

# **KOMPONERING AV FILMMUSIKK**

**AV KNUT HALMRAST**

## Innholdsfortegnelse

1) INTRODUKSJON TIL EMNET	3
2) FILMHISTORIE	6
3) DRAMATURGI	10
4) MUSIKALSK TEMA	18
5) FILMMUSIKK-KOMPOSISJON I PRAKSIS	20
6) PLASSERING AV MUSIKK	30
7) MUSIKKENS FUNKSJONER I FILM	33
8) REALLYD OG LYDDESIGN	36
9) KOGNISJON	42
10) MUSIKKTEKNOLOGI	65
11) STOFF FRA ULIKE FORFATTERE	72
12) YOUTUBE – LINKER	75
13) LITTERATURLISTE	76

### OM KOMPENDIET:

Dette er en samling tekster som omhandler ulike aspekter ved det å komponere musikk for film. De fleste av tekstene er ment å skulle brukes i sammenheng med undervisning.

Noe av stoffet er å regne som akademisk tekst, mens andre partier er av svært praktisk art. Det er imidlertid slik det er å være filmmusikk-komponist: Man må ha en teoretisk overbygning som skal ligge til grunn for det praktiske arbeidet.

De fleste av avsnittene begynner med et stikkord i **bold**. Dette gjør det forhåpentlig lett å finne frem. Dette er ikke en boktekst, men et kompendium hvor meningen er at man først og fremst skal kunne få en rask oversikt over et tema.

Jeg har forsøkt å være nøye med kildebruk. Kildehenvisningene er til litteratur som kan være langt mer utfyllende skrevet enn stikkordene i dette kompendiet.

Dette er ikke en tekst som regnes som et ferdig utgitt materiale. Dette er mine betraktninger, og de er i en konstant utvikling og forandring. Skal du i ditt eget arbeide henvise til en konkret kilde, kan du i første omgang se om du kan lese og henvise til den litteraturen jeg har henvist til.

## 1) INTRODUKSJON TIL EMNET FILMMUSIKK:

**Filmmusikk = den største musikkilden for mange:** Musikk i film og media er den kvantitativt største og frodigste musikkilden i manges tilværelse. Riktignok er ikke dette musikk vi i særlig grad velger selv ut fra våre egne preferanser, det er musikk som følger med den filmen vi til en hver tid måtte velge å se. Som Mikael Kamen uttrykker det: *"Nobody goes to the movies to listen to the score. The score is simply assisting them in watching the film"* (Davis, 1999, s.141).

Ofte inneholder en spillefilm mer enn en time musikk, og når vi tar i betraktning at så å si alle kommersielle filmer gjør bruk av musikk, er det berettiget å spørre: Hva bidrar musikk og lyd med i film? Lyddesigneren Tormod Ringnes har gitt sitt bidrag til en forklaring på dette:

*... Det er to måter å fortelle på. Den ene er den intellektuelle, som stort sett er å finne i filmens dialog. Den går inn i hjernen, bearbeides der og blir forstått. Den andre er den kreative, følelsesmessige delen som musikken i høyeste grad er en del av. Ofte registrerer man ikke musikken i en film intellektuelt, men den er en viktig faktor når det gjelder den følelsesmessige opplevelsen av filmen. Musikk og lyd jobber sammen om den store totalopplevelsen*

**Definisjon av "film":** Ordet film sier mye om det tekniske formatet, men lite om hva det kunstneriske /uttrykksmessige innholdet består i. (Begreper om roman /novelle sier derimot noe om innhold, og lite om papiret det er trykket på). Derfor må vi lete litt for å finne egnede definisjoner på hva "film" egentlig er.

I Aschehoug Gyldendals Store norske leksikon finner vi følgende definisjon av det mest nærliggende begrepet som står omtalt: "Filmkunst".

*Kjennetegn ved filmkunst er først og fremst bevegelse, dels rent visuelt gjennom enkelte 'levende bilder' (shots), dels gjennom disses sammenføyning til en helhet utstrakt i tiden. Her skiller filmkunst seg fra all annen billedkunst (Aschehoug og Gyldendal, Store leksikon).*

Her ser vi et eksempel på en definisjon som fullstendig utelater lydsiden, (Den utelater også det narrative/fortellermessige aspektet). At film består både av både visuell og auditiv informasjon blir ikke nevnt før senere i artikkelen hvor lyden omtales som et teknisk aspekt ved produksjonen. Er dette tilfeldig? Neppe. Eksempelet viser bare at musikk og lyd kan være vanskelig å knytte til ord.

## Definisjon av ”Filmmusikk”

- 1) ”Musikk som inngår som en integrert og uunnværlig del av en film”. (Bokmålsordboka)
- 2) ”Filmmusikk, musikk som benyttes i film. Betegnelsen brukes helst om musikk som er originalskrevet for film. ”Filmmusikk kan være en «bakgrunn» som understreker og forsterker det dramatiske eller emosjonelle innholdet. Den kan også utgjøre et hovedelement i form av sanger som kommenterer handlingen eller akkompagnement til handlingssekvenser som ikke har tale, f.eks. fortelstsekvensen, hvor musikken (eng. main title) gir signaler om hva slags historie som skal fortelles. ” (Store norske leksikon)

**Musikk påvirker ubevisst:** Lyd og musikk presentert i en audiovisuell sammenheng er fortellerelement vi ofte ikke legger så mye merke til bevisst. Vi analyserer ofte det visuelle, det karakterene sier. Vi forstår og kan gjengi historien, men hva gjør lyd som fortellerelement med filmen og vår oppfattelse av den? Lyd er ikke avhengig av en semantisk referanseramme for å påvirke oss. Den påvirker oss allikevel, og ofte ubevisst. Den er filmskaperens hemmelige ”forteller-våpen”.

**Bevegelse - friksjon:** Bevegelse er et av filmens sentrale element. Bevegelse betyr friksjon. Friksjon er en årsak til lyd. Der det er bevegelse er det altså lyd. Bevegelse betyr liv. Liv betyr dynamikk.

**Avhengig av tid:** Lyd er avhengig av tid for å kunne realiseres. Man kan ikke stoppe musikken på et punkt for å ”peke på” en hendelse. Da opphører musikken å eksistere. Bildet kan du derimot stoppe opp ved, se på, peke på og konsentrere deg om. Kan dette være lydets mulighet og styrke? Er lyd å regne som et fortellerelement som ikke alltid ”blir lagt merke til”, men som allikevel påvirker når man opplever en film? Enkelte hevder at musikken i en film kommuniserer med det underbevisste, mens bilde og dialog fokuserer på det konkrete, det som enkelt lar seg analysere. Muligheten for denne symbiosen mellom det bevisste og det ubevisste utgjør på mange måter det spesielle med film.

**Making a nothing to a something:** Manus, som er først i produksjonsprosessen, og musikk som kommer til slutt, er de to fagfunksjonene i filmproduksjon som ofte i størst grad baserer seg på å skape genuine ideer fra grunnen av (opphavsmann/author). Ideene må ”suges fra eget bryst”. Dvs. man skal lage et ”noe” ut fra ”ingenting”.

En regissør skal virkeliggjøre et manus, en fotograf velger utsnitt, bevegelse og temperatur i bildene, en klipper har materialet som grunnlag i arbeidsprosessen, mens

komponisten tilfører et element som frem til nå ikke har vært der, og som regissøren derfor ikke har kontroll over. Mange regissører mister for første gang i produksjonsprosessen kontrollen når komponisten setter i gang sitt arbeide. Regissøren er avhengig av den kreative prosess som til enhver tid foregår i en annen persons hjerne.

*"When a director hands over the film to a composer, he has just lost control of the film for the first time. What the composer decides to do with the music can literally make or break the film"* (Davis: 122).

## **2) FILMHISTORIE:**

### Kort om filmmusikk i perioden mellom 1935 – 1960

Hollywood-filmens klassiske gullalder hadde sin storhetstid i perioden mellom ca. 1935 og 1960 (Larsen, 2005, s. 90 + 126). Siden deler av denne tidsperioden også kan sies å inneholde andre musikalske stilretninger og idiomer, omtales denne tidsperioden her ikke ene og alene som filmens gullalder, men jeg velger å bruke samlebegrepet ”perioden 1935-60” om de ulike filmmusikalske retningene og idiomer som blir omtalt her i denne perioden

### **Den klassiske gullalderen**

I 1935 hadde lydfilmen rukket å etablere seg som medium. Svært mange av de konvensjonene vi gjør bruk av i dagens filmmusikkproduksjon, ble etablert i de påfølgende årene. Fra midten av 1930-tallet oppstod det i Hollywood en flora av ulike uttrykk og fortellermåter, både filmisk og musikalsk. Ikke bare var stedet en smeltedigel, men filmene de produserte var i en konstant utvikling (Kalinak, 1992, s. XiV + XV + 190). Den nyetablerte lydfilmen hadde imidlertid få tradisjoner å bygge på. Det var ikke lenge siden stumfilmen dominerte, og det å se f.eks. at lyd og bilde kunne samsvare i bevegelser var for mange et fenomen i seg selv.

Tross et vidt spekter av uttrykk er det mulig å utlede en del sentrale generelle filmmusikalske konvensjoner. Bruk av musikk som ledsager til filmens diegetiske (handlingsgang) (Bordwell og Thompson, 2004, s. 502) var vanlig allerede i stumfilmens tid.

**Reallyd - historisk:** Utover dialog og musikk, var det ikke uvanlig at 30-tallsfilmens lydsider inneholdt langt mindre informasjon enn hva som var vanlig allerede på 50-tallet. Reallyder var ofte presentert kun i de tilfellene det spilte en vesentlig narrativ rolle, f.eks. punkteffekter som skudd, osv. (Larsen: 110). Kinopublikumet var ikke så sofistikert og bevandret i filmens uttrykksmuligheter som nå, og film-leseferdighet har siden da gjennomgått en stor utvikling (Prendergast: 45)

Estetikken fra 30-tallet med “vegg-til-vegg”-musikk var kanskje heller ikke like nødvendig på 50-tallet som tidligere, siden en større vekt på reallyd medførte at diegetisk lyd nå kunne overta enkelte av musikkens funksjoner.

**Wagners ledemotiv- teknikk:** Max Steiner og andre sentrale gullalder-komponister hadde sin bakgrunn i europeisk kunstmusikk: De valgte bl.a. å ta utgangspunkt i Wagners ledemotiv- teknikker som strukturelt rammeverk. Det innebar at de knyttet et musikalsk motiv, dvs. en kort melodisk enhet, opp mot sentrale karakterer, ting, steder, objekter, abstrakte ideer, sinnstilstander, overnaturlige krefter, osv, (Gorbman, 1987, s. 3 + 29, Prendergast, 1992, s. 39-40), for så å kunne gjøre bruk av og utvikle disse motivene i løpet av filmen (Kalinak, 1992, s. 104 + 113, Larsen, 2005, s. 64).

**Stort orkester:** Mediet til klassisk filmmusikk var symfonisk, basert på musikalsk praksis fra 1800-tallet, med spesiell vekt på bl.a. melodikk, harmonikk og orkestrering fra romantikken og senromantikken (Kalinak, 1992, s. 79 + 100). Ofte var musikken kontrapunktisk svært rik (Martin Marks, Nowell-Smith: 253 + 255).

**Gullalderkomponistene** skrev ofte lange, sammenhengende komposisjoner som var beregnet til å dekke hele scener (Larsen: 142). Max Steiners ideal i gullalderperioden var å lage sammenhengende komposisjoner som ofte kunne dekke opp i mot tre fjerdedeler av en film. Musikkens oppgave var å følge handlingen, og til enhver tid gi publikum en peker på hva de skulle forstå, føle og oppleve, dvs. som i en slags illustrasjonsmusikk eller ”pedagogisk kommentar” som løp parallelt med filmen og utpekte dens viktigste momenter. Musikk som hadde som mål å interpretere, gi et musikalsk følge til flest mulig av bevegelsene og handlingene i bildet, fikk begrepet Mickey Mousing og var et ideal for komponister som Steiner (Gorbman, 1987, s. 87+89) (Kalinak, 1992, s. 113 + 86). Idealet på 30-tallet var en kontinuerlig detalj-fortellende illustrasjonsmusikk, med bruk av kontrapunktiske og parafraaserende elementer som ofte i stor grad ville forholdt seg til karakterenes fysiske bevegelser (Martin Marks og Nowell-Smith, 1996, s. 253 + 255). Steiner hevdet f.eks. at hver karakter burde ha et eget tema (Kalinak, 1992, s. 113 - 114).

I gullalderen var det ikke uvanlig at opptil tre fjerdedeler av en spillefilm inneholdt musikk (Kalinak, 1992, s. 192).

Filmenes lydsider på den tiden var langt enklere utrustet mht. narrative miljølyder, og musikken kunne derfor fungere som et substitutt for disse (Gorbman, 1987, s. 87, Kalinak, 1992, s. 86 + 113 + 192).

## **Alternativer til gullaldermusikk**

I etterkrigstiden fantes det også komponister som underkjente den etablerte form for Hollywood-scoring. Allerede tidlig 40-tallet laget bl.a. Aaron Copeland filmmusikk uten tanke på f.eks. ledemotiv (Martin Marks 1996: 255), og selv om 50-åra fortsatt regnes som en del av "the golden age" for Hollywood-komponert symfonisk musikk, var ikke den tradisjonelle romantiske stilen lenger den mest sentrale (Martin Marks 1996: 259), noe en komponist som Bernard Herrmann er en bekræftelse på.

**Bernard Herrmann** komponerte filmmusikk til en rekke sentrale filmer bl.a. på 50-tallet. Herrmanns tilnærming til faget rokket ved det klassiske Hollywood-systemet på flere måter (Larsen: 127): Han gikk ut fra at tilskueren forstod hovedtrekkene i handlingsforløpet ut fra bilder og dialog, og nøyde seg med å gi musikken i oppgave å fortelle de aspektene ved historien som disse elementene ikke fikk fortalt. Han brukte sjelden musikk til å understøtte et handlingsforløp eller en dialogsekvens som var tydelig nok eller spennende nok i seg selv (Kalinak, 1992, s. 153). Det var kanskje heller ikke like nødvendig som tidligere, siden økt bruk av reallyd medførte at konkrete narrative lyder kunne overta enkelte av musikkens oppgaver.

Musikken i Herrmanns filmer var sjelden basert på ledemotiv (Larsen: 148), og han unngikk i motsetning til Steiner i mange tilfeller en direkte korrelasjon mellom handling og musikk (f.eks. Mickey Mousing, eller noen annen form for "pedagogisk" kommentar) (Kalinak, 1992, s. 116 + 139, Larsen, 2005, s. 148).

For Herrmann var harmonier og klangfarger viktigere ingredienser enn melodier (Gorbman, 1987, s. 158). Harmonisk flyttet han seg bort fra senromantikken, og gjorde isteden bruk av dissonans, uoppløste akkordstrukturer og polytonalitet gjerne basert på mindre, uortodokse besetninger noe som kunne resulterte i uvanlige teksturer.

De over nevnte faktorene resulterte bl.a. i at Herrmann brukte langt mindre musikk i sine filmer enn det f.eks. Max Steiner gjorde (Kalinak, 1992, s. 139).

Vi blir aldri "vant" til at Herrmanns musikk er tilstede uten at den gjør krav på noe av vår oppmerksomhet, noe gullalderens illustrasjonsmusikk til tider kan ha vært beskyldt for å gjøre.

Herrmanns musikk blir beskrevet som om den ofte var bygget opp av celler. Disse cellene, som ikke i særlig grad er fundert på et tradisjonelt melodisk materiale, kan defineres som elastiske i den forstand at de kan repeteres, sekvenseres, forlenges, forkortes, eller kjedes

sammen til lengre forløp. Disse musikalske elementene ender ikke i en klar kadens (naturlig slutt), men i noe som kan kalles uforløste forholdninger. Å komponere musikken ut fra celler er en komposisjonsmåte som ble stiltypisk for komponister som Bernard Herrmann på 50-tallet (Larsen, 2005, s. 136). Han hevdet at et melodisk materiale ikke er elastisk nok fordi det i stor grad er avhengig av perioder på feks. fire eller åtte takter. Dette er noe som musikken til Max Steiner og andre gullalderkomponister ble beskyldt for å være (Larsen, 2005, s. 136).

Herrmann ville antagelig i større grad gått ut fra at tilskueren forstod hovedtrekkene i handlingsforløpet ut fra bilde, reallyd og dialog, og nøyd seg med å gi musikken i oppgave å fortelle de aspektene ved historien som disse elementene ikke fikk fortalt. Han brukte sjelden musikk til å understøtte et handlingsforløp eller en dialogsekvens som var tydelig nok eller spennende nok i seg selv (Kalinak, 1992, s. 153).

**Etter 1960:** Endrede økonomiske rammevilkår, utbredelse av TV, samt at popmusikken gjorde sitt inntog i media og film (Kalinak, 1992, s. 102), var med å påvirke musikkuttrykket i Hollywood-filmer. Det som benevnes som Hollywood-filmens klassiske gullalder hadde sin storhetstid i perioden mellom ca. 1935 og 1960 (Larsen, 2005, s. 90 + 126-127). Fra ca. 1960 gjennomgikk filmindustrien store omveltninger.

### **3) DRAMATURGI**

**Dramaturgi:** Læren om hvordan skuespill og andre fortellinger i dramatisk form er oppbygd. I vår tid innberegnes også fiksjonsfortellinger i alle sjangre og medier.

Ting henger sammen i standard-dramaturgiske fortellinger på en måte som det sjelden gjør i det virkelige liv. Livet er skjelden like organisert og meningsfullt som det fiktive livet vi møter i fortellinger. Små detaljer som antar en mening som livets mange tilfeldige detaljer aldri gjør.

I dramatiske fortellinger er handlingene konfliktfylte ( det må det være for å interessere oss) . Det koster karakteren å handle!

**Økonomisering:** Det er ytterst sjelden vi uttrykker oss i dagliglivet like presist og klart som karakterene gjør i film. Her vil hvert ord telle, men ordene virker ekte. Manusforfatteren unnlater ord og setningsledd som ikke er helt nødvendige for å få frem meningen, og stoler mer på at bildene skal forklare situasjonen. Vi oppfatter hull i dialogens logikk og fyller inn det øyeblikkelig, nesten uten å merke at vi gjør det. Filmdialog skal helst virke sammen med bildene. Bildene trenger dialogen og dialogen trenger bildene. Filmforfatteren har et ”krav” på seg om at hver replikk skal være en handling. Filmdialog må være som toppen av et isfjell. Det må ligge mye mer under vannet enn over. Om en scene bare handler om det som karakterne snakker om, har forfatteren et problem.

#### **Karakterer i film:**

**Antall rollefigurer/karakterer:** En spillefilm varer vanligvis i overkant av en time. I løpet av denne tiden kan seeren rekke å få et forhold til opp mot 7-8 karakterer. Blir det flere enn dette, mister seeren lett oversikten.

**Protagonist:** Er vanligvis den karakteren vi følger mest. Vedkommende har ofte både positive og negative egenskaper noe som gjerne får seeren til å kjenne sympati for vedkommende (Evans, 2005, s. 78). Protagonister er ofte beåndede og vittige, og har ordet i sin makt, er lure og snarrådige. De brenner for sine oppgaver. Vanligvis bunner protagonistens ufullkommenhet i en veldefinert karakterbrist. Vi interesserer oss som regel for de vittige, morsomme, kloke aktive, foranderlige, sårbare karakterene som trass i disse gode egenskapene ofte trår feil, men lærer av sine feil. Protagonister er sammensatte karakterer som rives mellom motstridende impulser. De er vanligvis alt annet enn fullkomne. Vanlig at

entydig negative protagonister har overfladiske positive sider. Jo mer usympatisk protagonisten er på bunnen, desto fler positive egenskaper må vedkommende ha på overflaten. Selv om protagonisten ofte gjør det riktige til slutt, velger han/hun feil mange gange først.

Tidlig i handlingen får ofte protagonisten en utfordring som han først vurderer, og som regel aksepterer. ( J. Bond aksepterer utfordringen etter ca 15 min i hver film).

Utfordringer ligger gjerne klare for protagonisten, allerede på et tidlig tidspunkt i filmen, og vedkommende tilegner seg ikke bare erfaringer som medfører en eller annen form for personlig utvikling, men karakteren risikerer også å måtte yte alt og ta seg helt ut (Evans, 2005, s. 75 – 80). Vedkommende har gjerne en flerfasetert og sammensatt personlighet. Det er viktig at seeren kan kjenne seg igjen/identifisere seg med protagonisten.

Ofte havner protagonisten opp i sitt eget verste mareritt. Ikke en hvilkensomhelst krise, men en som er skreddersydd for vedkommende. Ved å utsette protagonisten for akkurat de farene han eller hun frykter mest, øker forfatteren dramatikken i fortellingen. Alle protagonister må stå i fare for å tape.

#### Protagonistens etapper i handlingsgangen:

1) Protagonisten lever et utilfredstillende liv. Et søvngjengerliv som kunne vare i det evinderlige om det ikke hadde kommet en utfordring. Vedkommende er ikke kampklar. Man får et stort dynamisk spenn fra ”sovende tilstand” og til konfliktopptrappingen.

2) Den igangsettende handlingen. Noe inntreffer og livet til protagonisten blir snudd opp ned.

3) Protagonisten tviler på riktigheten av å motta utfordringen og nøler (viktig), men bestemmer seg for å ta den, og kampen (konfliktopptrappingen) begynner. I en spillefilm vil konfliktopptrappingen utgjøre ca halve filmen. Protagonen må lykkes/mislykkes med delmål underveis.

4) Protagonisten tror det går bra, men antagonisten er farligere enn først antatt. Protagonen ønsker å snu, men det er umulig. konfliktopptrappingen må koste protagonisten mer og mer etterhvert som fortellingen skrider frem.

5) Protagonisten mobiliserer uandede krefter

6) Utfallet av kampen er (til en viss grad) tvetydig, men en ting er sikkert, livet blir aldri det samme igjen. Publikum skal ha følelsen av at det ikke er flere handlinger igjen i denne historien. Balansen gjenoprettes.

I actionfilm må protagonisten i nærkamp med sjefen for det onde, og han viser overmenneskelig evner. men tar seg helt ut etter å ha tatt ut alt han kan.

**Antagonist:** Protagonistens motstander (Evans, 2005, s. 76). Det kan være en person/ en kraft, el. Selv om protagonisten er ufullkommen, er antagonisten enda verre.

**Bipersoner:** Deres handlinger/utvikling blir ikke utdypet utover samhandlingen med det som har med hovedpersonen å gjøre.

**Konfidant:** En person som får protagonisten til å tenke seg om. De er stødige og klartenkende og kan se farer, som kan se farer som kan oppstå, og kan råde proptagonisten. Konfidanten står ofte protagonisten nær. De er i samme sosiale lag, men har lavere status enn protagonisten. Konfidanten har mulighet til å uttrykke tanker om protagonisten i ord.

**Resonør:** En klok og rettskaffen person som har overblikk over situasjonen og kan fremsi kloke tanker om konflikten. Kan være et talerør for forfatteren.

**Godheten selv:** En ordentlig god person , feks actionheltens gode snille ventende kone. Deres oppgave er bl.a. å like protagonisten mer enn vi ellers hadde gjort.

Disse totalt gode rollene er ofte i seg selv kjedelige roller, både for publikum og skuespillerne som må spille dem fordi karakterene mangler kompleksitet og utviklingsmuligheter.

**Ondskapen selv:** kan være med i ganske mange scener. Nesten aldri kvinner. Som totalt onde, kan de ikke utvikle seg.

**Arestotelisk/Standard dramaturgi:** (Evans, 2006, s. 19 - 20).

”Den Hollywoodske treaktsmodellen” (Evans, 2006, s. 136 – 138). Typisk for denne modellen er at hver av de tre aktene avsluttes med en spenningsstigning og et påfølgende vendepunkt.

**Akt 1, Setup,** er filmens første akt og viser hvem og hva filmen dreier seg om (Evans, 2006, s. 137)

a) Anslaget, gir en forsmak av filmens innhold, uten å fortelle fakta i særlig grad (Evans, 2006, s. 105)

b) Presentasjon,

c) Den igangsettende handlingen er med å bringe hovedpersonen ut av det hverdagslige livet og inn i filmens konflikt (Evans, 2006, s. 109).

**Akt 2, Konfrontasjonen,** er filmens andre akt, og består ofte nettopp av eskalerende konfrontasjoner mellom, antagonist og protagonist (Evans, 2006, s. 137).

d) Konfliktpresentasjon

e) Konfliktopptrapping

**Akt 3, Resolusjon,** kan inneholde en avgjørende kamp (Evans, 2006, s. 137).

f) The point of no return. Protagonisten må ta avgjørelser som ikke er reversible.

g) Peripetien, ”det store vendepunktet” (Evans, 2006, s. 121)

h) Konfliktløsning/Opløsningen

i) Avrunding

**Anslag:** Filmens åpning og kanskje viktigste kontaktpunkt mellom film og seer. Seeren forberedes på hva som skal komme på et følelsesmessig plan. Anslaget skal gi en følelsesmessig innføring i filmen, og må engasjere seeren i den grad at vedkommende ønsker å se videre. Anslaget pleier ikke å fortelle særlig mange fakta, og handlingen i et anslag er vanligvis perifer i forhold til hovedfortellingen. I anslaget har ikke historien kommet ordentlig i gang.

Her spiller som regel musikk og lyd en svært viktig rolle. Musikalske elementer presenteres / plantes for at vi skal kunne hente effekten av de på et senere tidspunkt. Etter at anslaget er ferdig, kommer:

**Presentasjonsfasen**, som ofte er mer nøktern på mange plan, særlig når det gjelder musikkbruk. Den kan være preget av fakta-informasjon og er vanligvis ikke den delen av filmen som følelsesmessig inspirerer seeren mest. Her er det derfor mindre rom for musikk og forførerisk lydbruk. Derfor er det viktig at filmen blir skjøvet i gang så godt som mulig i anslaget. Fortekstene vises gjerne i anslaget, eller rett etter. Planting (og høsting) forekommer vanligvis i stor grad i et anslag.

**Konfliktopptrapping:** Handlinger springer ut av konflikter. En liten konflikt skaper en handling som er litt større, som skaper en konflikt som er enda litt større, osv.

**Vendepunkt:** Historien gjør en dreining. Handlingen skifter retning.

**Peripeti:** Filmens store vendepunkt, peripetien inntreffer i det seeren får ny viktig innsyn. Det er vanlig å definere begrepet peripeti som det punktet hvor karakteren mottar opplysninger som setter handlingsgangen i nytt lys (Evans, 2006, s. 95 – 97). (Noen ganger stemmer det imidlertid ikke helt overens med handlingsforløpet, f.eks. når det er seeren som mottar ny informasjon og ikke karakterene. Peripetien inntreffer først når både seeren og karakterene blir tilført denne innsikten).

**Point of no return:** Inntreffer gjerne ved klimakset i filmen. Historien får en (dramatisk) vending og skifter retning. Ingen vei tilbake! ... et sentralt parti der karakterene får vist seeren hvilke valg de ender opp med å ta i en mulig presset situasjon (Evans, 2005, s. 114). Et punkt i handlingsgangen fra hvor protagonisten må stå hele løpet ut, for enhver rettmulighet er umulig. Det fører til en avgjørende kamp som bare protagonisten eller antagonistene kan vinne, og kalles den avgjørende scenen. Point of no return kommer vanligvis ved klimakset i historien etter en lang konfliktopptrapping. Uttrykket stammer fra amerikanske fly under annen verdenskrig: Om de var over halvveis fra USA mot Europa, var de nødt til å fly videre, for de ville ikke ha nok drivstoff til å returnere til USA. Her kan filmens etablerte musikalske temaer være et godt bindemiddel.

**Oppløsningsdelen:** Gir løsningen på handlingen, Vi får svar både på bærende og mindre spørsmål, og antyder en fremtid for karakterene. Her ligger selve poenget som forfatteren ville frem til.

## **Historie / handlingsgang**

**”Filmens to historier”**: Det er ikke uvanlig i en film at det etableres to (eller flere) historier: En hovedhandling og en (eller flere) bihandling(er) (Evans, 2006, s. 126-128). Bihandling(er) kan også avspeile hovedhandlingen. Det er vanlig å gi protagonisten et ekstra sett m. mål og hindringer. (Feks. ”The romantic subplot”: En actionhelt som i tillegg til sine oppdrag må redde ekteskapet). Hovedhandlingen og bihandling(en) har ofte ulik / motsatt spenningskurve, og det kan derfor oppstå et:

**Kontrapunkt**: Eks. Filmens hovedhistorie når sin dynamiske bunn, mens sidehistorien når sin topp). Begrepet er ofte knyttet til intensitet. (Dvs det motsatte av paralleller).

Bihandlinger: (sub-plot)

Parallele scener : Historier som presenteres etterhverandre, men som kan sies å finne sted samtidig i handlingsgangen. “meanwhile back at the ranch”. Om man kryssklipper mellom scenene kan de gi opplevelsen an parallelle scener. Dette skaper spenning. og kan gi sekvensen variasjon. Forskjellig spilletempo og dramatiske temperaturer.

**Filmens historie vs handlingsgang**: filmens historie og det som kalles for plot’et eller handlingsgangen består ofte av de samme elementene, men skiller seg på et par vesentlige punkt:

- 1) Filmens handlingsgang eller plot er det som foregår mellom filmstart og filmslutt, dvs. det som er synlig og hørbart til stede i den respektive filmen. Dvs. det fortalte nivå.
- 2) Filmens historie derimot er som regel av større omfang, og kan gjerne ha sin opprinnelse lang tid før det første bildet kommer til syne (Evans, 2006, s. 51-52 ). Filmens historie defineres som alle forutgående hendelser, både de som eksplisitt blir presentert, samt de som seeren selv utleder. Både antatte og presenterte hendelser inngår i historien (Bordwell og Thompson, 2004, s. 70 - 71).

**Filmens pitch**, dvs. en svært kort og presis oppsummering av filmens handlingsgang (Sundstedt, 2005, s. 269). Gjerne ikke mer enn et par setninger. Filmens pitch er ofte ikke ulik det som kan kalles et kort sammendrag av:

**Filmens eksplisitte mening** (Bordwell og Thompson, 2004, s. 55): Dvs. ....

**Filmens implisitte meninger** eller dens underforståtte innhold (Bordwell og Thompson, 2004, s. 56).

**Ekstrafiksjonell viten**, kunnskap som vi kan anta at seeren har med seg fra før, som ikke er forklart i filmen. Kan inngå i det som defineres som filmens historie. Ekstrafiksjonell viten er noe vi feks kan ha i kraft av alle liknende historier vi har sett tidligere, som ligger utenfor den historien vi ser i øyeblikket.

**Intrafiksjonell viten:** De opplysningene vi får gjennom å se filmen.

### Form

#### **Lukket vs. åpen form:**

Lukket form: handlingen utspiller seg på ett eller noen få steder mellom få personer og innenfor et kort tidsrum. Forfatteren tvinges til å belyse sine personer og handlinger i dybden. Det blir et stort oppgjør i et lite rom. Egnet for retrospektive fortellinger. Det er vanskelig å skrive i denne formen, for handlingsgangen kan lett knirke i sammenføyningene. Serier som vises ukentlig på tv har ofte en lukket form på den måten at de gjerne har et tidsforløp på 1 – 2 dager. Det kan oppstå en svært trykkende atmosfære når formen er lukket.

Åpen form: Utspiller seg på mange forskjellige steder, mellom mange personer og den fiktive tiden kan strekke seg ut i årevis. Vi blir kjent med karakterene i møtet med høyst ulike karakterer og utfordringer. Det er lettere å skape interessante bihandlinger. En åpen form må være lukket på en eller annen måte, ellers flyter alt ut av sammenhengen. Kan f.eks fokusere veldig på hovedpersonen. ex peer gynt. Teateret har i større grad lukket form enn feks film og tv.

#### **Konflikter i film:**

”Ingen konflikt, ingen grunnlag for handling”.

**Konflikttyper:** konflikttyper kan ofte defineres på tre ulike nivåer, både på det indre, det personlige (?) og det ytre plan.

**Oppbygging av spenning:** Spenning kan ofte fremkomme bl.a. ved å undertrykke årsaks-sammenhenger som ligger til grunn, og som delvis kan ha funnet sted for eksempel før

filmens start. Ved bare å presentere effektene av årsaks-sammenhengene, og heller vente med å fortelle grunnlaget for disse, vil det være naturlig for seeren å stille ulike spørsmål.

(Bordwell og Thompson, 2004, s. 73): Hva driver karakterene, hva er deres motivasjon, hva er historiens bærende spørsmål?

Den nødvendige innsikten i dette kan gjerne sammenfalle med / kalles for filmens store vendepunkt, eller peripeti. Dvs. det punktet hvor både karakterene og seerne blir tilført den nødvendige innsikten.

### **Div:**

**Point of view:** Hvilken posisjon ”hvilke øyne” blir handlingen sett fra? Er det karakterenes synsvinkel, eller er det seerens posisjon? (Carlin og Wright, 2004, s. 134). Seeren opplever (ser) handlingen gjennom en av karakterene (som regel protagonisten), men i enkelte eller flere scener kan den skifte. ”Enkle” filmer (f.eks barnefilmer) er som regel i større grad tro mot at historien blir fortalt gjennom én karakter.

**Planting /høsting:** (frampek, setup/innkasing, payoff, etc.) Elementer som blir plassert/plantet på et tidlig tidspunkt i handlingen for at seeren skal gjøre seg kjent med det fordi det kommer til å spille en sentral rolle på et senere tidspunkt. (Evans, 2006, s. 94). Eks. Askeladden og hans mange funn som viser seg å være svært nyttige senere i handlingen. Svært sentralt når det gjelder musikkbruk i film. Eksempel: Et musikalsk tema som plantes på et tidlig tidspunkt i en film for å knytte det til en karakter. Det musikalske følget er det kanskje strengt tatt ikke behov for før senere i filmen.

**Å spille mot teksten:** Teksten har muligens en opplagt mening, men budskapet kan endres. En regissør jobber med å finne ut hva teksten KAN bety, når den behandles på en spesiell måte. Man kan også komponere musikk som spiller mot det som skjer både på billedsiden så vel som den øvrige lydsiden og på den måten omskape betydningen av scenen.

**Sjanger:** betyr Type (subsjanger). Nødvendigheten av sjangre har noe med publikums forventninger å gjøre. Hvilken forståelse møter man verket med? Dette kan fortelle oss hvilke hull i i historien seeren selv skal ”fyller”, og hvilke deler vi skal legge spesielt merke til og ikke. Sjangerbetegnelser oppstår ofte i etterkant fordi noen ønsker å skille ut en gruppe fortellinger og trenger å gi dem et navn.

#### 4) MUSIKALSK TEMA

**Et tema/ledemotiv:** er en musikalsk "setning". Det kan være den viktigste, selvstendige, meningsbærende musikalske enheten i en komposisjon og strekker seg som regel over noen få takter. En film kan komme langt med kun ett musikalsk hovedtema. (i en spillefilm kanskje to; for eksempel filmens tema og hovedpersonens tema). Brohodet, gjerne de tre fire mest sentrale tonene i et tema, kalles gjerne et motiv. (eks. bankemotivet fra Beethovens skjebnesymfoni). Et musikalsk tema kan utvikles på mange måter: kontrapunktisk; (gå motsatt vei av den opprinnelige melodien. Går melodien opp, går den kontrapunktiske linjen ned, og omvendt), snu temaet bak frem, plukke ut deler av det, fortette, strekke ut, gjøre om det rytmiske, forandre fra dur til moll, osv).

**Et motiv** regnes som den minste musikalske byggesteinen vi gjør bruk av, som regel kun noen få toner som i seg selv ikke tilkjenner seg helhet, men som er den distinkte melodiske ide som blir basis for videre utvikling i et tema. Et tema er derimot en fullverdig musikalsk setning (Gorbman, 1987, s. 158).

**Fleksibilitet:** Komposisjonens hovedtema bør være så fleksibelt at det kan uttrykke forskjelligartede følelser og stemninger og ikke være avhengig av for eksempel en bestemt instrumentering.

**Ikke konkluderende:** Et tema bør inneholde en spenning som gjør at man kanskje ikke føler at det avslutter etter første gjennomspilling. Enkelte temaer kan ha en tendens til å virke konkluderende, mao. ikke innbyr til videre utvikling eller gjentakelse.

**Ledemotiv som narrativt element:** Musikk er et ikke-representerende språk. Det representerer ikke noe annet enn seg selv. Så hvordan kan musikk gi mening i en handling? Jo, ved å knytte den opp elementer i handlingsgangen, f.eks. personer eller hendelser. Gorbmans påstand: "Although music in itself is nonrepresentational, the repeated occurrence of a musical motif in conjunction with representational elements .... can cause the music to carry representational meanings as well" (Gorbman, 1987, s. 27). Gorbman hevder at musikk kan bære representativ informasjon om det blir koblet med representerende elementer (Gorbman, 1987, s. 13). Mens musikk først og fremst er å regne som strukturert lyd i klingende form, og i liten grad representerer noe annet enn seg selv, representerer f.eks. bilder

og tekster til noe utenfor seg selv. Ved å knytte musikk opp mot filmens ulike elementer, det kan f.eks. være karakterer, sinnstilstander eller andre abstrakte ideer, kan musikk, selv om den ikke representerer noe annet enn seg selv, være bærer av det meningsinnholdet den er knyttet opp mot. Altså: Motivet er bærer av meningsinnhold som har fremkommet der motivet er brukt tidligere (Evans, 2006, s. 94-95, Gorbman, 1987, s. 27, Kalinak, 1992, s. 104). Vi kan også anta at følelsesmessige assosiasjoner generert av musikk, mer eller mindre automatisk kan knytte seg til historiens visuelle fokus, men musikk i film er i seg selv vanligvis beskrevet som en ikke-representerende kunstart (Cohen, 2001, s. 249, Larsen, 2005, s. 46), mao: musikken representerer i utgangspunktet ikke noe annet enn seg selv. Musikk befinner seg således i en særstilling der den er plassert blant filmens mange representerende elementer. Et ledemotiv som gjentas kan i en viss grad forandres ut fra omstendighetene som til en hver tid ligger til grunn.

**Forandre inngangen til temaet:** Praktisk tips: Det er forbausende hvor mange ganger man kan få gjentatt et tema, om man bare forandrer inngangen til det. Får man en følelse av: "ååå, ikke igjen" kan det godt hende at det er inngangen til temaet som bør gjøres noe med.

## 5) FILMMUSIKK-KOMPOSISJON I PRAKSIS

Hvor mye musikk er en film avhengig av? Sagt på en annen måte: Hvor lite musikk kan vi legge til og samtidig oppnå et effektivt resultat? Musikkbruk i film er et stort tema. Det finnes ingen fasitløsninger, og det finnes mange tilnærminger til feltet. Hva slags musikk skal lages, hvor skal den ligge? Ikke bare vil hver komponist angripe oppgaven forskjellig, men ulike regissører vil ha svært forskjellige preferanser.

### **Arbeidsprosess:**

Å lage filmmusikk på en noenlunde effektiv måte handler i stor grad om å kunne gjøre rette valg på et tidlig tidspunkt i musikk-prosessen.

**Musikklegge uferdig film:** Å lage musikk kun utfra et manus kan ofte være utfordrende. Selv om temperaturen i filmen synes tydelig for regissør/manusforfatter, kan det være vanskelig å formidle denne til komponisten på en ordentlig måte gjennom et manus. Man har ikke noen stor innsikt i klipperytme, bildevalg, farger, stemmer osv. Å musikk-legge en grovklippet film, er heller ikke alltid så lett. Filmen klippes ofte ned i tid, dvs. man klipper filmen kortere og kortere. Derfor er det på et tidlig tidspunkt i klippeprosessen ofte sekvenser som er altfor lange. Komponisten vil gjerne se slike steder som naturlig å musikklegge. På den ferdigklippede versjonen er imidlertid slike steder i verste fall borte, og det er andre steder som oppleves som mer naturlige å musikklegge, og da gjerne med et annet musikalsk uttrykk. Der passer antagelig kanskje ikke den allerede påbegynte musikken. Det kan imidlertid være fint at klipper/regissør ber komponisten lage noen løse skisser, om man trenger noe å klippe etter. Mest med tanke på tempoangivelser.

**Klipperytme:** Klipperytme kan ha stor betydning for komponistens muligheter til å lage god musikk. Gode klippere tenker musikalsk og får en naturlig flyt som gjør at det er lett å tilpasse musikk. Noen klippere, gjerne ikke så erfarne, mangler rytmikk/periodefølelse og er mer fokusert på hva som blir sagt og lar det være styrende når de klipper. Da faller gjerne naturlige musikalske perioder bort.

**Samarbeid med lyddesigner:** Det kan være en fordel at lydsjef og komponist samtaler såpass i prosessen, at de for eksempel avtaler hvem som skal ta i bruk hvilken del av frekvensområdet, hvor må man høre lydeffektene gjennom musikken, og hvor komponisten

skal få styre handlingen, osv. Det ideelle er om komponist og lydansvarlig sitter så nær hverandre i arbeidsprosessen, at de kan utveksle ideer og høre på hverandres utkast. Om musikken ikke tar hensyn til resten av lydsiden, er det musikken som blir lidende, den må i de fleste tilfeller underordne seg reallyden i ferdigmixen.

**Skissemusikk** Skal man i klippeprosessen bruke skissemusikk fra f.eks. ferdige CD'er/mp3'er, må man være klar over at det er forbundet med visse ulemper. Klipper og regissør kan bli så vant til å høre denne musikken at de har vanskelig å omstille seg til nykomponert musikk. Komponisten kan ha store problemer med å forstå hva som skal beholdes av elementer i klippemusikken og kan bli villedet av å høre den. Ferdig-musikk er ofte tykkere instrumentert, noe som kan påvirke filmmusikk-komponisten.

### **Samarbeid mellom regissør og komponist:**

**Forbruk av komponister:** Komponister er den fagfunksjonen som oftest blir byttet ut i løpet av en filmproduksjon. Samarbeid mellom regissør og komponist har andre utfordringer enn samarbeidet mellom andre regissør og andre fagfunksjoner som fotograf, klipper, scenograf, osv. Musik er i mindre grad enn knyttet til fysiske ting, og er derfor vanskelig å sette ord på. Dessuten kan vi ha frisk i minnet Michael Kamens kommentar hvor han asosierer komponeringsprosessen med fising.

**Begrepsapparat regissør - komponist:** Et tradisjonelt analyseapparat for film og filmmusikk kan være til stor hjelp i kommunikasjonen mellom regissør og komponist. Et analyseapparat er imidlertid ofte utviklet for å analysere et stykke arbeid i ettertid, når et produkt er ferdig. I filmproduksjon er det imidlertid behov for et begrepsapparat som kan være til hjelp i prosessen før og mens musikken komponeres og filmen klippes. Det er behov for et redskap som kan være til nytte når regissør og komponist skal bestemme hva slags musikk som skal ligge hvor og hvorfor. Hvordan foregår kommunikasjonen mellom regissør og komponist (evt. med klipper / lyddesigner)? Forstår de hverandre? Finnes det et tjenelig begrepsapparat som brukes i denne kommunikasjonen? Både klipper og lyddesigner får ofte en overbyggende funksjon i dialogen mellom regissør og komponist.

**Kunde - oppdragsgiver:** Om man som komponist skal produsere tjenester (musikk) til en kunde (regissør), må man vite noe om kundens situasjon og behov, man må kunne

kommunisere med dem. Man må forstå deres begrepsapparat. Det er komponistens ansvar. Regissørene må på sin side må lære noe om musikkdramaturgi og musikkens mange muligheter, for å oppnå best mulig resultat.

Det er viktig at komponisten ser sine kunders behov. En oppdragsgiver kontakter ofte en fagperson, ikke bare fordi vedkommende er flink i sitt fag, men fordi vedkommende forstår hva oppdragsgiveren ønsker. Det er her et fungerende begrepsapparat vil komme til sin rett.

**Regissører som mangler begrepsapparat** (Selvopplevd, flere ganger) Regissør: ”Musikk er den delen av filmproduksjon jeg kan minst om. De komponistene jeg bruker forstår hva jeg trenger og mener uten at vi behøver å samtale så mye. Derfor bruker jeg dem”.

**Allerede ferdig innspilt musikk:** En ikke uvanlig regissør-uttalelse 2: ”Hadde egentlig tenkt å benytte CD-er, så fungerte ikke det .....

Om regissøren ønsker å bruke allerede eksisterende musikk, er det en mulighet, men det må ofte planlegges godt, fordi det da som oftest blir til at det er musikken som styrer dramaturgien i filmen.

**Musiker, men ikke filmkomponist:** En ikke uvanlig regissør-uttalelse 2: ”Jeg har en venn som er musiker og jeg spurte man om å lage noe musikk, så fungerte ikke det.....”.

Filmmusikk er et fag. Det kan være vanskelig å håndtere for en som ikke har kunnskap om hvordan musikk til film innvirker på handlingen.

**”Hva mener regissøren egentlig?”** Jeg har selv mange eksempler på situasjoner hvor en regissør kommer med sine ønsker og jeg som komponist må prøve å forstå vedkommendes underliggende budskap ut fra det vedkommende sier. Regissør: ”Her ønsker jeg at musikken skal gå fortere og fortere”. Kanskje det er det eneste regissøren greier å si, men det er sjelden musikk øker tempoet i hørbar grad, og det er naturlig heller å søke andre løsninger for å øke intensiteten.

**Sliten regissør:** Det er viktig at regissøren gir komponisten all den informasjonen vedkommende trenger. Regissøren er kanskje sliten etter en lang prosess og lei av å gjenta hva filmen handler om. Det er ikke sikkert komponisten derfor har full innsikt i hva som skal gjøres, særlig hvis vedkommende ikke har jobbet så mye med film før. Det finnes mang en komponist som har lagt ned dagevis med arbeide som må forkastes pga. manglende

informasjon fra regissøren om hva scenen egentlig handler om. ( Dessuten: Hvilken regissør ville ha sendt en fotograf alene ut på opptak, uten nøye instruksjoner om hva som skulle gjøres? nope!).

**Elementer som enda ikke er på plass i filmen:** Om du jobber etter en råklipp av filmen, kan det være enkelte elementer (for eksempel dialog) som ikke er på plass enda. Dette kan være viktige meningsbærende elementer som er en selvfølge for for eksempel en regissør som vet om dem, men vanskelig å ane for den som intet vet. ("Nei du skjønner her skal det inn en stemme som sier....., så denne scenen betyr noe helt annet enn det du tror..."). Dessverre selvopplevd flere ganger.

**Komponister som ikke har forståelse for mediet de jobber med:** Eks: Komponisten som kom på ferdigvisning, lukket igjen øynene for å ”kontrollere” at hans musikk var riktig brukt og låt bra. . . . .

**Samhandling med publikum:** I motsetning til på en konsert eller i et teater vil publikumsresponsen under en filmvisning ikke kunne påvirke forløpet av filmen. Filmene er ferdigprodusert, og vil ikke bli klippet om. Derimot på en konsert eller i teater vil de involverte kunne justere fremføringen i henhold til reaksjoner. Skuespillerne på en filmduk har ikke direktekontakt med publikum. Filmproduksjon er i derfor en annen grad avhengig av kunnskap om fortellerteknikker og kommunikasjon under selve produksjonsprosessen, fordi produktet ikke lar seg forandre. Derfor er en teoretisk forståelse av dramaturgi i film og TV, enda viktigere enn i en ”liveperformance” hvor man kan kjenne hvordan det fungerer ”på kroppen”.

### **Dynamikk og framdrift i filmmusikken**

**Effektivt bruk av musikk:** Musikken åpner for fantasien og seeren trekkes inn i handlingen.

**Uhensiktsmessig bruk av musikk:** a) Man distanseres fra handlingen. Det musikalske uttrykket er da gjerne ikke presist nok, eller lydbildet kan være for ”tykt” instrumentert. b) Musikk kan også virke ”styrende” på historien på steder det ikke burde ha styrt i en bestemt retning. Det kan skje både ”frivillig og ufrivillig”. Musikk som ”styrende element” er med overlegg brukt bl.a. i mange Amerikanske filmer, for å være sikker på at seeren forstår...

**Dynamikk:** Forskjellen på ytterlighetene, f.eks. svakt og sterkt, stort og lite, osv.

**Spenning/avspenning:** Etter et aktivt, stressende parti føler ofte tilskueren behovet for et rolig parti. Her kan lyd spille en viktig rolle.

**Spar musikken til partier utover i filmen:** Vær nøysom med musikalske elementer i starten på en film, slik at man ikke bruker opp den drahjelpen musikken gir, som man antagelig trenger senere i filmen. Det gjelder å være presis i det man putter inn av musikk. Dette kan være en utfordring. Det kan hende filmen må bruke lang tid for å etablere karakterer og presentere konflikter før musikken setter inn for alvor. Et slikt parti kan lett bli oppfattet som “tørr” informasjon og man nærmest brenner etter å bruke musikalske virkemidler for å live opp.

**Filmens høydepunkt:** Husk: Et toppunkt blir ikke et toppunkt om det er full fers på forhånd! Før man setter i gang å komponere for alvor: Finn frem til toppunktet i filmen, det dramatiske høydepunktet, stedet man skal frem til. Et høydepunkt må forberedes, gjennom (f.eks.) en stigning mot dette toppunktet. Bygg så den musikk-dynamiske linjen mot det punktet. Føler man for eksempel at det er "for mye musikk", når man kommer til klimaks, kan det hende at man må gjøre noe med musikk-mengden tidlig(ere) i filmen, slik at stigningen blir riktig. (mao: forberede). Det gjøres f.eks ved å ta bort elementer, slik at stigningen blir passe bratt, og gir ønsket uttelling. (Jmfr. rammebegrepet). Musikken til TV-serien X-files er gjort på følgende måte: Komponisten gjør en ny episode hver uke. Han gjør ferdig det mest dramatiske punktet først. Når han er ferdig med det, sprer han de musikalske temaer han har brukt utover resten av episoden.

**Forrige sekvens:** Om man ikke får en sekvens til å fungere optimalt: gå tilbake til forrige parti og se om det er noe som kan justeres i oppbyggingen ( eks. Sting som ikke fikk et spesielt parti i en låt til å fungere, hvorpå Gil Evans mente at problemet lå i noten foran og ikke på det aktuelle stedet Sting problematiserte. (Igjen: forberede).

**Dramaturgisk ramme:** En film gjør bruk av et begrenset antall elementer og benytter (“vrir på”) disse på forskjellige måter . Som regel: Med færre elementer er det lettere å bygge en stram dramaturgi. Dette gjelder i stor grad også musikken, som som regel har et begrenset antall elementer i form av temaer.

Tenk deg en “ramme” (jfr. maleri ), dvs. et omfang av elementer du skal bruke deg av,

og prøv og hold deg innenfor det området. Vær meget bevisst på når og hvordan/ hvorfor du evt skulle ”sprengre” denne rammen. “Maler” man utenfor rammen bør man være klar over konsekvensene. ("over the top"-syndromet). Tar man ikke hensyn til slike rammer, kan det f.eks. lett oppstå:

**Illusjonsbrudd.** En filmopplevelse er bygd på en illusjon. En film består av ulike separate elementer som vi setter sammen i vårt hode, og skaper en helhet ut av. Når noe kommer inn og bryter denne illusjonen, ”faller vi ut av” handlingen, mister opplevelsen, eller greier ikke å tro på det som skjer. (noe virker usansynlig i forhold til settingen i denne filmen. Vi ”faller ut av historien og begynner å tenke” på egen hånd).

**Musikalsk stigning.** Oppbygging er ikke alltid synonymt med flere instrumenter og sterkere fremføring. (jfr. Maja Steinansikt i trappeoppgang, hvor musikken blir stillere og lysere desto mer intenst det blir. Arne Nordheim øker intensiteten i ”Floating” ved å "klippe" av bassinstrumenter i større og større grad, til det bare er lyse fioliner igjen).

**Terrassedynamikk:** et begrep brukt barokken; trinnvis stigning i motsetningen til gradvis stigning. Vanlig bla. i mange elektronika-stilarter.

**Inn og utganger:** Inngangen og utgangen av musikkstrekk kan ha stor betydning for hvordan man oppfatter en scene. Skal musikken smyge, umerkelig inn eller ut, eller skal den ha en kontant inngang som fester seg i bevisstheten, eller avsluttes brått, noe som lett kan etterlate seg et tomrom eller behov for noe annet?

**Konkret handlingsforløp:** Når det kommer til filmer hvor handlingsforløpet er veldig konkret: Ofte har disse en underliggende bunn som i liten grad blir nevnt i handlingsgangen. Man kan selvfølgelig bruke musikk til å gi filmen en "dobbel dimensjon". Imidlertid kan det også godt hende at man oppnår best resultat ved ikke å ta tak i noe av det underliggende, men bare kommentere det som skjer, dvs: “playing the action”. Kanskje står det underliggende best fram hvis man unngår å nevne noe om det. (Tenk deg et menneske med forsvarsmekanismer nok til ikke å ta innover seg sine nevrososer, selv om alle andre kan se hvor styrt vedkommende er av dem, så vil ikke vedkommende selv erkjenne situasjonen).

## Instrumentering:

**Før tykt instrumentert musikk:** Her syndes det mye blant komponistene! Filmmusikk krever ofte en helt annen form for transparenthet enn absolutt musikk, ellers høres ikke resten av lydsiden, og seeren mister lett fokus. For en regissør å forklare komponisten om dette, kan ofte være svært vanskelig, og en mengde god musikk er opp igjennom årene droppet fordi den tar for mye plass i lydbildet.

Det er viktig at komponisten har en forståelse av at filmskapning er en prosess. På samme tidspunkt som komponisten får et filmutkast å jobbe etter, får lydansvarlig en tilsvarende kopi. Lyd og musikk skal sammen få lydsiden til å fungere. Komponisten har kanskje ikke innsikt i viktigheten av lydetterarbeidet og har derfor lett for å lage altfor mye og tykt instrumentert musikk. En svært vanlig foreteelse.

**Musikk vs. lydeffekter - nivåer:** "Alle komponister" vil gjerne ha musikken sin så høy som mulig i en film. Da gjelder det å velge rett instrumentasjon, slik at reallydene også lar seg høre. Enkelte instrumenteringer har en tendens til å gi et mer "gjennomsiktig" preg i lydbildet enn andre; dvs gi mer plass til resten av lydsiden, uten å måtte bli dratt ned i volum. Veldig (nesten altfor) generelt sagt: Akustiske instrumenter gir ofte et mer gjennomsiktig lydbilde enn elektronisk genererte lyder. F.eks. en pianotone, den har et sterkt anslag, så synker volumet og gir plass til "luft" før neste tone settes an; lytteren "husker" tonen, selv om den er blitt svakere. Vi kan tenke oss at tonene blir som et slags "gitter" eller "reisverk" hvor resten av lydsiden klart og tydelig kan høres igjennom. Ved for eksempel bruk av synth-pad'er, har man toner som ligger like sterkt hele tiden, og det kan være vanskelig å høre hva som skjer i resten av lydbildet. Da kan det bli vanskelig å høre reallyden, dvs. av det som skjer i bildet, noe som er med på å fjerne oppfattelsen av handlingen. Selv om man med nye flerkanals kinosystemer har mulighet til å legge musikk og lyd i forskjellige kanaler, må man allikevel ta hensyn til at filmen kanskje skal avspilles i andre formater også. (video, hotell-TV, osv).

**Akustiske instrumenter og uttryksmessig fleksibilitet:** Akustiske instrumenter har en fleksibilitet de fleste elektroniske instrumenter savner. Det gjør at et akustisk instrument kan ha større evne til å holde på intensiteten enn et elektronisk. Derfor kan man ofte lettere holde seg til en transparent instrumentering med akustiske instr. Med synth'er blir det lett til at man, i stedet for å utnytte dynamikken i instrumentet, legger på flere lyder når man skal bygge opp.

**Bruk av bass:** I bassområdet er det mye mindre plass enn i diskantområdet. Har man én basstone kan så nært som hele bassområdet være fylt opp. Mao: resten av lydsiden blir henvist til mellomtone og diskantområdet. I bandsammenheng liker bassister dårlig at keyboardister og gitarister legger basstøner. Det forstyrrer basslinjen. Vil man for eksempel fremheve en bil med dyp og kraftig lyd, må man være varsom med bruk av basstøner i musikken og legge tematisk materiale til andre frekvensområder.

Bass kan ofte virke insisterende eller styrende, og det er ofte man oppnår like godt resultat av å bruke diskant-elementer. I sin spede ungdom bruker mange regissører titt og ofte liggende basstøner (droner) for å markere spenning. Dype basstøner er lett å legge merke til. Det finnes imidlertid mange andre teknikker man med fordel kan bruke og som gir like stor dramaturgisk effekt, men på en litt mer subtil måte.

**Stemmeskred:** også et begrep brukt bl.a. i barokken; alle stemmene går på samme punkt i forløpet enten opp eller ned. (bannlyst i de fleste klassiske stilarter). Tenk vidt i forhold til filmens dramaturgi og uttrykk: Er det kanskje en ide å lage musikk som på en eller annen måte går "oppover" når handlingsgangen peker nedover?

## Forskjellig

**Planlegge uttrykket i musikken i komponeringsprosessen:** En filmkomponist må kunne oppfatte en eller flere følelser / stemninger i filmens handlingsgang, og så på et tidlig stadium i komponeringsprosessen bestemme seg for hvordan dette skal uttrykkes igjennom sin musikk. (I motsetning til en annen komponist som først ved komponeringens slutt ser hva slags følelser budskap, eller stemninger musikken "tilfeldigvis" ender opp med å uttrykke). Mao: Oppfatte filmens budskap, så komponere!

**Absolutt musikk:** Musikk som er ment til å stå alene, som er et komplett uttrykk i seg selv (eks. CD, konsert). Det har ikke bruk for andre kunstarter for å gi et helhetlig uttrykk. Kan ofte være vanskelig å bruke i film ettersom musikken da blir en del av et større hele. Absolutt musikk kan også være misvisende å bruke som eksempel når regissøren presenterer sine ønsker overfor komponisten fordi det da ikke er lett for komponisten å forstå at filmmusikken ofte må være enklere instrumentert /ikke være så kompleks.

**Musikk er satt sammen av detaljer:** Detaljer i musikk kan ha like stor betydning som for eksempel mimikken i fjeset til en skuespiller.

**Spenning som nyskjerrighetskaper vs. frykt som skal skremme:** Detaljer i musikken kan ofte være utslagsgivende for hvordan vi tolker en filmsekvens. Dette inkluderer også spenningsmusikk: Å lage musikk til en spenningssekvens kan være så mangt fordi det finnes ulike former for spenning: Det kan være stor forskjell på traumatisk/fryktskapende musikk og nyskjerrighetskaperende "lystige" spenningsmusikk. Sistnevnte kan noen ganger være vanskeligere å lage, da man lett kan komme til å ta i bruk tradisjonelle "horror-effekter" i musikken, noe som kan bringe en helt feil avsted.

**Andre elementer som styrer uttrykket i musikken:** Ikke bare musikken i seg selv er med å forme det musikalske uttrykket i en sekvens. Andre lydlige elementer i filmen ( for eksempel voiceover, dialog, osv.) er i stor grad med på å styre vår oppfatning av musikken som ligger under. Eks: Legger man en voiceover med næringslivsinformasjon opp på en varm, sart melodi, kan musikken ofte stå frem i voiceoverens drakt, altså kanskje som mer kommersiell og kald enn den varme sarte musikken alene. Voiceoveren kan nærmest bli å regne som sang i forhold til komposisjonen og er med å styre vår oppfattelse av helheten, og deriblant musikken.

**Lukt:** En av våre sanser som vanskelig lar seg overføre til film er lukt. I mange tilfeller er musikk den beste erstatningen for nettopp lukt. Ofte kan man spørre seg om hva slags lukt en film skal ha, og prøve å virkeliggjøre det igjennom musikk.

**Filmmusikk er film:** En koft variant av et utsagn fra Stravinskij: "Filmmusikk er ikke musikk, men en del av et annet kunstnerisk uttrykk, nemlig film".

**Et Lasse Åberg-utsagn:** Gjør det enkelt, om det ikke er mulig å gjøre det enkelt, så la det i hvert fall se sånn ut!

### **Begreper:**

**"Screen value":** Hvilken betydning får elementene i helheten når filmen vises på duk.

**"Sukker i teen":** En tesort har en egen aroma, en kvalitet. Kvaliteten på den er ikke avhengig av hvor mye sukker den har i. I enkelte situasjoner vil man allikevel ha i sukker for å gjøre teen mer "lettfordøyelig". Overført til film: På den ene siden er filmmusikk som et fortellerelement i forhold til historien. I tillegg kan musikk være som underholdningselement, eks. smektende toner som strengt tatt ikke utdyper dramaturgien, men er der som en slags

underholdningsfaktor. Den er der bare for å gi økt velvære for seeren. Amerikanerne er eksperter på dette. Grovt sett kan man derfor dele filmmusikk inn i to grupper: Musikk som fortellerelement, dvs. den som gir informasjon til handlingen (er med på å utvikle dramaturgien) og det som bare er der for underholdningens del.

**Pleonasme "Nesoddtangen":** (Tre ord som betyr omtrent det samme; smør på flesk). I en scene kan det være riktig å økonomisere med uttrykket. Det blir ikke nødvendigvis sterkere om musikken uttrykker det same som det som allerede blir uttrykt i f.eks. bildet. Er for eksempel en person lei seg, holder det kanskje at vi får opplyst det igjennom en tåre som faller. Det er ikke sikkert scenen blir noe sterkere om musikken også understreker dette. Det kan til og med kanskje virke styrende eller forflatende. Musikk kan evt. være med å fortelle noe annet (noe kontrapunktisk)?

## 6) PLASSERING AV MUSIKK I FILM

**Lyd som introduserer bilde, tannhjulsprinsippet (interfoliering):**

“Øret leder øyet” (Lindholm, 2006, s. 14). Kun en meget sjelden gang vil et bildeklipp sammenfalle med et totalt lydklipp i en film. Lyd (ikke nødvendigvis musikk) og bilde klippes sjelden synkront. Lyden er ofte i forkant, og introdusere bildet. Kanskje er det bare med noen få ruter, men som regel kommer den i forkant (meget sjelden etter bildet). Det er slik vi er vant til i det virkelige liv: Vi hører ofte en lydkilde/ et miljø før vi ser det. Det er ytterst sjelden vi ser en hendelse først, og hører det etterpå. Lyden, som dukker opp først, blir å regne som et narrativt element som skaper forventning. Den varsler det kommende bildet. I det seerens auditive sans registrerer et lydinntrykk, ledes vår oppmerksomhet mot det å forsøke å finne en forklaring på innholdet i dette inntrykket. Denne påfølgende “analysen” skjer så via synet.

Lyd skaper altså en forventning, en antesipasjon, som vi med synet velger å analysere og finne en forklaring på. Det innebærer at man i løpet av en film “helt gratis” får en utvikling gjennom en mengde små mikrospennings-oppbygginger som er med å skape forventning og en påfølgende forløsning. Chion hevder at vi aldri stopper å forvente, for dette er bevegelsens begjær i seg selv (Chion, 1990, s. 56).

**Antesipasjon:** betyr å foregripe, forskuttere, el. Musikk eller lyd kan antesipere billedsiden. Musikkstrekk starter ofte før billedskift, og sjelden på et bildeskift. Som regel holder det med å introdusere ett nytt element omgangen. Ofte kan man si at musikken tilhører ”det kommende bildet”, men har sin start før bildeskiftet, altså en form for ”foreshadowing”.

**For å beholde kontinuitet** i en film, forandrer vi ofte kun et element av gangen, enten lyd, eller bilde. Lyd og bilde klippes derfor som regel ikke nøyaktig samtidig. Det er også vanlig å unngå en tydelig musikkstart i et billedklipp. Det blir som når vi går: Vi har to bein, men flytter som regel bare ett om gangen. (F.eks. musikk ligger over bildeklipp, lyd starter rett før bildeklipp, osv. I enkelte tilfeller kan vi driste oss til å bytte både lyd og bilde samtidig, men risken er at det oppstår en brist i kontinuiteten).

**Musikkstart på en bevegelse**, et idiom som stammer fra Hollywoodtradisjonen (Kalinak, 1992, s. 99, Karlin og Wright, 2004, s. 34-36). Musikken forholder seg først og fremst til

bevegelsene i bildet, ikke nødvendigvis til det punktet som selve klippet befinner seg på. Et naturlig punkt å starte musikken på kan være i samband med en bevegelse i bildet.

**Sneaking:** Musikken ”fades” inn. Kan sies å være det motsatte av en stinger: Sneaking vil si å introdusere musikk på en måte som ikke påkaller oppmerksomhet. Musikalske åpninger kan f.eks. begynne på et lavt nivå under et dialogstrekk, en lydeffekt eller en bevegelse, dvs. i et moment av skiftende oppmerksomhets-viktighet, et ideal allerede på 30-tallet (Kalinak, 1992, s. 99 – 100). Dvs. musikken kommer nokså ubemerket inn, og krever lite oppmerksomhet for å utøve sin narrative oppgave.

Ved musikklegging av en spenningsscene kan det være en god løsning å følge adrenalin-produksjonen i kroppen til seeren. “Kroppen trenger noen (mikro)sekunder på å fordøye et sanseinput før det reagerer. En idé er å la musikken følge kroppens reaksjonstid.

**Før, under eller etter:** En hendelse kan på film fremheves ved hjelp av musikk, enten ved å forberede, understreke eller som en reaksjon etter at hendelsen har skjedd. Om man velger å legge musikk forskuddsvis eller etterskuddsvis avhenger av sjanger og uttrykk og hvor mye man vil styre handlingen for publikum. Man kan konkret belyse den handlingen man til enhver tid ser i bildet, man kan varsle om noe som skal skje, eller gi et minne av noe som har skjedd, eller man kan gi en opplevelse som det ikke er plass til å fortelle i andre elementer i filmen.

**Hitting with silence:** Å fremheve en sekvens kan selvfølgelig gjøres ved å musikklegge den, men det kan ofte være vel så bra å la et musikkstrekk ligge i forkant, frem til hendelsesstedet, for så å avslutte der. At musikken stopper forbereder oss på at noe skal skje, og bidrar derfor med å aksentuere på en måte som Carlin og Wright beskriver på følgende måte:

If you build to a specific moment, and then stop the music on an accent, you are highlighting that moment ... In effect you are hitting the action with silence (Carlin og Wright, 2004, s. 164).

**Priming:** Faktor som skaper forventning om noe som skal skje, kalles ”priming”. Dvs. å lede oppmerksomheten mot det som skal hende, eller forhåpningen om det som skal hende.

**Foreshadowing, antesipasjon eller priming i anslaget:** (Kalinak, 1992, s. 172). musikken i anslaget regnes som et narrativt element som foregriper det som kommer til å skje senere i filmen.

Fred Carlin: ”**Don’t tip the story**.... you don’t want to give away a plotpoint before it happens” (Carlin og Wright, 2004, s. 130).

Verdt å tenke over: Antageligvis må en sekvens musikklegges forskjellig ettersom om den blir plassert tidlig eller sent i en film.

**Lydsiden kan også vri historie og handling** på en måte som ikke hadde vært mulig, om bildet skulle fortalt historien alene.

“**Underscore**”, dvs. musikk som underlag til dialog og handling. Kalinak beskriver at dialog har opp igjennom filmhistorien vært prioritert, sett i forhold til all annen lyd, også musikk, noe som har medført at det har utviklet seg ulike konvensjoner om hvordan musikklegge dialogsekvenser (Kalinak, 1992, s. XV).

**Konvensjoner for ”underscoring**”, dvs. dialog m. musikkunderlag: Favorisere strykerne og unngå treblåsere, som kunne ha en timbre som tenderte til å ødelegge for dialog, Unngå ekstreme register, Gjøre bruk av melodi og unngå kontrapunkt. Gjøre bruk av enkle rytmer, sakte tempi og lavt volum. (Kalinak: 94) ( Burt: 192).

**Plassering av voiceover/dialog i lydbildet:** Voice/dialog er i de fleste innspillinger det viktigste soniske elementet i et lydbilde. Enhver lytter har inngående kjennskap til stemme og stemmebruk (Izhaki, 2008, s. 251). Klang og uttrykk i ulike stemmer, kan være svært forskjellig. Det medfører at hvordan musikk forholder seg til stemmen er en svært individuell foretakelse.

## 7) MUSIKKENS FUNKSJONER I FILM:

**Musikkstrekk:** kalles også "Cue" (Davis, 1999, s. 81)

Musikken er et **ikkerepresenterende språk**: Musikk representerer ikke noe annet enn seg selv.

**Denotativ:** Betyr den faktiske betydningen av det som kommuniseres, det ordene i seg selv betyr.

**Konnotativ:** Inkluderer også det som assosieres med det som sies. I et filmatisk forløp vil musikken antagelig være en del av elementene som gir konnotativ informasjon.

**"Mickey Mousing"**, det vil si at et musikalsk forløp knytter seg til og synkroniserer med bevegelser i bildet (Chion, 1990, s. 121)

**Musikk som kontinuitetsskaper og sutur-redskap:** Musikk kan fungere som bindemiddel eller kalle det gjerne "lim", og således være med å skape helheter og innramminger. Det gjelder ikke bare på mikro-plan, ved å binde sammen sceneoverganger (transitions) men også i større sammenhenger, som f.eks. i filmforløpet som helhet. Akkurat denne helhetstenkingen har for mange studenter vist seg å være en utfordring å gripe i sin komposisjonsprosess. Mange filmer har nærmest et dramaturgisk brudd godt ute i handlingsgangen. Man kan nærmest snakke om et "før og etter". I slike tilfeller kan det være meget effektivt om musikken er basert på det samme materialet, og ikke skifter karakter like tydelig som handlingsgangen.

I mange filmer kan det derfor være svært effektivt om musikken ikke hele tiden følger hendelsen i bildet i for stor grad, men heller konsenterer seg om å peke frem mot et punkt i filmen som kommer f.eks. etter at forklaringen av konflikten foreligger.

Dette er musikalske konvensjoner som ble etablert allerede i gullalderen (Kalinak, 1992, s. XV), (Gorbman, 1987, s. 5 + 106 + 154).

**Transportmusikk:** binder sammen ulike scener, gjerne i partier med forflytning.

**Musikalsk aksentuering av dramaturgiske hendelser**, bl.a. i gjennom å tydeliggjøre handlingen ved bruk av bl.a. “stingers” (Gorbman, 1987, s. 88).

”**Playing the story**”: Musikken kan gjøre et forsøk på å fortelle karakterens opplevelse av situasjonen, dvs. noe Karlin og Wright kaller: ”playing the story” (Karlin og Wright, 2004, s).

”**Playing the character**”: Den kan også forsøke å fortelle seerens opplevelse av karakteren, dvs. en slags kommentar (Karlin og Wright, 2004, s. 134 -137).

**Play the action**: Musikken fremhever handlingsgangens dramaturgi (Karlin og Wright, 2004, s. 135-137).

”**Playing the overview**”: Musikk i film behøver ikke være illustrasjonsmusikk som forholder seg til handlingen, men den kan også være et selvstendig stykke musikk som på mange måter kan sies å ha et uavhengig forhold til det som til en hver tid foregår på billedsiden.

**Musikk forteller noe annet enn bilde/dialog**: Flere sentrale filmkomponister tilkjenner at en av filmmusikkens viktige roller er å fortelle en del av historien som til en hver tid ikke presenteres i bildet eller dialog eller noe annet sted (Morgan, 2000).

**Handling eller oppleve**: Musikken vil antagelig arte seg svært forskjellig om den på den ene siden skal illustrere karakterens opplevelse av en situasjon, eller på den andre siden hvordan karakteren velger å handle. Eks. ”Jeg blir forelsket” er en opplevelsesmodus og krever en type musikk, mens ”Det må jeg gjøre noe med” er en handlingsmodus og vil kreve en annen type musikk. Mao. To modi med ulikt behov for musikalsk tilnærming, selv om de tilsynelatende har med hverandre å gjøre.

**Musikk som velværefaktor og underholdningselement**: En vanlig praksis, spesielt i amerikansk film, er i partier å bruke musikk som en underholdende faktor. Musikken er således ikke direkte knyttet til handlingen og utviklingen av den, men har som sitt primære mål å underholde.

**Paradoxal vs. doxal**: Musikk i film brukes i de fleste tilfeller for å underbygge eller fremheve handlingen. Likevel kan musikken gis en omvendt rolle. Musikken kan tale

mot bildet. Dette gjøres ved å sette "feil" musikk til scene. Hva er feil musikk? Kan vel kort si der musikken assosieres med noe helt annet eller motsatte av det den billedlige handlingen presenterer. Musikken får i slike scener en svært viktig funksjon fordi den gjør at filmen uttrykker noe annet enn det bildet faktisk sier.

### **Empatisk og a-empatisk musikk:**

Musikk i film kan forholde seg til handlingsforløpet på to måter:

1) Empatisk musikk: Lever seg inn i filmfortellingen, fortolker/etteraper det som til en hver tid skjer i bildene. "*Empatisk musikk: Musikk som direkte deltar i scenens (følelsmessige) uttrykk ved å ta tak i scenens rytme, tone og fraserings*" (Chion, 1990, s. 8).

2) A-empatisk musikk: Musikk som tilsynelatende forholder seg likegyldig til det visuelle forløpet,. Dens oppgave er å hindre tilløp til stillhet, lime sammen og sprite opp bildene, osv. Denne musikken lar seg ikke diktere av det visuelle forløpet, men går sine egne veier. Musikk kan fortelle noe annet (være en annen sinnstemning) enn bilde, feks: Musikk kan være en refleksjon over noe som har skjedd tidligere i filmen, eller et frampek på noe som kommer til skje. "*A-empatisk musikk: Musikk som ikke følger / deltar i scenens (følelsmessige) uttrykk, men fortsetter ufortrødent i sin egen retning. Dette kan skape spenning opp mot handlingen. Dette var brukt allerede i mange operaer*" (Chion, 1990, s. 9).

**Ulike spørsmål og problemstillinger som ikke drøftes her:** Kan ulike kontekster være med å påvirke et musikalsk uttrykk og gi et musikkstrekk ulike narrative betydninger? Hvordan har det seg at vi godtar musikk, som omtrent eneste ikkediegetiske element i film? Parallell /kontrapunktisk samhandling mellom musikk og bilde (Gorbman, 1987, s. 15+25) (Larsen, 2005, s. 84) (Kalinak: 26-30). Musikk som redskap for å "kortslutte"/"bedøve" vårt kritiske forsvarsverk (Gorbman, 1987, s. 27+60). Spenning/avspenning som dramaturgisk virkemiddel, Skal dramatisk musikk følge den enkelte scene, eller ta hensyn til en større dramaturgisk form? David Raksin / "monothematic score" (Burt: 171-173). Skal filmmusikk høres/ikke høres (Gorbman, 1987, s. 73)? Ledemotiv: Motstand mot ledemotivteknikk, Wagners syn på den (Kalinak :104 -105) Referensielle og emotive temaer (Gorbman, 1987, s. 96). Komponisten som den første seer. Filmmusikk vs. Muzak (Kalinak: 35), osv.

## Diegetisk, ikke-diegetisk og ekstradiegetisk musikk:

Musikk kan forholde seg til filmens diegese ("filmens verden") på tre grunnleggende måter:

- a) Diegetisk musikk er musikk som er en del av filmens handlingsgang (diegese) og kommer gjerne fra en kilde i fortellingen. Musikken er derfor noe karakterene kan høre og forholde seg til (Bordwell og Thompson, 2004, s. 502).
- b) Ikke-diegetisk musikk er dramatisk musikk som karakterene ikke kan høre, men som er historiens tonefølge (Bordwell og Thompson, 2004, s. 504) Det meste av musikken i en film er som oftest å regne som ikke-diegetisk. dvs. at man kan anta at karakterene i filmen ikke har mulighet til å høre den (Bordwell og Thomson, 2004, s. 502 – 504, Gorbman, 1987, s. 22). Det å ha narrative elementer som ikke er en naturlig del av filmens diegese hører med til sjeldenhetene, om vi ser bort fra bruken av nettopp musikk i film.
- c) Ekstrafiksjonell/ekstradiegetisk musikk er musikk som ikke relaterer seg verken til diegesen eller det dramaturgiske forløpet. Den står mao. utenfor "fiksjonens univers", ofte som f.eks. "main title-", og "end title-music" (Kalinak, 1992, s. 97-98, Larsen, 2005, s. 213). Melodien innehar følgende kriterier for å kunne kalles ekstradiegetisk/ekstrafiksjonell: a) Ingen av karakterene i filmen hører den. b) Den er ikke en naturlig del av det dramaturgiske forløpet i filmen. c) Den er ikke i vesentlig grad basert på filmens formprinsipper, men musikkens egne (Kalinak: 97-98).

Den kan bringe inn asosiasjoner som i utgangspunktet ikke har noe med filmen å gjøre : "...draw extracinematic meaning into the score by incorporating established musical associations". (Kalinak: 131)

Musikk som går under betegnelsen "Soundtrack" kan ofte kalles ekstrafiksjonell musikk. Dette er et begrep som vanligvis omtaler populærmusikk som er satt til film. Dette er ofte ferdige poplåter selv om det i senere tid har blitt vanlig å komponere en låt for å markedsføre en film. Slike låter spilles som regel ikke før på slutten av filmen (under rulleteksten), eller i begynnelsen av filmen.

## 8) STOFF FRA ULIKE FORFATTERE:

### Zofia Lissa's 12 punkter om filmmusikk

Zofia Lissa er en polsk musikkforsker som i boken "Åsthetik der filmmusik" hevder at musikk i film har tolv hovedfunksjoner. Philip Tagg har regrupert disse i ti punkter (Fyldig engelsk versjon under):

- 1) Tydeliggjøre bevegelse. Det kan være løping, slag, sveve, osv.
- 2) Uttype elementer som finnes i bildet, f.eks. "etterape" regn, hestehover, osv.
- 3) Representasjon av sted. Det være seg ulike kulturer, historiske miljøer, osv.
- 4) Kildemusikk/diegetisk musikk. Musikk som er i karakterens miljø og som karakterene kan høre.
- 5) Kommentar til bildene. Eks. musikk har et kontrapunktisk budskap sett i forhold til bildene.
- 6) Uttrykker karakterens emosjoner. Forteller hva det er tenkt at karakteren skal føle.
- 7) En basis for tilskuerens emosjoner.
- 8) Musikk som symbol. Soldat i en skitten skyttergrav, vi hører "hennes tema".
- 9) Antesipasjon (foregripelse) av noe som kommer til å skje.
- 10) Tilleggende og avgrensende faktor i forhold til filmens formelle struktur:
  - a) Ledemotiv kan være med å identifisere karakterer
  - b) Åpning av en ny del
  - c) Linker og bruer
  - d) Haler: musikk som avslutter en viktig scene.
  - e) Avslutning
- 11) Jeg vil legge til: Musikk som underholdende element

Ulike musikstrekk kan ha flere funksjoner samtidig.

1. **Emphasis of movement**, i.e. musically underlining visible or audible movement that is not intrinsically music, e.g. running, galoping, waving, swaying, spinning, flying, hovering, caressing, hitting, stabbing, cutting, flickering, to-and-fro, quickly, slowly,

calmly, jerkily, etc.

2. **Emphasis of real' sounds**, i.e. underlining, in stylised musical fashion, sounds not included in the music itself', e.g. rain, wind, footsteps, hooves, machines, screams, sighs, laughter, slam, bash, pow', wham', thud'.
3. **Representation of location**, i.e. using music to allow the audience to associate to a particular cultural, physical, social or historical environment. **physical, ethnic**, e.g. Japan, jungle, Amerindians, Paris, town, country, space, laboratory, underwater, posh hotel, seedy club. **social**, e.g. upper class, middle class, lower class. **historical**, e.g. ancient, medieval, Baroque, fin-de-siècle, future.
4. **Source music** . Lissa calls source music 'real music situations' while Gorbman refers to it as 'diegetic music' (see below). Film music becomes source music when it is motivated by the narrative logic of the visual production's fictional reality', i.e. when the source of that music is part of that same fictional reality. Source music can be thought of as music audible to (hearing) characters (if any) and enacted in the scene where it occurs. The sounding source of the source music may be visible on screen, e.g. a marching band, a band in a nightclub, a parent singing a lullaby, a concert, a church organ and congregation, etc., but it can also be invisible, e.g. a car radio, Muzak in an airport or shopping mall, a TV or hi-fi that has been turned on.
5. **Comment** , i.e. using music to comment upon the images by distancing. The most usual type of film-musical comment is **counterpoint**, i.e. contradicting the connotative sphere of the visual action, e.g. melifluous melody for atomic holocaust, horror music for love scene. Another type of comment is the presentation of music providing an emotional dimension to a series of events that has just finished, i.e. the opposite of function 9, below.
6. **Expression of actor's emotions** , i.e. using music to communicate what characters played on screen are supposed to be feeling, e.g. a neutral shot of a hero or heroine reading a letter with horror music as underscore telling the audience he/she is shocked by such terrible news.
7. **Basis for audience's emotions** , i.e. using music to communicate a certain set of emotions

that may or may not be the same as that supposed to be experienced by the character(s) on screen, e.g. the same scene and same music as in function 6, except this time it is the villain who is seen reading a letter with horror music underscore telling us (the audience) that something awful is going to happen. In this case the letter carries terrible news (for us) while it might be wonderful news for the evil character reading it inside the fiction.

8. **Symbol** , i.e. using music to represent something or someone known by the audience from the narrative but not currently part of the narrative, e.g. a wounded hero seen in the misery and mud of the trenches but underscored by her' theme.
  
9. **Anticipation of subsequent action** , e.g. the music starts to sound nasty while the picture is still quite innocent', presenting a mood of threat just before the visuals go ugly with a sudden cut to a foul deed.
  
10. **Enhancement and demarcation of the film's formal structure. leitmotifs**, serving to (re-)identify characters, moods, environments, etc., thereby helping to make the film emotionally more comprehensible and to glue the narrative together across heavy cuts. **openings**, i.e. 'something new starts now, folks'. **links and bridges**. Music bridges two scenes, often of quite disparate character, across a cut (or fade-out plus fade-in, etc.) **tails**. Snippets of music, often after a change of scene, that set the mood of the new scene and tail off, often on an unresolved chord demanding that the narrative (musical or otherwise) continue, thereby leaving the acoustic space open for dialogue or sound effects. **endings**, i.e. 'that's the end of that bit, folks'.

*Most of these functions are NOT mutually exclusive*

## Youtube - linker

<http://www.youtube.com/watch?v=FepWJ6Y0j34&feature=related>

Jerry Goldsmith: Jeg kan ikke lage et tema på bakgrunn av manus. Jeg må være en publikummer og oppleve filmen.

Jeg vil ha ett tema som oppsummerer det dramatiske bildet i filmen. + et motiv jeg kan utvikle på alle mulige måter.

<http://www.youtube.com/watch?v=zLdg5MU7sgk>

prosessen om samarbeid mellom regissør og komponist: Making a nothing to something

Filmmaking is telling a story.

Cue: Et strekk med musikk

Score: music to the entire movie

<http://www.youtube.com/watch?v=RV-VWwVmejo&NR=1>

Mock-up: Synth-skisse før musikere spiller.

Temp track: tilfeldig musikk som plasseres der av klipper/regissør. (regissør har "Temp-love")

<http://www.youtube.com/watch?v=Shrwi59nulg&feature=channel>

Småklipp etter at komponisten kan få store konsekvenser.

Spotting: Samtale mellom regissør og komponist om hvor musikken skal ligge.

<http://www.youtube.com/watch?v=aDjpELWP8BM&feature=channel>

Hva er tempoet i filmen?

Hvor skal musikk-cuene inn og ut

<http://www.youtube.com/watch?v=pPjZ1W5QVMk&feature=channel>

Regissør til komponist: Bruk emosjonelt og dramatisk vokabular. Unngå bruk av musikalske termer.

La komponisten oversette dine kunstneriske visjoner til musikk.

Komponist til regissør: Vær team-player Hvordan kan jeg best hjelpe din film. Lytt etter kodeord.

# LITTERATURLISTE

## Litteratur

- Bell, D. (1994). *Getting the best score for your film*. Beverly Hills. California: Silman-James Press
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2004). *Film Art An Introduction* (7. utg). New York: McGraw - Hill
- Bregman A. S. (1990). *Auditory Scene Analysis*. Cambridge. Massachusetts: Massachusetts Institute of technology.
- Brodal, P. (2007). *Sentralnervesystemet* (4. Utg). Oslo: Universitetsforlaget AS
- Burt, G. (1994). *The art of filmmusic*. Boston: Northeastern University Press
- Chion, M. (1990). *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Cohen, A. J. (2001). *Music as a source of emotion in film*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Cook, N. & Dibben, N. (2001). *Musicological approaches to emotion*. I P- Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press
- Davis, R. (1999). *Complete Guide To Filmmusik*. Boston: Berklee press
- Evans, M. (2006). *Innføring i dramaturgi*. Oslo: J. W. Cappelens forlag
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies*. Indiana: Indiana University press
- Izhaki, R. (2008). *Mixing Audio - Concepts: Practices and tools*. Burlington, MA: Focal press
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Music and emotion: introduction*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Juslin, P. og Sloboda, J. (2001). *Psychological perspectives on music and emotion*. I P. Juslin og J. Sloboda (Red.), **Music and emotion**. Oxford: Oxford University press.
- Kalinak, K. (1992). *Settling the score*. Wisconsin: The University of Wisconsin press
- Karlin, F. & Wright, R. (2004). *on the track* (2. utg). New York: Routledge
- Larsen, P. (2005). *Filmmusikk*. Oslo: Universitetsforlaget
- Lindholm, M. (2006). *Lyd 2.0* (3. Utg), Oslo: Gan forlag
- Mathews, M. (1999). "The auditory brain". I Cook, P. R. (Red.) **Music, Cognition, and Computerized Sound**. Cambridge: MA. MIT Press

- Mathews, M. (1999). *The ear and how it works*. I Cook, P. R. (Red.) ***Music, Cognition, and Computerized Sound***. Cambridge: MA. MIT Press
- Marks, M. (1996). *The sound of music*. I Nowell-Smith. (Red.) ***The Oxford history of world cinema***. Oxford: Oxford University press
- Morgan, D. (2000). *Knowing the score*. New York: Harper entertainment
- Moyland, W. (2007). *Understanding and crafting the mix: The art of recording*, Burlington, MA: Focal press
- Murch, W. (1990). *Foreword*. I Michel Chion, *Audiovision*. New York: Columbia University Press.
- Maasø, A. (2002) *Se- hva –som- skjer*. PHD avhandling. Institutt for medier og kommunikasjon. UIO. Oslo
- Owsinski, B. (2006). *The recording engineer´s handbook*. (2. utg.), Boston, MA: Course technology
- Pease, T. & Pulling, K. (2001). *Modern Jazz Voicings*. Boston: Berklee press.
- Prendergast, R. M. (1992). *Film music a neglected art*. New York: Norton & Company
- Runstein, R. & David M. H. (2010). *Modern recording Techniques* (7. utg.). Burlington, MA: Focal press
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design*. California: Michael Wiese Production
- Sundstedt, K. (2005). *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfont förlag
- Windsor, L. (2004). *Expiemental Design and Statistics in Musical Research*. I Clarke, E. & Cook, N. (Red.) ***Empirical musicology: Aims, methods, prospects***. New York: Oxford Univerisy Press.

### **Nettsider:**

- Cohen, A. J. (2005) *How music influences the interpretation of film and video*. Hentet fra [http://www.upei.ca/~musicog/research/docs/How\\_music\\_influences\\_film\\_and\\_video\\_AJC.pdf](http://www.upei.ca/~musicog/research/docs/How_music_influences_film_and_video_AJC.pdf)  
Lesedato 15.04.2012,
- Tagg, P. (2013) *Function of filmmusic*. Hentet fra <http://tagg.org/teaching/mmi/filmfunx.html>  
Lesedato 20.0802013,