gjengen fikk høre om tidligere filmen. Og det av samme motiv – ingen andre enn han skal få elske søsteren. Det ender tragisk med at Bjørn forsvinner ned mot dypet og mot filmens slutt blir alle løse tråder samlet opp over hva som faktisk førte til at hytteturen deres fikk slik en dramatisk vending. Bjørn har åpenbart vært den aktive parten i alt dette, men det er noe uforklarlig over dette stedet. Vi får aldri vite hva som har ført med seg at innsjøen har denne beryktede egenskapen med å dra folk til grunne.

4.2. En klassiker i ny språkdrakt

I intervju med regissør Robsahm om hva som var hennes visjon for *De dødes tjern* (2019) er hun svært tydelig på at hun allerede under manus-stadiet ønsket å unngå at hennes bidrag skulle bli stempelet som nyinnspilling eller pastisj av Bergstrøm; «Jeg ser egentlig på den som

²² I romanen og i 2019-versjonen har han navnet Gruvik.

en helt ny tolkning. Og nesten ikke tolkning engang. Jeg ville mer sagt den er løst basert på eller veldig inspirert av boken» (Intervju Robsahm, 29.01.20). Regissøren legger videre til at hun så mye potensiale i å skildre søskenforholdet mellom Bjørn og Lilijan Werner. Hun ønsket med sin adaptasjon å legge mer vekt på hvordan tapet av broren, skyldfølelsen og tjernet sakte kryper inn i hodet hennes:

«[Det] handler veldig om det indre livet til Lillian Werner som man egentlig ikke har sett så mye til før. Det var da jeg ble veldig interessert i det, men så syntes jeg også det var en utrolig fin inngangsport til å gjøre en ordentlig gammeldags psykologisk thriller. Som er mer sånn type *Rosemary's Baby*.» (Intervju Robsahm, 29.01.20).

Dette indre som Robsahm refererer til kommer til skue gjennom det visuelle framlegget, men vel så viktig er også hvordan alt dette skildres auditivt gjennom Tegelmans lyddesign. Hvilke lyder som kommer fra disse omgivelsene og hvordan karakterene opplever de. Vi får raskt erfare at det kan kobles en rekke forskjellige lyder til dette mystiske stedet. Det flyttes rundt på perspektiv og gjennom lydbildet varsles vi om nærvær av noe truende, selv når vi ikke kan se den. Med i de følgende underkapitlene kommer flere av de samme aspektene vi finner i 2019 til å bli utredet og diskutert sammen med adaptasjonen fra 1958.

4.3. Stemninger og musikk

Begge adaptasjonene åpner med å presentere det sagnomsuste tjernet. Vibrerende mørke musikalske droner fra strykeinstrumenter glir inn sammen med bildene av skogens flora. Musikkens ledemotiv gir oss noe å assosiere med denne bestemte lokasjonen og basert på klangfargen og toneleiet har den noen kvaliteter over seg som gir oss en fornemmelse av noe foruroligende. Musikkens merverdi gir oss et frempek på hva som mulig kan komme til å skje der ute.

Når hver av filmenes respektable soundtrack settes opp mot hverandre blir det fort merkbart at komponistene Gunnar Sønstevoid og John Debney følger forskjellige konvensjoner for musikk til spillefilm. Sett bort ifra åpenbare forskjeller i opptakskvalitet, romklang og orkesterensemble merkes det at Sønstevoids bakgrunn med kammermusikk har satt sitt preg på *De dødes tjern* (1958). Hans bruk av fløyte, cello og harpe synes nok i dag utdatert, og mye kan nok skyldes sistnevnte instrument. Harpens karakteristiske tone og klang har opp gjennom tidene, da spesielt i klassisk musikk, vært typisk brukt i sammenhenger man ønsker å skildre eufori, mystikk og drømmer. Noe Sønstevoid tydelig har tatt med i sitt bidrag. Instrumentet tilfører et svevende og drømmeaktig motiv til det visuelle, noe som i

grunn kler filmen svært bra, men denne tilnærmingen har gradvis forsvunnet til fordel for mer elektronisk baserte instrumenter. Samme emosjonelle funksjon, men nærmest klisjegjort i moderne film.

Sett bort fra artistisk smak merker vi fort at dominerende trender, standarder og praksiser helt klart har satt sitt preg på komposisjonene. I tiden Bergstrøm regisserte *De dødes tjern* var tendensen i mye norsk og internasjonal film å ha en handlingsutvikling som var sterkt dialogdrevet. Musikken i 1958 oppleves å være av en mer tilbakeholden karakter enn hva vi typisk hører i dag. I 2019 har Robsahm i sin produksjon lagt større vekt på å fortelle gjennom handling, og i kombinasjon med det visuelle fremlegget brukes musikkens emosjonelle og dramatiske egenskaper til sitt fulle. De nifse øyeblikkene blir konsekvent ledsaget av Debneys stemningsfulle orkestermusikk og dynamikken varierer mellom alt fra harmoniske, lette, glidende og nesten senromantiske toner i klippene vi ser vennegjengen hygger seg, til bråe høyfrekvente stingere idet Bjørn (Patrick Walshe McBride) passerer forbi kameraet.

Felles for begge adaptasjonene er at musikken i all hovedsak er deskriptiv for stemning i de ulike scenene og hva karakterene gjennomgår emosjonelt (derav empatisk). Det er som nevnt en distinkt forskjell i stil, men likeså er også mengde av musikk. I nyere spillefilm er det blitt svært vanlig å høre musikk nærmest fra begynnelse til slutt, noe som gjør minimalismen i Bergstrøms *De dødes tjern* uunngåelig å bemerke. Det er likevel mange plasser utover i filmene hvor dette blir en fordel. Den sparsommelige musikkbruken gjør at vi lettere legger merke til de andre soniske elementene som utgjør dette filmuniverset, på tross av skillet i detaljrikdom. Her blir helt klart fravær av musikk et sterkere valg for å bygge spenning og i lengden tilfører det handlingen en unik og svært trykkende atmosfære.

Unikt for 2019-versjonen høres en blanding av originale komposisjoner og innslag av populærmusikk. Mot slutten av filmens andre akt prøver Bernhard, Sonja og Harald å lette opp den opphetede stemningen med å sette på en vinylplate. Diegetisk vestlig rockemusikk av elektriske gitarer, bass, trommer og Albert Bouchards forførende vokaler spilles ut i surroundsystemet mens vi ser ungdommene danse i det dunkle stuelyset²³. Totalt uvitende om at dette kommer til å bli siste gangen de ser Harald i live.

4.4. Lyden av tjernet

I overgangen mellom toget og gåturen til jegerhytten i *De dødes tjern* (1958) er det

²³ Blue Öyster Cult – “Cities On Flame With Rock and Roll”

overveldende lite soniske elementer som tilsier at vennegjengen befinner seg dypt inne i Østerdals-skogene. I det totale lydbildet hører vi i bakgrunnen små innslag av geofonisk lyd, med en overvekt av antropotomiske lyder i for- og mellomgrunn av at gruppen trasker gjennom vegetasjonen (stønn, sko og gnissing i klær). Det lille vi hører av geofonisk lyd er vinden og hvordan den forsiktig stryker gjennom trærne og bladbuskene, men vi hører veldig få biofoniske lyder, som naturlig ville ha vært hørt fra dette stedet. Utover i 1958-versjonen verker det som om de biofoniske lydene konnoterer dagtid. Neste morgen når gruppen oppsøker tjernet kan man tydelig høre fugler i bakgrunnen. Internasjonalt endrer den ordinære praksisen med reall lyd i spillefilm og dokumentar seg betraktelig i løpet av etterkrigstiden. Utover store deler av 60-tallet var det å få brukbar opptakslyd i naturen en svært kronglete affære:

«Lydutstyret var tungt og stor og lite følsomt for det totale lydbildet i felten. Lyden virket alltid tynn og kunstig. Stemmer ble forvridd og i tillegg var det store utfordringer å synkronisere bilde og lyden når det var tatt opp av ulike apparater som ikke var 'i synk'. Spesielt vanskene med å synkronisere lyd og bilder gjorde at de fleste dokumentarister i liten grad tok opp lyd når de filmet utenfor studio.»
(Iversen & Tiller, 2014:154)

Praksisen med å bruke naturens reall lyd av for å utvide det soniske landskapet var begynt å bli relativt vanlig i tiden Bergstrøm spilte inn *De dødes tjern*, men dette ble tydeligvis ikke anvendt av lydansvarlige Arne Holm i nevneverdig grad. Det er innslag av geofonisk og biofonisk lyd, men de gangene vi hører den så låter det alltid kunstig og udetaljert ut sammenlignet med dialog og andre nærliggende lyder i for- og mellomgrunn. Det lille vi hører av risling i løvgreiner, skogbunnen og vannplasket til Sonja er det eneste som på en måte gir stedet noen sonisk identitet²⁴.

Fremfor å betrakte tjernet i et enslig oversiktsbilde har regissør Robsahm i sin introduksjon valgt å plassere publikum midt ute i det. Ute på denne bunnløse innsjøen observerer vi Lillian sammen med sin stumme tvillingbror i en liten jolle. En lydkulisse av vann, skog og fauna toner inn i surroundsystemet og presenterer flere av lydene som skal kjennetegne lokasjonen, tjernets soniske identitet. Det audiovisuelle fremlegget i scenen plasserer oss langt ute i et ruralt og idyllisk naturlandskap. Fuglene kvitrer og det er rolige bølger under båten, men det er noe underliggende i dialog og bakgrunnslyd som dissonerer med den ellers harmoniske atmosfæren.

Lydlandskapets periferi i 2019-versjonen er fullstendig utelukket for lyder som kan

²⁴ Dette endrer seg lengre ut mot klimakset i filmen. Her blir variasjonen i dyrelivet betraktelig større.

indikere at det finnes noe nærliggende lokalsamfunn. Utover introduksjonsfasen får vi vite om en togstasjon i nærheten og at det finnes veier som fører til dette huset. Det skal visstnok også være skogvoktere i nærheten, men vi hører aldri noe trafikk²⁵. Akkurat som i 1958-versjonen så er det som om verden utenfor skogen ikke eksisterer. Bjørn blir stadig mer påtrengende, en svak brumming av tordenvær høres i det fjerne og nedtoning av omgivelseslyden peker mot et dynamisk skifte, vi tolker dette som forankret i hovedkarakterenes indre uro. Tilsvarende vil i løpet av kort tid merkes gjennom perspektivene til resten av reisefølget.

4.5. Ondskapens kilde

I 2019-versjonen blir dette forheksede stedet en lagt mer involvert part for fortellingen, noe som også lar seg gjenspeile i filmens auditive ikonografi. Lyddesigner Tegelman forteller han stort sett forholder seg til det naturtro i alle innklippbildene av tjernet, men at han har lagt inn en spesifikk type lyd som skiller seg fra de andre miljølydene – en svak plystring.

«[...]when we are by the lake, especially through the water, there is some distant whistling. Because they talked about the whistling in the dialog to. It is there subtly, but giving it a little stamp, underlying and helping the story. Its not loud, but it's there.» (intervju Tegelman, 27.11.19).

Det lyddesigneren henviser til er et sagn Gabriel (Jonathan Harboe) forteller om hvordan flere barn var blitt druknet. Man plystret for å lokke barna ned i båten, og på slutten begynner Gabriel å plystre for å drive gjøn med gruppen. Tegelman sier han valgte å legge inn en plystretone for å underbygge noe av den nifse atmosfæren og samtidig bygge videre på fortellingen til Gabriel.

Det er i denne versjonen lagt større vekt på subjektiviteten til hovedkarakteren. Vi merker at Lillian blir stadig mer fjern og forhekset utover oppholdet i skogen. Dette kommer sterkt til uttrykk gjennom det visuelle, men like viktig er hennes point-of-audition. Et gjentakende formelement som dukker opp under den første badeturen er en form for sort materie Lillian ser krype rundt på innsiden av Harald. Den fungerer som en forlengelse av tjernet, som forflytter seg innover mot huset for å terrorisere henne. Vi lærer også fort å koble en rekke lyder til den. Rett før denne sorte materien kommer til syne, høres en rekke distinkte og hvesende utrop, utrop av at noe i tjernet kaller på Lillian. Disse lydene er en del av monsteret sin soniske identitet og befinner den seg i et skjæringspunkt mellom dialog og

²⁵ I bilen på vei til hytten spør Harald hvor langt de skal reise. Sonja sitt svar er temmelig enkelt; «Langt.»

effektlyd. De materielle indikatorene har en slimete og forvrengt karakteristikk over seg som kan assosiere til kvelning.

Sammen med den hvesende stemmen medfølger også en rekke sterkt prosesserte hviskelyder, derav noen av dem kan minne veldig om rop og skrik. Disse stemmene kan knapt kalles gjenkjennelige og den lange kraftige gjenklngen tilfører en mystisk og uhyggelig stemning hver gang vi hører de. På et overordnet plan har stemmene mer eller mindre to funksjoner for lydbildet; (i) det gir publikum noe å assosiere med lokasjonen og (ii) fungerer som en veldig eksplisitt pekepinn på at tjernet og dens omgivelser er hjemsøkt.

Dette blir spesielt tydelig første gangen Lillian er nede i kjelleren. Ut fra en av betongveggene ser hun plutselig en sort væske å blø ut av sprekkene, ledsaget av prosesserte stemmer som vides ut i surroundsystemet. Vi blir Lillians ører, og øyeblikket er både støyende og klaustrofobisk. Idet vi ser at hun tildekkes av materien, bytter stemmene over til at vi hører en kraftig lydkulisse av fortvilte skjærende skrik.

En vesentlig del av ubehaget i kjellerscenen, ifølge Tegelman, kommer også fra de materielle indikatorene i væsken som begynner å tildekke henne. «It's a combination of water and let's say blood, not really that heavy. There is blood on the screen, but it gives it a little weight to it» (intervju Tegelman, 27.11.19). Her hører vi et tydelig eksempel på hvordan å anvende effektlyd og surround for å skape sterk kontrast til interiøret og forsterke det visuelt groteske øyeblikket protagonisten opplever.

4.6. Huset

I startfasen representerer hytten en trygg base mot alle de eksterne farene i skogen, men utover i fortellingens snues dette forholdet fullstendig. En perlesnor av ubehagelige hendelser befeste seg hos vennegjengen, uroen tar gradvis over og det lille huset i skogen utvikler seg til å bli nok et skrekkens element.

Regissør Robsahms visjon for lyden var at den skulle ha en tilstedeværelse og utvikling som var mer sammenlignbar med de klassiske amerikanske kinogrøsserne. I diskusjon av lydbildet og huset har hun uttalt:

«Jeg ville bare være så analog som mulig og jeg ville gå veldig tilbake i tid [...] De nye trendene som er nå, er å holde en veldig sånn minimalisme i forhold til lyd. Selv om lyden er stor, så er den veldig ekte. I gamle dager var jo lyden fikk lov å være sin egen karakter, mye mer enn det den kan være nå, sånn at vi ville skape det huset mye mer overdrevet enn det man gjør med film i dag. At man ville la alle disse knirkene og knarkingene og alt det som var i de gamle 70- 80-talls filmene. Også syntes jeg det var fint fordi du kunne virkelig gjennom lyden føle presence av noe overnaturlig. Du kunne føle at huset beveget seg. Du kan liksom føle at det er noe som

ligger i det tjernet som skriker noe urgammelt i skogene. Som er der og venter.» (Intervju Robsahm, 29.01.20)

Gjenforeningen med familiehytten og tjernet gir raskt en krypende fornemmelse av at noe der ute observerer de. Et tydelig eksempel er første gangen Lillian er i radiohytta. Fra hennes point of audition hører vi foleylyder av knirk og bevegelse i tauverk. Den er passiv offscreen og byttet fra vast til null extention forteller oss at hovedkarakteren er enormt opptatt av denne lyden. Ute i kveldsmørket identifiserer hun en trehuske. Vi tolker først at den forsiktige gyngingen må ha skjedd naturlig, likevel merker vi noe ikke helt stemmer – vi hører ikke et eneste vindpust der ute.

Den andre i rekken som får kjenne dette på kroppen er kompisen Bernhard (Jakob Schøyen Andersen). I løpet av første overnattingen hører han noe beveger seg i rommet.

«The house becomes another element of horror and becomes alive. A good example of that would be first sequence with the guy [Bernhard] wakes up in the middle of the night. Which the whole thing winds up being Lillian's sleepwalking, but working on that scene is just trying to figure out what he is not sure what he is hearing. The house kind of starts moving around. So, very interesting approach creating those little sounds that he doesn't know what is going on. Of course, we all know it's Lillian in the end, but that was the first kind of horror scene and I was super-happy we could create that vibe with just the little sounds and in the final mix not having music mask and cover it.» (Intervju Tegelman, 27.11.2019)

For lyddesigneren var det svært viktig at scenen, og filmen generelt, skulle oppleves like ekte for skuespillerne som for publikum. At alt skulle ha en viss grad av autentisitet over seg og samtidig underbygge nærværet av noe ukjent og overnaturlig. Alle disse små knirkene vi hører fra tregulvet og veggene har en merverdi, og er med å utgjøre husets soniske identitet. Stedet blir en egen karakter utover oppholdet og den fredelige tilværelsen ute i skogen viser seg raskt å være en fasade. Huset er en forlengelse av tragedien som snart skal ramme dem.

4.7. Et surrealistisk lydbilde – jaget av spøkelser

Et gjennomgående kjennetegn for psykologiske grøssere er at de ofte skildrer ett kollaps mellom den objektive og den åndelige verden. Sammenfallet mellom disse to distinkte verdenene legger opp til flere sterke møter mellom mennesket og det overnaturlige, som i seg selv åpner en veldig stor inngangsport for å eksperimentere med hvordan publikum gjennom lyd kan ledes inn i en ugjenkjennelig og drømmeaktig atmosfære. I diskusjon av begge filmadaptasjonene ønsker jeg derfor i dette underkapittelet å rette spesiell oppmerksomhet på to konkrete scener. Den første er fra 1958-versjonen og omfatter Bjørn Werners møte med

gjenferdet av Gråvik. Den andre er fra den nyeste adaptasjonen og foregår inne i en drøm til Lillian.

4.7.1. Møtet med Gråvik

Scenen innledes med at Bernhard (Henki Kolstad) vandrer søvnløs rundt i huset. Fra inne i stuen møter han på psykoanalytiker Kai Bugge (Erling Lindahl). Blant Bjørns gjenglemte papirer har Bugge klart å finne dagboken hans. Han gir uttrykk for dyp bekymring og insisterer på å lese noen passasjer overfor Bernhard. Stemmen til Bugge går inn i voice-over.

Det hele starter med at Bjørn (Per Lillo-Stenberg) blir terrorisert av en kråke. Han drømmer om å drukne og tilbringer stadig mer tid langs tjernet. Den dystre stemningen forsterkes av mørke glidende toner fra cello og fløyte. Lydbildet blir stadig mer dramatisk ut mot siste delen av dagboken. Han stopper opp for å speile seg selv i vannflaten. Stemmen til Bugge øker i romklang på siste linjen; «Og røre ved et mektig forheng sløret foran den siste store gåte». I samme øyeblikk høres en gjenkjennelig kråke skrike offscreen. Skikkelsen av en mann med trebein tar over refleksjonen til Bjørn – det er Gråvik (Leif Sommerstad). Musikken skifter over til å bli mer kaotisk. Fløyten begynner å minne om en sirene, gjenferdet stiger opp fra vannet og Bjørn flykter i retning av hytten.

Gråvik har en sonisk identitet, og de materielle indikatorene i enkeltlydene som utgjør denne karakteren er avgjørende for om vi tolker han som vennlig eller truende. Den mest særegne lyden på Gråvik er helt klart de uvanlig høye og aksentuerte skrittene fra trebeinet, men vel så merkbart er også den enorme mengden av etterklang. Her merker vi at behandlingen av lydsporet har stor innvirkning for vår persepsjon av gjenferdet. Vi opplever skikkelsen av Gråvik som stor og truende, og i sitt helhetlige lyddesign har han en distinkt sonisk identitet som er helt unik fra de andre karakterene vi har hørt tidligere i filmen. Den mørke etterklangen gjør at fotskrittene befinner seg i et krysningspunkt mellom foley og lydeffekt, og fra Bjørns perspektiv hører vi hvordan disse skrittene kommer stadig nærmere.

Den tette og nære pusten av Bjørn mens vi ser han flykte bort fra Gråvik gjør oss mer emosjonelt engasjert i situasjonen. Han stormer inn i jegerhytten, legger øret opp etter døren, drar inn låsen og trekker seg bakover i rommet. Lydbildet beveger seg fra vast til null extension, for en liten stund er det dødelig stille. Fra lydsporet hører vi kraftige og tørre knirk fra en støvel, etterfulgt av den groteske hvesingen fra Gråvik. Etter dette punktet blir foleylyder fra døren spesielt viktige for hvordan vi opplever siste delen av scenen. Idet vi ser håndtaket går ned høres en serie av lyse, rustne og mekaniske knirk. Låsen gir etter, hengslene knirker tørt og kraftig, og mens vi ser døren sakte går opp hører vi Bjørns fortvilte skrik

bakgrunnen.

Grunnen til at jeg vil løfte frem denne scenen er fordi sammenlignet med det vi har hørt tidligere i filmen har dramatiseringen av møtet mellom Bjørn og gjenferdet bemerkelsesverdig mye å bidra med. Den tar i bruk et bredt utvalg av auditive virkemidler som er helt nødvendige for at vi skal oppleve fremdrift og dynamikk i scenen, slik som bruken av null extention idet Bjørn ankommer jegerhytten, men det jeg finner mest interessant med scenen er abstraheringen av lyden og dens fremmedgjørende effekt. Dette er et aspekt jeg kommer til å ta med meg videre i diskusjon av drømmen til Lillian.

4.7.2. Drømmesekvensen

Midtveis i filmen når søvnevandringen til Lillian et absolutt høydepunkt. Rett før soloppgang ser vi hovedkarakteren vandrer ned mot vannet. En tett tåke fra innsjøen har lagt seg over vegetasjonen, på symbolsk vis henter dette til at vi beveger oss inn i hovedkarakterens psyke. Det soniske landskapet krymper ned til noen få utvalgte lyder. Inne i skogen virker Lillian plutselig våken, men omgivelsene låter fullstendig annerledes sammenlignet med hva vi har hørt tidligere i filmen. Omgivelseslyden er kraftig nedtonet, overalt høres hvisking og det filmatiske rommet har en dyp og ullen tone hengende over seg.

Lyse glidende toner fra strykeinstrumentene gir frempek på noe kommer til å skje. Hun ser skikkelsen av en kvinne gjemme seg bak et av trærne. Fotskittende hennes er usedvanlig lette, som om hun var laget av luft. Inn mot siste halvdel av drømmesekvensen innsnevres lydbildet enda ytterligere idet skikkelsen jager Lillian ned mot bryggen. Tiden bremser ned. Stillheten er trykkende, og de siste stegene på enden av bryggen sender ut lavfrekvente drønn i surroundsystemet. Ikke-diegetisk musikk og bakgrunnslyd er totalt visket ut og en gjenkjennelig hvesende stemme dukker opp i lydsporet. Tegelman kommenter lyddesignet med at:

«It's very surreal and again it's because it was beautifully cut and shot. It has a lot of tonal stuff which I told [Robsahm] 'you better talk with the composer' and want to talk to the composer because I had to go with that. It just was an instinct to work and help the picture because of the slow motion. And I just went surrealistic on that. Abstract. And again, it worked so well that she decided just to go with that and have the music come in with the scene and come in at the back of the scene. That's all sound design.»
(Intervju Tegelman, 27.11.19)

Minimalismen i lydbildet i kombinasjon med den tørre og ødelagte stemmen gjør scenen overraskende ubehagelig. Rent auditivt skiller den seg kraftig fra det vi har hørt tidligere av

skogen, og den kraftige klangen gir enormt mye tyngde idet Lillian treffer vannet. Et lavt drønn bretter seg ut i lydkanalene, dramatisk understreker at heltinnen vår har gitt etter for kreftene i tjernet.

I begge scenene fra 1958 og 2019 opplever vi at denne formen for abstraheringen fra filmens ordinære klanglige univers nokså effektivt og direkte uttrykker at tjernet rommer noe ondt og overnaturlig. Samtidig som lydbildet gir uttrykk for artistisk lek tilfører det også dynamikk og opprettholder den urolige stemningen sjangerfilmen er avhengig av. Lydbildet i begge disse scenene medvirker sterkt til opplevelsen og tolkningen av fortellingen.

4.8. Mordet på Harald

Under mysiske omstendigheter blir reisekameraten Harald overfalt og funnet død ved tjernet. Regissørene Bergstrøm og Robsahm har iscenesatt denne delen av fortellingen veldig forskjellig og dette må inn i betraktningen for hvordan de er blitt løst auditivt. Jeg starter kronologisk med Bergstrøm.

En tidlig morgen bestemmer kriminologen Harald (Georg Richter) seg for å utføre sin egen private etterforskning langs vannet. Det er overveldende stille, det høres ikke engang fuglesang i bakgrunnen, og den ikke-diegetiske musikken gir frempek på noe urolig. Musikken opphører. Han hører plutselig et plopps av at en liten stein treffer vannet. Han blir veldig opptatt av denne lyden og føres nærmere ned mot vannkanten, uvitende om at Bjørn ligger i skjul bak han. I samme tidsrom har Bernhard og Kai dratt ut på leting etter han. Fra andre siden av tjernet hører de et fortvilt skrik, deretter et stort plask. De finner levningene av Harald under vannflaten. Mørke og pulserende toner fra fløyte og cello glir inn i lydbildet, forsterker det skjebnesvangre og dramatiske.

I denne delen av fortellingen blir det dramatiske stort sett fortalt gjennom dialog og musikk, men det som etter min mening gjør scenen effektiv er stillheten. Den diegetiske stillheten fra tjernet og fraværet av musikk gjør at publikum blir mer oppmerksomme på endringer i lydbildet. Tidligere i filmen ble det plantet at Harald ikke kunne svømme, og når han da senere i midtdelen velger å oppsøke tjernet på egen hånd blir selv noe så trivielt som lyden av småstein gjort skummelt, det skaper en forventning av hva som kan komme til å skje. Og mye av dette har å gjøre med at filmens tematikk konstant bygger en forventning at forbrytelser og brå død venter karakterene.

Robsahm har gjort sin egen vri i adaptasjon av originalverket. Frem til dette punktet av fortellingen har søvnvandringen til Lillian eskalert til at hun begynner å bli en fare for seg selv, og Harald melder seg frivillig til å holde kveldsvakt. Lengre bak i rommet ser vi

skikkelsen til Bjørn passere i døråpningen. Fotstegene er akkurat høye og nære nok til at Harald blir mistenkelig. Endringen i det totale lydbildet blir representativt for sinnstilstanden hans, det totale lydbildet innsnevres og vi merker hvordan karakteren blir stadig mer var for endringer i det soniske landskapet. Empatisk musikk i form av vibrerende dystre toner fra strykeinstrumenter toner inn i bildemontasjen. Utenfor høres lave drønn fra tordenværet, strømmen forsvinner. Inne i mørket tenner Harald febrilsk opp flere fyrstikker. Vi får flere små glimt av skikkelsen til Bjørn og hører fotstegene hans panorere rundt i stereobildet. Synet av at noen har åpnet luken ned til kjelleren etterlater en krypende følelse i han, pusten hans blir tyngre. I dette nervepirrende øyeblikk skjer det utenkelige, han mister esken i gulvet. På jakt etter esken bygger musikken seg opp til et crescendo. Fra nede i kjelleren ser vi Bjørns hender krype inn mot den intetanende protagonisten. Strykeinstrumentene stiger i intensitet og når et klimaks idet Harald forsvinner ned i mørket. En lang etterklang av et tordenbrak ringer ut i rommet, etterfulgt av reallyd av skogen som leder oss inn mot neste scene. De soniske prosessene «der ute» fortsetter og forholder seg likegyldig til det som har skjedd.

4.9. Møtet med Bjørn (2019)

De gjenlevende i gruppen begynner å mistenke Gabriel for å stå bak drapet på Harald og i frykt for sine egne liv låser de seg inne i huset. I løpet av kvelden vekkes Lillian av at hun hører aktive offscreen lyder fra innsiden av huset. Foleylyder av fotsteg beveger seg rundt i stereobildet, plutselig banker noen på døren inn til soverommet hennes. Det er Gabriel. Han gir inntrykk av å være forvirret av situasjonen og ber henne om å bli med ut. I frykt for at Gabriel lokker henne inn i en felle låser Lillian døren inn til stuen.

Fra lengre bak i det mørklagte rommet merker ikke Gabriell at kjellerluken sakte går opp. Lyse toner fra strykeinstrumentene begynner umiddelbart å gli inn, merverdien forteller oss at det er fare på ferde. Det knirker svakt i treverket, en gjenkjennelig skikkelse trer frem. Musikken bygger seg opp til et crescendo, Bjørn sniker seg innpå Gabriel med øks, tonene blir stadig mer intense og når et dramatisk høydepunkt rett før han skal til å angripe. I samme øyeblikk byttes det over til Lillian. Musikken stopper brått med at hun hører et skarpt og fuktig slag, og at noe brister. Hun hører kroppen hans falle sammen mot tregulvet og slept ned til kjelleren. Hun trer inn i rommet og drar ned på leting etter han.

Stemningen under huset er i all hovedsak understreket gjennom musikksporet, men like viktig er alle elementene som utgjør reallyden av kjelleren. Romtonen er mørk og trykkende, og vi hører vann dryppe ned fra veggene. Kombinasjonen av bakgrunnslydene og Lillian sine våte fotskritt gir en følelse av at hun vandrer innover i et dødsrike. Foley av pust

bidrar til at vi konstant opprettholder en nærhet til henne. De materielle indikatorene i fotstegene forteller oss at Lillian blir stadig mer var for lyder rundt seg, hun er svært redd for hva finnes der nede.

Øyeblikkene vi ser skikkelsen av Bjørn passere forbi kamera aksentueres av stringere og musikk. Valg av hvordan fotstegene hans er plassert i forhold til de andre lydene i stereobildet underbygger en krypende følelse av at heltinnen vår blir observert. De varierer i lydstyrke og beveger seg såpass hyppig rundt i stereobildet at vi får problemer med å identifisere retning til lydkilden.

Lillian finner til slutt tilholdsstedet til Bjørn og i en seng på andre enden av rommet avdekker hun liket av Gabriel. I full panikk låser hun seg inne i rommet, hun er ikke alene. Like etter hører hun noen lave utpust fra lengre bak i rommet. Gjennom mørket sees konturene av Bjørn og vi hører tunge våte fotsteg nærme seg heltinnen. Den svake pusten hans blir stadig høyere. Inni det dunkle kjellerlyset blir Lillian gjenforent med sin dypt savnede, men dypt forstyrrede tvillingbror.

4.10. Oppsummering av *De dødes tjern* (1958/2019)

I denne analysedelen har jeg gått tett innpå de to filmadaptasjonene vi har av *De dødes tjern*, sammenlignet dem for likheter og forskjeller, og løftet frem noen punktet hvor lyden er med på å skape stemning, identifikasjon og fremdrift i handlingen.

Når disse enkeltstående filmene settes opp mot hverandre begynner veldig mange åpenbare forskjeller å utpeke seg. Ved siden av at Bergstrøm og Robsahm tilhører to veldig forskjellige epoker i norsk filmhistorie og har de også hvert sitt unike forhold til spillefilm. Som igjen har ført med to veldig unike tolkninger av originalverket. Det helt klart største skillet mellom dem begynner å oppstå nå vi analyserer filmene for deres tekniske og kunstneriske utforming.

Det totale lydbildet i 1958-versjonen preges først og fremst av å ha lite reallyd. Mangelen på romtone og miljølyd gjør at det nærmest ikke er noe skille mellom det vi hører i huset og i skogen. Utenfor hører vi innslag av geofonisk og biofonisk lyd, men de gangene vi hører den så låter det alltid kunstig og udetaljert ut sammenlignet med dialog og andre nærliggende lyder i for- og mellomgrunn. Noe som er veldig uheldig ettersom skogen og vannet er såpass viktige semantiske elementer for handlingen. Fremfor å bygge en sonisk identitet ut av dette stedet er det tydelig gjort mest mulig plass til dialog. Selve taletydigheten er svært bra ut gjennom hele filmen, men den oppleves unaturlig tynn. Det er et underskudd av detaljer i bass- og topp-frekvensene. Og de plassene hvor det er diegetisk

stille begynner vi å merke både knitring og statisk bakgrunnsstøy som forsterker inntrykket av at filmlyden i 1958 er mindre «ren».

Med unntak av musikken Bernhard, Harald og Sonja setter på i stuen er musikken i begge filmene ikke-diegetisk. Komposisjonen til Sønstevoid og Debney er stort sett av en empatisk karakter, musikken samspiller både med stemningen og det karakteren følelsesmessig opplever. De øyeblikkene vi hører ikke-musikk sammen med skuespilleren eller i oversiktsbilder av utendørsmiljøet så er denne ofte av en nervøs og urolig karakter.

I Bergstrøms *De dødes tjern* er musikken langt mer sparsommelig enn den vi hører i 2019-versjonen. Det at en film har lite diegetisk eller ikke-diegetisk musikk er ikke nødvendigvis uvanlig, vi opplever dette også i mye moderne kommersiell film, likevel har flere av filmene vi eksponeres for i dag skapt en forventning av at dominante følelsesmarkører blir ledsaget og understreket av musikk. Når vi da ser filmer slik som *De dødes tjern* (1958) så er det vanskelig å ikke reagere på det. Fordelen med denne minimalismen er at vi blir mer oppmerksomme på de andre auditive elementene som befinner seg i det filmatiske rommet. Noe som kan være et godt utgangspunkt dersom man ønsker å skape en mystisk, unik og trykkende atmosfære.

Det er store forskjeller i filmlydens helhetlige dynamikk mellom 1958 og 2019. Filmlyden i 1958 preges først og fremst av å ha få topper. Det øyeblikket i filmen som tilbyr mest variasjon i lydelementer og volum er scenen mellom Bjørn og gjenferdet til Gråvik. Frem til dette punktet har mye av handlingen vært dominert av dialog, mens i denne delen blir effektlyd, foley og musikk viktigere. Den lange etterklangen på Gråvik gjør han mystisk, stor og truende, og fra Bjørns point of audition hører vi skrittene av trebeinet komme stadig nærmere. Når han så jages av gjenferdet til Gråvik får den ikke-musikken en helt annen fremtoning og blir mer deskriptiv for hvordan karakteren følelsesmessig opplever situasjonen. Bjørn opplever et kollaps mellom den reelle og imaginære verden. På flukten tilbake til jegerhytten ledsages scenen av musikk. Den er lys, anspent og urolig. Vi trenger ikke dialog til å forklare det, vi *hører* panikken kryper inn i han.

I 2019 varierer filmlydens helhetlige dynamikk mellom alt fra summingen av små insekter til brå musikalske stingere når noe viktig opptrer eller skal skje. Lydbildet i anslaget låter fullstendig annerledes sammenlignet med kjellerscenen når tvillingene gjenforenes. Her merker vi at filmlydens helhetlige dynamikk er sterkt knyttet til handlingsutviklingen. Denne variasjonen mellom periodevis høy og lav lyd oppleves i de fleste filmer, men i filmer slik som *De dødes tjern* tenderer disse dynamiske skiftene til å være langt mer brå og voldsomme.

5. Konklusjon og avslutning

I denne oppgaven har jeg gravd dypt inn på lyddesign som fagområde og tilnærmet meg et ganske omfattende teoretisk rammeverk som ville hjelpe meg med å besvare følgende problemstilling: *Hvordan designes lyd for å fremkalle ubehag i den norske grøsserfilmen?* For å bygge videre på dette har jeg i utredningen inkludert et tilleggsspørsmål: *Hvordan har lydens estetikk endret seg i denne type norsk film?*

Til å besvare disse spørsmålene har jeg brukt de to filmadaptasjonene vi har av *De dødes tjern* (1958/2019) som objekter for næranalyse, og for å oppnå et mer utfyllende perspektiv på hvordan forholdet mellom lydteknologi og håndverksmessig praksis har endret seg over tid har jeg mellom disse endepunktene analysert fem kinogrøssere som hadde norgespremiere mellom 2003-2011. Denne perioden har vært bestående av *Villmark* (2003), *Naboer* (2005), *Fritt vilt* (2006), *Rovdyr* (2008) og *Babycall* (2011). Med disse filmene og til slutt næranalysen av *De dødes tjern* (1958/2019) har jeg underveis forsøkt å tydeliggjøre filmlydens stemningsskapende funksjon, hvilke mekanismer som ligger til grunnlag for dette, og forhåpentligvis belyst noen underliggende aspekter som er med på å gjøre lyddesignet unik. Både i og utenfor sitt opprinnelsesland.

Det er ofte svært utfordrende å analysere filmlyd. Vi legger ikke merke til lyd på samme måte som vi gjør med bilder. Likevel har de fleste av oss opplevd at mange av de mest minneverdige øyeblikkene i en film ikke nødvendigvis kommer fra det vi ser, men fra det vi hører. Avhengig av konteksten en type lyd dukker opp, og hva vi forbinder med den, kan selv de mest trivielle lyder bli en kilde for uhygge. På bakgrunn av dette har jeg i teoridelen av oppgaven gått inn på de ulike bestanddelene av filmlyd og tatt utgangspunkt i fem lyd kategorier; dialog, musikk, reallyd, foley og effektlyd. I hver av disse kategoriene har jeg forsøkt å belyse hvordan enkeltlyder kan anvendes for å samsvare med grøsserfilmens visuelle ikonografi, og underveis bygget opp et begrepsapparat jeg kunne ta med meg videre i oppgavens andre del, hvor jeg analyserte filmene mine.

Som en naturlig del av handlingen i filmene hører vi flere plasser i dialogsporet skuespillerne utstøter redselsfulle rop og skrik etter hjelp. De plassene hvor stemmer begynner å tilnærme seg kvaliteter som ligger enda nærmere opp til sjangeren er i tilfellene hvor de begynner å krysser over til effektlyd. Slik som skrikene Anna hører i babyradioen og de fragmenterte stemmene Lillian hører fra korridorene i huset.

Musikken i *Villmark* har flere kvaliteter i seg som gjenspeiler hvordan protagonistene opplever skogen og ubehagelighetene de utsettes for. Vi hører glidende lyse og mørke toner fra strykeinstrumenter, sammen med et dissonant ledemotiv fra piano. Musikken underbygger en

foruroligende stemming til filmen. I scener slik som når Lasse finner Per død forsterkes følelsen av sjokk og fortvilelse av høyfrekvente stinger. Dette gir merverdi til bildene, og får publikum til å skvette ekstra godt i stolene.

Skogen i *Rovdyr* oppleves både stor og klaustrofobisk på samme tid, og mye av dette skyldes reallyden. Fraværet av trafikkstøy og hvordan denne reallyden er plassert i surroundsystemet er med på å underbygge en dyp følelse av både isolasjon og håpløshet. Skogen er tydelig antagonistisk og fungerer som en forlangelse av de tre jegerne.

De øyeblikkene hvor foley får en viktig rolle i filmene er som regel i kombinasjon med null extention. Slik som den usedvanlig høye knirkingen fra dørhåndtaket i siste delen av scenen mellom Bjørn og gjenferdet til Gråvik. Kjellerscenen i *Fritt vilt* kan også nevnes i denne sammenhengen.

Flere av effektlydene vi hører i analyse materialet har tonale egenskaper i seg vi rent instinktivt har et dårlig til. Slik som med de musikalske stingerne skvetter vi også av effektlyder som er høyfrekvente og bråe. De kan også tone inn gradvis, slik som med den intense og lyse tinnitus-susingen John hører inne på jobben.

For at man skal kunne skape et variert og spennende lydbilde, ifølge Tveito, må lyddesigneren tilegne seg en variasjon av tilbakevendende formelementer publikum kan identifisere med filmens personer, situasjoner og steder. Avhengig av hvilke tonale egenskaper som ligger i bunn for disse formelementene kan lyddesigneren manipulere og farge vår oppfatning av de visuelle objektene disse lydene kobles opp mot. Et av eksemplene mine i oppgaven var fjellhotellet i *Fritt vilt*. Dette isolerte stedet i Jotunheimen ungdommene overnatter på, har sin egen lyd. Dette utgjør spesifikt ulike lydgjengivelser av elementer i reallyden. Vi trenger ikke nødvendigvis å se at stedet er nifst, eller få det forklart gjennom dialogen og musikken. Vi *hører* det. Det er som om tiden har stoppet der inne, likevel kan vi gjennom lyden føle hvordan dette stedet beveger seg og blir stadig mer levende utover i handlingen. Vi hører den kalde vinden blåse over taket, knirking i veggene og elektrisk summing fra taklysene som flimrer ute i korridorene. Den soniske identiteten og dens materielle indikatorer gjør huset til en egen karakter, som advarer om ulykken de snart skal rammes av.

Mitt anliggende etter å ha analysert disse filmene at det ikke finnes noen fasit på hvordan norsk grøss skal lydlegges. Ingen av filmene jeg har diskutert kan på noen noe som helst måte kalles normative eller fungere som rettesnor for hvordan etterfølgende filmer skal høres og oppleves. Det er for eksempel ikke et kriterium at de mest dominante følelsesmarkørene må ledsages av en skarp eller høy lyd, eller dyster ikke-dietetisk musikk. I

de flere sammenhenger opplever vi at stillhet kan være like skremmende som når det er mye lyd, slik som jeg utredet i diskusjonen av dødsfallet til Roger i *Rovdyr*, snikmordet på Harald i Bergstrøms *De dødes tjern* og marerittet til Lillian.

Film er i seg selv en kunstform som er fullstendig avhengig av artistisk frihet for at det skal kunne vokse og bli mer fargerikt. Det av den grunn svært lite klokt å låse en type tilnærming til filmlyd til en spesifikk sjangerkategori. Likevel opplever vi enkelte av disse tilnærmingene som mer *vanlig* i noen typer filmer og har over tid blitt konvensjonelle. Dette utdypet jeg i diskusjon av sjangerteoriene til Tudor. Det er mulig å peke ut ulike auditive aspekter i filmene jeg har analysert som engasjere oss på et dypere plan, og dermed demonstrerer ulike innfallsvinkler for hvordan en film kan lydlegges slik at den resonerer med stemningen og tematikken i fortellingen. Tett opp til egen faglig refleksjon i kap. 3 og kap. 4 har jeg brukt dybdeintervjuene mine som en uvurderlig ressurs for å gi analysene dybde og et unikt perspektiv på lyddesign som kreativt fagfelt, og hvordan dette formes av samarbeidet med regissør.

Noe jeg hadde likt å ha bygget videre på i min forskning hadde vært å grave dypere inn i det psykoakustiske. Publikums opplevelse av det filmatiske rommet og mekanismene som ligger i bunn for at vi tolker lyden slik vi gjør. Dette aspektet blir berørt av Blumstein et. al (2010:751). Det er en side av lydstudiet jeg skulle ønske jeg kunne diskutert nøyere i analysedelen, men da hadde omfanget blitt for stort. Det ville fort blitt interessant å ha undersøkt dette i en egen studie av slasherfilmene *Fritt vilt* og *Rovdyr*, og brukt disse teoriene for å gå enda tettere inn på perspektivet til ofrene.

Lydens stemningsskapende og affektive funksjon i film har fundamentalt vært den samme utover i historien, de store skillene oppstår når vi begynner å sammenligne hvordan vi opplever den. Slik jeg la frem innledningsvis i kapittel 3 har teknologisk utvikling i filmindustrien tradisjonelt vært nært forbundet med et ønske om å oppnå en sterkere realisme i det vi ser og opplever i bildet. De nye teknologiene har tilrettelagt for at opptak og miksing av filmlyd kan gjøres mer detaljrik, levende og virkelighetsnært. Er det da likevel noe vi kan lære av Bergstrøms *De dødes tjern*? Og hvor stor nytte har dette for oss i dag?

Den eldre, analoge lydteknologien hadde store begrensinger i antall lydspor man kunne bruke av gangen. I tillegg til dialog og musikk måtte det også være nok plass til andre lyder som ville være like viktige for fortellingen, og la man først inn en ny lyd ble det sporet en permanent del av magnetbåndet. Begrensningene førte til at de ikke la på unødvendig mye lyd, med mindre de så at scenen trengte det. De nye, digitale lydteknologiene har gjort etterproduksjonen langt mer fleksibel og åpnet nesten uendelig store muligheter for

lyddesigneren, samtidig med at det også har gjort det noe vanskeligere å begrense seg selv. Dette temaet ble berørt av Ringnes og Schaanning i kapittel 2.3. Et dynamisk høyt lydbilde med stor variasjon og klarhet i hvert enkelt lydspor er *ikke* automatisk et kvalitetsstempel. Det er et aspekt i lyddesignet som kun representerer den håndverksmessige utførelsen.

I intervjuet med Ringnes, Robsahm, Schaanning og Tveito hadde jeg som avsluttende spørsmål om de opplevde at det var mulig å peke ut noe særegent med lydbildet i norsk grøss. Noe ingen av dem følte at de kunne bekrefte. Den semantiske verdien i språket vårt er unikt, men utenom det tilegner lyddesignet seg flere av de samme konvensjonene og trendene vi gjenkjenner fra både amerikansk og internasjonal film. Med noen få unntak hvor den tilegner seg mer konseptuelle former, slik jeg utredet i diskusjonen av *Naboer* i kapittel 3.3.

Tveito kommenterer at dersom man skulle ha pekt på noe som helst av relevans og betydning for hvordan grøsserfilm lydlegges i Norge, så er det vårt kulturelle forhold til det rurale. I lydleggingen av skoger, innsjøer og daler har lyddesignerne fått veldig mye gratis gjennom at de kjenner til naturen såpass godt. De fleste nordmenn kjenner til den klamme følelsen av å campe inne i et tynt polyestertelt, hvordan det er å være alene ute i skogen når det regner og er mørkt, hvordan vinden i fjellene høres ut, hvor annerledes snøen høres ut når den er -5 og når den er -20. Alle disse faktorene er med på å gi oss som folkeslag en betydelig fordel sammenlignet med andre kulturer som ikke kjenner til eller har tilgang på det samme utendørsmiljøet vi har vokst inn i. Det er også en fordel for det norske publikum som selv sitter med de samme erfaringene fra og med naturen, og har et forhold til disse naturområdene gjennom ulike årstider.

Et eksempel på hvordan denne kjennskapen til skandinavisk natur kom til nytte under etterarbeidet av *De dødes tjern* (2019) skjedde når Tegelman hørte skoglyden klipperen Bob Murowski originalt hadde tenkt ut for alle kveldscenene. I mye amerikansk film er det konvensjonelt å legge på sirisser for å forsterke følelsen av nattetid, men denne praksisen hører vi langt mindre av i nordisk film:

«I'm from Finland so I have an idea of how the nature sounds different then in California. [...] We had to find out another way to give it that eerie vibe, but still realistic. So, I actually started over again with the birds and insects in Norway and Scandinavia and stated collecting stuff that would replace the standard treatment.»
(Intervju Tegelman, 27.11.2019).

For at man skal kunne skape et rikt miljø så må det ha en sonisk identitet, og når dette kobles til noe visuelt, slik som i tilfellet her med skogen, da må dette miljøet også være gjenkjennelig

med de kulturelle referansene publikumet i Norge sitter med.

I begge filmadaptasjonene av *De dødes tjern* skildres en overraskende mørk spøkelsesfortelling om menneskets irrasjonelle, ødeleggende og fortrenge drifter. Det handler om mennesker som søker naturen, men som opplever å få den idylliske tilværelsen utfordret av at en uforklarlig fiende kryper inn fra utsiden og tar bolig i både kropp og sinn. Gjennom karakterene byttes det rundt på perspektiv og vi hører de samme lydene som de gjør. Kjenner på kroppen hvordan den minste endring kan indikerer at noen der ute observerer de. Luskende langs husveggen, i skogene og inne i korridorene. Vi hører tørre pinner knekke, risling i trær, fotsteg, ugjenkjennelige stemmer, forferdede skrik og rop etter hjelp. Vi hører hvordan denne trusselen kommer stadig nærmere, til et punkt hvor vi hører pusten av den inntil øret. Vi befinner oss i skrekkens lydlandskap.

6. Kilder

6.1 Litteratur

- Altman, R. (1987). *The American Film Musical*. London: British Film Institute.
- Altman, R. (1992) *Sound Theory – Sound Practice*. London: Routledge.
- Andresen, C. B. (2016). *Åpen kropp og lukket sinn - Den norske grøsserfilmen fra 2003 til 2015* (Doktoravhandling). Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim.
- Blumstein, D.T, Davitian, R. & Kaye, P.D (2010). Do film soundtracks contain nonlinear analogues to influence emotion? *Biology Letters*, 23(6), 751–754. Hentet 23. desember 2019 fra <https://doi.org/10.1098/rsbl.2010.0333>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1985) “Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema”, i Weis, E. og Belton, J. (red.) *Film Sound. Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Bordwell, D & Thompson, K. (2010). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Brophy, P. (1986). *Horrority – the textuality of contemporary horrorfilms*. *Screen*, 27 (1), 2 – 13.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision*. Paris: Editions Nathan.
- Cross, M. (2013). *Audio Post Production*. Boston: Berklee Press.
- Engelstad, A & Tønnesen, E. S. (2011). *Film – En innføring*. Oslo: Cappelen Damm.
- Goodman, S. (2010). *Sonic Warfare - Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. MIT Press: London.
- Iversen, G. (2011). *Norsk filmhistorie*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Iversen, G & Tiller, A. (2014). *Lydbilder – Mediene og det akustiske*. Oslo: Universitetsforlaget
- Ledemotiv. (u.å) I Det Norske Akademis ordbok. Hentet 15. mai 2020 fra <https://naob.no/ordbok/ledemotiv>

6.2. Filmer

- *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920)
- *Singin' in the Rain* (Gene Kelly & Stanley Donen, 1952)
- *De dødes tjern* (Kåre Bergstrøm, 1958)
- *Rosemary's Baby* (Roman Polański, 1968)
- *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971)
- *La pelle* (Liliana Cavani, 1981)
- *Villmark* (Pål Øie, 2003)
- *Naboer* (Pål Sletaune, 2005)
- *Fritt vilt* (Roar Uthaug, 2006)
- *Rovdyr* (Patrik Syversen, 2008)
- *Babycall* (Pål Sletaune, 2011)
- *The Conjuring* (James Wan, 2013)
- *De dødes tjern* (Nini Bull Robsahm, 2019)

6.3. Intervjulistte

Intervju med Gisle Tveito, Dragvoll, 03.09.2019

Intervju med Christian Schaanning, Dragvoll, 05.09.2019

Intervju med Audun Kvitland Røstad, Buran, 20.09.2019

Intervju med Tormod Ringnes, Dragvoll, 27.09.2019

Intervju med Jussi Tegelman, Dragvoll, 27.11.19

Intervju med Nini Bull Robsahm, Dragvoll, 29.01.20

Vedlegg 1: Intervjuguide

1. I oppgaven min har jeg satt søkelys på grøssere i Norge. Noe av det jeg ønsker å komme til bunns i er hvordan lyd generelt kan oppleves som ubehagelig. Når du skal sette deg ned med et nytt prosjekt og du vet det er en skrekkfilm, hva er det første du lytter/ser etter?
2. På godt norsk, hvorfor opplever vi enkelte lyder som nifse? Hvorfor er folk redde?
 - Hvilken lyd skremmer deg mest?
3. Uten å gå alt for mye i dybden på sjangerdefinisjoner. Hvordan påvirker lydbildet hva slags film vi ser? Motsetningspar slik som komedie opp mot grøssere?
 - Er det stor forskjell på hvordan lydbildet blir laget på en slik film i forhold til andre sjangere?
4. Du har jobbet med et utvalg av filmer i denne sjangeren. Hvilke grep gjorde dere i lydstudioet for å dra inn kino publikummet i fortellingen?
 - Både *Naboer* og *Babycall* av Pål Sletaune kan defineres som psykologiske thrillere som grenser mot skrekkfilm, hva skiller denne type film fra det vi hører i *Fritt vilt*?
5. Du har vært i bransjen en god stund nå, har du noen erindringer for hvordan den lydtekniske arbeidspraksisen har utviklet seg?
6. Da du jobbet med denne filmen hentet du inspirasjon fra en spesifikk film til lyddesignet? I så fall hvilken?
 - Hvordan har dette påvirket arbeidsprosessen din? Finne fram til lydige-elementer?
7. I arbeidet med grøsserfilm.
 - Hvordan benytter du deg av overganger mellom on- og off-screen lyder i denne sammenhengen
 - Kunne du gitt eksempler på hvordan lyden blir det bærende elementet i kortere strekk av slike filmer?
8. Når du mixer i dolby surroundlyd eller i atmos for en grøsserfilm er det mye artistisk lek involvert med hvilken kanal du/dere sender enkelte lyder ut fra, eller følger dere veldig stramme regler?
 - Hva sender dere i fremme og bak? Og hva bruker dere lfe-kanalen til?
9. Ledemotiver er et virkemiddel i lyd som assosierer til stemninger, personer, hendelser, plasser og så videre. Hva vil du si er vanlig ledemotiv for denne type film? Protagonen vs. antagonist?
10. Nordmenn har et veldig nært forhold til natur og at dette båndet har preget grøsserfilmene betraktelig med tanke på at handlingene ofte utspiller seg i rurale landskap, men for videre diskusjon rundt spesifikt lyddesign kan det fort bli gunstig å undersøke om det samme kan gjelde lyd. Uavhengig av hvor eksakt i filmuniverset handlingen foregår, har norske grøssere noe særegent å bidra med i *lydlandskapet* i forhold til sine amerikanske forbilder?