Billedskabende musik i audiodrama

– En komparativ undersøgelse af musikkens narrative funktioner i et auditivt og audiovisuelt medie

Musikvidenskab
Aalborg universitet,
Juni 2019
Maia Lundqvist Holm
Freja Sørensen
Arendttorp-Lundbæk
Vejleder: Mark
Grimshaw-Aagaard

AALBORG UNIVERSITET
STUDENTERRAPPORT

Abstract

The purpose of this thesis is to investigate the narrative functions of music in an audio drama compared to a movie. For this we will have the audio drama “The Tomb of Sargeras” and the movie “Warcraft” made by Blizzard, as empirical data. We have found that there is a lack of theory in this specific case. Because of this, it has been necessary to use a theory which focuses on multimedia. In this case we found Johnny Wingstedt’s theory Narrative Music in Multimedia represent our research question with contributions from Andrew Crisell, because his theory focuses on music in auditive media and can therefore verify Wingstedt’s theory. Through a qualitative analysis we found Wingstedt’s theory to be more useful and thorough than Crisell’s according to the audiodrama. The comparative analysis showed, there is a difference in way the musical narrative functions are used in the two media. Furthermore the analysis showed that the primary focus in both media is emotion, though the audiodrama focuses more on the character’s emotions, whereas the movie focuses on mood. Another finding is, the music in the audio drama reflects movements in the narrative more often than the movie, which contribute to making the auditive media more alive for the audience. Another finding in the comparative analysis is that multiple of Wingstedt’s function are only represented in either one of the media. Regarding this the movie uses more different varieties of functions than the audio drama. Though we want to clarify that the audio drama as well has a couple of functions that is only used in this media. Regarding our own observations we found the lack of a function representing the suspense and development of the progression of music. Through our discussion we found that the storytelling of the two media are significantly different, which contributes to the question of why the music vary in the two media. Besides, we found that the movie, because of its audio visual format, has the potential for the music to be more complex. Looking at the audio drama we found that this media has the potential for the music to be more inclusive and creative for the listener - because of the ability to create visual imagery. Therefore the primary difference of the experience in the two media lies in the experience of the audio drama as being indcluding, empathetic and personal, whereas the experience of the movie is more observing, interpreting and objective. By looking at our overall findings we found it useful to modify Wingstedt’s theory to convert it to fit the audio drama as a media and have therefore made a draft of this modification.

Indholdsfortegnelse

1 INDLEDNING 4
1.1 EMPIRI 4
1.2 INDSKRÆNKNING AF EMNE 6
1.3 FORSKNING PÅ OMRÅDET 7
1.4 YDERLIGERE SPECIFICERING AF EMNE SAMT BEGRUNDELSE 10
1.5 FOKUSPUNKTER FOR OPGAVEN 11
1.6 OPBYGNING AF SPECIALET 12
1.7 HYPOTESE, PROBLEMFORMULERING OG PROBLEMSTILLINGER 13
2 BEGREBSAFKLARING 14
2.1 AUDIODRAMA 14
2.2 NARRATIV OG NARRATIVITET 15
3 TEORIAFSNIT 17
3.1 JOHNNY WINGSTEDT 17
3.1.1 Idémæssig mening 22
3.1.2 Interpersonel mening 25
3.1.3 Tekstuel mening 27
3.2 TEORIDISKUSSION 28
3.2.1 Andrew Crisell 29
3.2.2 Boris Kremenliev 32
3.3 TEORI OM MUSIK, MENING OG FØLELSER 33
3.3.1 Musik og mening 34
3.3.2 Følelser og visuel dominans 37
3.4 VISUELLE BILLEDER 40
3.5 VEKTORANALYSE 44
3.6 OPSAMLING PÅ TEORIAFSNITTET 46
4 METODEAFSNIT 47
4.1 KONKRET ANALYSETILGANG 49
4.2 MUSIK OG LYDEFFEKTER 49
5 ANALYSE 52
5.1 AUDIODRAMA 52
5.1.1 Musikken i audiodramaet i forhold til berettermodellen 52
5.1.2 Musikanalytisk præsentation af musikken i audiodramaet 56
5.1.3 Analyse ud fra Wingstedts funktioner 62

5.1.4 ***Sammenfatning*** ... *77*
5.1.5 ***Analyse og sammenlignig ud fra Crisells funktioner*** ... *78*
5.1.6 ***Sammenfatning*** ... *81*
5.2 **ANALYSE AF FILMEN WARCRAFT** ... 82
5.2.1 ***Referat af narrativet*** ... *83*
5.2.2 ***Musikanalytisk præsentation af musikken i filmen*** ... *85*
5.2.3 ***Komparativ analyse af filmen og audiodramaet*** ... *88*
5.2.4 Sammenfatning ... *106*
6 DISKUSSION ... **108**
6.1 INTRODUKTION TIL DISKUSSIONEN ... 108
6.2 ANALYSENS RESULTATER ... 108
6.2.1 Diskussion af konkrete funktioner i analysen ... *109*
6.3 **OVERBLIK OVER RESULTATERNE** ... 112
6.3.1 ***Følelser og musik*** ... *115*
6.3.2 ***Visuelle billeder*** ... *116*
6.4 **DISKUSSIONSKONKLUSION** ... 118
6.5 AFSLUTTENDE TEORIDISKUSSION ... 119
6.5.1 ***Mangel på teori på området*** ... *119*
6.5.2 ***Ny teori*** ... *120*
7 VIDERE ARBEJDE ... **123**
8 KONKLUSION ... **124**
9 LITTERATURLISTE ... **126**

Læsevejledning

Vi vil starte med at indlede denne undersøgelse med en læsevejledning, som klargør anvendelsen af tekstlig formalia. Dette for at lette læseoplevelsen. De forskellige referencetyper vil derfor herunder forklares.

Funktioner:
Skrives med kursiv. Eksempelvis: *Retorisk funktion*

Begreber:
Angives med enkelt anførselstegn på begge sider. Eksempelvis: 'Audiodrama'

Titler:
Skrives med dobbelt anførselstegn på hver sin side. Eksempelvis: "The Tomb of Sargeras"

Citater:
Skrives med både kursiv og citationstegn på hver sin side. Eksempelvis: "*Audionarratology is intended to function as an umbrella term for narrative approaches that take into view forms and functions of sound and their relation to narrative structure.*" (Mildorf & Kinzel, 2016, s. 8)

Auditive referencer:
Ved tidsangivelser markeres disse med parantes: Eksempelvis (19:40)

1 Indledning

Digital underholdning er en stor del af samfundet i dag (Growhouse, 2018; Jyllandsposten, 2019). Udover at se film og spille computerspil virker det nu til, at der er en ny bølge inden for underholdning, hvis popularitet er stigende - nemlig den vi kan have med os overalt: den auditive underholdning. Dette ses blandt andet ved en stigning af lytning til lydbøger og podcasts, hvilket kan skyldes, at man kan have denne underholdningsform med på farten, og dermed lytte til auditiv underholdning, imens man kører bil (Have & Pedersen, 2016, s. 102). Men hvis man sammenligner disse auditive medier med de andre digitale underholdningsformer, har de oftest ikke en særlig høj produktionsværdi, idet der ofte blot er indtalt en fortællerstemme, der læser op eller er lavet på amatørniveau med en lille økonomi til at skabe produktet. Så i et samfund som vores, hvor forbrugeren hele tiden vænner sig til bedre og bedre kvalitet og flere og flere elementer, der kan stimulere lytteren og/eller seeren, vil det nok bare være et spørgsmål om tid, inden behovet for dette i auditiv form bliver stigende. Ud fra denne påstand tror vi, at det næste i denne auditive bølge muligvis kan være audiodrama. Audiodrama er et medie, som allerede eksisterer, og som var stor i radioens storhedstid - herunder kendt som radiodrama idet disse var koblet til radiomediet, men de bliver stadig produceret i dag i et nyere format. Det virker dog til, audiodramaer ikke har vundet helt frem igen, da der ud fra vores observationer ikke er mange af de tjenester, som tilbyder andre former for auditiv underholdning, som også tilbyder audiodramaer. Det har derfor været en motivation for os at undersøge mere om emnet audiodramaer, da vi formoder, det bliver en mere populær underholdningsform.

1.1 Empiri

I dette afsnit vil vi komme ind på vores valg af empiri, hvordan vi nåede frem til denne og hvorfor vi valgte netop den. I vores søgning på eksisterende audiodramaer stødte vi på flere audiodramaer, som enten ikke var professionelt produceret eller skabt for et beskedent budget. Dette betød, at det var svært for os at finde et audiodrama, som havde en kvalitet, hvor det kunne være interessant at undersøge det musikalske aspekt. Vi startede med at finde et audiodrama af Tolkiens bøger "Ringenes Herre" og tænkte umiddelbart, det kunne være interessant at undersøge disse overfor filmene, som er skabt over de samme bøger. Dette tænkte vi kunne være interessant, da vi have en formodning om, at der ville være forskel på musikken i de to medier. Vi lyttede til lidt af audiodramaerne og syntes, de lød interessante. De brugte

den samme musik, som der bruges i filmene, og det var derfor interessant at undersøge, hvordan musikken er anvendt forskelligt. Problemet opstod dog, da vi ville finde ud af, hvordan audiodramaet var produceret, og her gik det hurtigt op for os, at det ikke var skabt professionelt, men af en fan af historien, som selv havde indspillet stemmerne og havde brugt den allerede-eksisterende musik fra filmen. Vi kunne derfor ikke arbejde videre med dette, da der lå en flere problemer vedrørende copyright i forhold til at bruge musikken fra filmen. Desuden, hvis vedkommende bare brugte musikken på samme måde og de samme steder som i filmen, ville dette ikke være lige så interessant at undersøge. Vores søgen gik derfor videre, men med samme idé, og vi begyndte derfor at søge efter andre tilfælde, hvor vi ville kunne sammenligne et audiodrama med en film, da denne undersøgelse havde vakt vores interesse. I vores efterfølgende søgning faldt vi over en af de større virksomheder, som har produceret audiodramaer, nemlig Blizzard. Blizzard er et stort firma, som primært producerer computerspil og heriblandt et af de største og mest berømte RPG[1] i verden: World of Warcraft (Williams, 2018). I forbindelse med dette univers, som er skabt i spillet, har Blizzard gjort meget ud af at udvide deres univers igennem ´transmedia´[2] og dermed skabt fortællinger for mange forskellige medieplatforme - heriblandt audiodrama. Blizzard har til World of Warcraft-universet produceret to audiodramaer, som tilsammen har over tre millioner lytninger på Youtube (Blizzard Publishing Powers Up, 2018, lokaliseret d. 20/02-19). Dette tyder på en generel interesse for både Blizzards produkter, hvilket gør det relevant at undersøge mere i dybden grundet det brede publikum. Vi vil derfor analysere et af disse audiodramaer, som er "The Tomb of Sargeras" (1- 4 august, 2016)[3], da vi er interesseret i, hvordan musikken anvendes i denne underholdningsform i dette tilfælde. Vi ønsker mere specifikt at sammenligne musikkens funktioner i audiodramaet overfor musikkens funktioner i en film, da man kan antage, at et audiodrama er meget lig en film - med undtagelse af det visuelle materiale. De er begge lineære medier, som ikke har en interaktiv facet, som der for eksempel er i et computerspil. Så for bedre at kunne forstå hvordan dette potentielt adskiller sig fra film, vil vi derfor også undersøge brugen af musik i den film, der er blevet produceret af Blizzard inden for World of Warcraft-universet: "Warcraft" (Tull, Jashni, Roven, Gartner & Jones, 2016). Disse anser vi som sammenlignelige, da de har samme producent, samme univers, nogle af de

[1] "***Role Playing*** *Game (**tabletop**). Game in which the player takes on another personality to have fun.*" (https://www.urbandictionary.com/define.php?term=RPG , lokaliseret d. 04/04-19).
[2] "*Det er bredt forstået en kommunikationsform, som anvender flere forskellige medieplatforme i distributionen af en sammenhængende historie på tværs af disse platforme.*" (http://medieogkommunikationsleksikon.dk/transmedia-storytelling/, lokaliseret d. 31/05-19)
[3] https://www.youtube.com/watch?v=iYAiQkiUsAk (lokaliseret d. 25/04-2019).

samme karakterer samt er fra samme årstal. Vi vælger ikke at undersøge musikken i selve computerspillet, da det har en anden dimension end filmen og audiodramaet, der som før nævnt, er det interaktive og non-lineære. Der er dog noget af musikken, der er komponeret til computerspillet, som anvendes i audiodramaet, idet audiodramaets funktion er, at være en appetitvækker til en udvidelse af spillet. Dette kunne umiddelbart lægge op til, at man analyserer computerspillet overfor audiodramaet, men idet vi har en hypotese om, at musikken har en anden funktion ved blot at fjerne det visuelle materiale, er en film mere sammenlignelig med audiodramaet end et computerspil. Dette skyldes, at der er mange flere facetter, der spiller ind i computerspillet, når det er interaktivt og non-lineært, hvilket gør, at det minder mindre om audiodramaet. Vi mener derfor, at der vil være for mange parametre, der påvirker for at kunne lave en sammenligning, og da vores fokus er på, hvordan musikken bruges i dette auditive medie, ser vi ingen grund til at medtage dette i denne undersøgelse. Dette betyder ikke, at det ikke kunne være interessant at sammenligne i en anden undersøgelse. Vores empiri er derfor valgt for at kunne sammenligne et audiodrama og en film med samme univers og skabere.

1.2 Indskrænkning af emne

I dette afsnit vil vi kort komme ind på indskrænkning af emnet til at omhandle narrative funktioner, og hvorfor vi ønsker dette. Vi ønsker at indskrænke vores fokus yderligere til at omhandle, hvordan musikkens funktion er i forhold til narrativet i audiodramaet samt filmen. Grunden til vi ønsker at fokusere lige netop på dette aspekt er for det første, at narrativet er det bærende element i et audiodrama - nærmere bestemt det talte narrativ. Hvis vi blot undersøgte, hvordan musikkens funktion generelt er i et audiodrama, har vi en hypotese om, at vi formentligt blot ville finde, at musikken understøtter narrativet. Så for at undgå denne indlysende konklusion ønsker vi at undersøge, hvilke specifikke funktioner der er i forhold til narrativet. For det andet skyldes det, at der ikke er særlig meget forskning på området med narratologi og auditive medier:

> "*At the same time, aural media and sound artistic genres such as, for example, radio plays or audio dramas, audiobooks* [...] *are still at the margins of narratological research, or lower down in the media hierarchy, to use Wolf ' s image. Although they are obviously more central in media studies* [...] *We could say that, as far as narratology is concerned, sound in many art forms and medial contexts seems to have been relegated to what Leibniz called petites perceptions. ³ An " acoustic turn " (Meyer*

> *2008) may therefore be what is needed in narratology, too.*" (Mildorf & Kinzel, 2016, s. 2-3).

Vi indskrænker derfor vores emne til at omhandle narrative funktioner, da vi ellers kunne komme til en indlysende konklusion, at musikken understøtter et narrativ i et audiodrama. Desuden er der ikke er særlig meget forskning på området.

1.3 Forskning på området

I dette afsnit vil vi komme ind på den forskning, der allerede eksisterer på området, vi ønsker at undersøge. Som det beskrives i citatet i afsnittet ovenfor, er der ikke meget forskning om narratologi og lyd-artistiske genrer (fx audiodrama), og der er især ikke meget empiri til netop vores fokusområde, som indbefatter både audiodrama, film, narrativitet og musik. Men der er en del litteratur på de fire forskellige områder, hvor de blot enten har fokus på det ene eller andet aspekt, hvilket gør, at der ikke er én specifik teori, der lige netop passer til vores fokusområde, idet teorierne ikke omfatter alle områder. Dette lægger op til at lave en syntese og sammenstille teorier, hvilket vi vil komme ind på senere (se afsnit s. 28; s. 108). Men først vil vi kommentere på det forskning, vi har fundet, der allerede eksisterer på de forskellige områder.

Den teori vi har fundet mest anvendelig til vores fokus er Johnny Wingstedts afhandling "Making Music Mean: On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia" (2008). Her har Wingstedt udarbejdet en konkret analysemodel til at analysere narrativ mediemusik. Wingstedt har fundet frem til forskellige funktioner, musikken kan have i forskellige medier i forhold til narrativet. Han har dog fokuseret på audiovisuelle medier og ikke udelukkende auditive medier, hvilket kan være problematisk i en analyse af et auditivt medie. Denne teori vil vi uddybe nærmere i teoriafsnittet, da dette vil være vores primære teori til analysearbejdet (se afsnit s. 17).

Andre teorier på de førnævnte områder, som vi dog ikke vil inddrage i dette speciale, indebærer blandt andet en antologi med titlen: "Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative". Dette begreb beskrives som: "*Audionarratology is intended to function as an umbrella term for narrative approaches that take into view forms and functions of sound and their relation to narrative structure.*" (Mildorf & Kinzel, 2016, s. 8). Der er derfor fokus på lyds narrative egenskaber. I antologien beskrives forskellige områder af konceptet audionarratologi. Her har Maria Dolores Porto Requejo for eksempel undersøgt musikkens funktioner i digitale

historier[4], der er: strukturelle, evaluerende, opmærksomhedsskabende og overbevisende. Hendes resultat blev blandt andet, at baggrundsmusik og lyde har en stor betydning for at skabe mening i narrativer i digitale historier (Requejo, 2016). Denne undersøgelse har ligheder med vores, da hendes hypotese er, at: "[...] *that music, as much as text and images, is not merely decorative in digital stories, and that it plays an important role, even if optional, in the construction and interpretation of the story.*" (Requejo, 2016, s. 30). Dog forstås digitale historier anderledes end vores empiri (se fodnote 4), og de fire funktioner kan derfor være svære at anvende til vores empiri. I antologien er der også kapitler, som kun fokuserer på lyd og narrativitet uden det visuelle aspekt. Elke Huwiler, der er professor på Amsterdams universitet, har skrevet kapitlet: "A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound" i antologien, hvor hun præsenterer en model for, hvordan man kan analysere audiodramaer/radiodramaer[5], hvilket umiddelbart er meget relevant til denne problemstilling. Hun har også skrevet en anden artikel[6], som ikke er i antologien, men begge hendes tekster er teoretiske modeller til at analysere audiodramaer[7] narrativt i forhold til lyd (Huwiler, 2005; Huwiler, 2016). I artiklen fra 2005 er modellen baseret på semiotiske og narrative teorier, som gør det muligt at analysere narrative audiodramaer med alle dets akustiske funktioner. Dog har artiklen ikke kun fokus på musik, og hun skriver at: "*The article seeks to emphasize that music, noises and voices and also technical features like electroacoustical manipulation or mixing, can be, and often are, used as tools to signify story elements and therefore should be analysed accordingly*." Vores fokus er dog hverken på lyde eller stemmer, og dette gør det problematisk at anvende modellen. Hendes anden artikel, der er en del af antologien "Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative" (Mildorf & Kinzel, 2016), er meget i tråd med hendes foregående artikel og kan siges at være en viderebygning. Her inddrager hun lidt mere konkrete kategorier, man kan analysere ud fra: "*Language* [...] *voice , music , noise , fading , cutting , mixing , the (stereophonic) positioning of the signals , electro-acoustic manipulation , original sound (actuality) and silence*" (Huwiler, 2016). Her er musik blot én af kategorierne, og de andre kategorier har fokus på lyd og produktionsmæssige aspekter, hvilket gør det problematisk at have musikken i fokus og analysere de forskellige funktioner denne kan have, idet det er

[4] Digital historier forstås her som: "[...] *short multimodal narratives created by non-experts in literature and in technologies that constitute a new emergent and rapidly expanding genre on the Internet*" (Requejo, 2016, s. 29).

[5] Grunden til vi skriver begge begreber er, at Huwiler skifter imellem at bruge begge. Vi vil i det følgende afsnit kun bruge begrebet audiodrama for læsevenlighedens skyld.

[6] "Storytelling by Sound. A Theoretical Frame for Radio Drama Analysis" (2005)

[7] For en uddybning af begreberne audiodrama, radiodrama osv. henvises til afsnittet 'Begrebsafklaring'

musikken, vi ønsker at fokusere på. Så på trods af hendes tekster netop omhandler analyse af narrative audiodramaer med henblik på lyd, bliver det ikke en anvendelig analyseteori til vores fokusområde. Dog kan Huwilers betragtning være anvendelig at have i mente:

> "*As far as the narratological implications of this development are concerned, the discussion in this chapter shows that it is precisely this open and un-defined nature of the art form which continuously challenges notions of narrative and narrativity and the ways in which they can be defined in relation to auditory art forms. Narrative concepts must therefore constantly be reviewed when analysing narrative audio art, and new ways of approaching auditory art forms in narratological terms have proven to be very fruitful in this regard*." (Huwiler, 2016., s. 114).

Det er derfor nødvendigt at tage højde for udviklingen af mediet. Dette gør også, at vi har valgt ikke at inddrage George John Volger, der tilbage i 1938 har skrevet en afhandling med titlen: "A Comparative Analysis of the Uses of Music and Sound-effects in Motion Picture and Radio drama". Som titlen indikerer, sammenlignes de to medier, radiodramaer og film, i forhold til brugen af musik og lydeffekter, men problemet ved at inddrage denne kilde er, at der ikke er fokus på narrativitet, og der er også en del fokus på lydeffekter. Desuden kan man ud fra Huwilers citat argumentere for, at der er forskel på radiodramaer fra 1938 sammenlignet med et audiodrama fra 2016, som vi vil analysere ud fra. Desuden har han også fokus på stumfilm, hvilket må antages også at afvige en del fra en film fra 2016. En anden teori på området er en teori, Louise Fryer har skrevet om med udgangspunkt i Lance Sievking og Tim Crook. Teorien består af seks punkter, som omhandler både musik og lyds funktion i et radiodrama. Disse funktioner indebærer for eksempel den impressionistiske effekt og den realistiske bekræftende effekt (Fryer, 2010). Fryer har her koblet dette til radiodrama, hvilket er et argument for, at den er anvendelig til vores empiri. Problemet ved denne teori er, at den især har fokus på lyde - musik er blot én af kategorierne. Den er derfor, ligesom Huwiler, ikke anvendelig til at analysere vores empiri, da vi ønsker at fokusere på musikken. Teorien kan dog anvendes til at få en bedre forståelse af musik kontra lydeffekter (se afsnit, s. 49).

Til vores forskning kunne det derimod være mere gunstigt at inddrage en teori, der kun har fokus på musik. Dette har Andrew Crisell skrevet om i sin bog "Understanding Radio" (1994). Teorien består af seks funktioner, musikken kan have i mediet radio (se afsnit s. 29). Der er dog en mangel fra denne teori, idet den ikke inddrager narrativitet og ikke fokuserer decideret på audiodramaer .Vi har ikke fundet denne teori lige så anvendelig som vores primære analyseteori af Wingstedt, da den ikke er lige så omfattende og dybdegående. Teorien vil

uddybes i teoriafsnittet (se afsnit, s. 17). Den vil dog være anvendelig til at sammenligne og verificere Wingstedts teori inden påbegyndt analyse. Desuden vil vi analysere audiodramaet ud fra denne teori og dernæst sammenligne denne analyse med analysen ud fra Wingstedt. En anden teori der er udarbejdet om musik i radiodramaer, og ikke blot mediet radio, er "Background Music for Radio Drama" af Boris Kremenliev (1949). Her er der også opstillet fire kategorier, musikken kan have: "[...] *signature, curtain, bridge, and background.*" (Kremenliev, 1949, s. 76). Her beskrives musikken dog som baggrundsmusik og ikke blot musik. Teorien er dog af ældre dato, men vil i teoridiskussionen (se afsnit s. 32) blive sammenholdt med både Crisell og Wingstedts teori til at validere disse, da denne teori netop fokuserer på radiodrama, som er meget lig audiodrama. Kremenliev vil derfor ikke anvendes til at analysere audiodramaet ud fra, men blot bruges til at validere Wingstedts teori med.

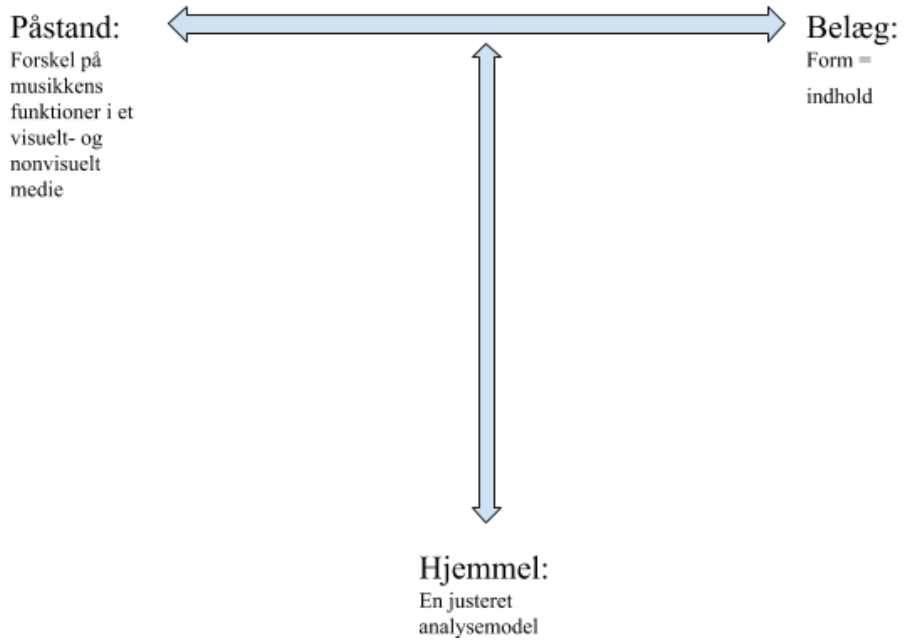
Desuden er der også lavet forskning om musikken i World of Warcraft-spillet, hvilket også er relevant at komme ind på, idet vores empiri indebærer musik herfra. Der er blandt andet en afhandling af Xavier Derrick Werlé: "The Music of World of Warcraft - Lore of Epic Music" (2014). Werlé kommer ind på mange forskellige aspekter, men har især fokus på, hvorfor musikken i World of Warcraft lyder episk. Det skal siges, at han ikke inddrager audiodramaerne af Blizzard, hvilket kan skyldes, de endnu ikke var offentliggjort. Denne afhandling er anvendelig idet, den blandt andet giver beskrivelser af, hvordan musikken er komponeret. Her beskrives det, at der er flere forskellige komponister, hvor de ikke altid hører hinandens værker, og at deres mål er diversitet frem for ensartethed (Werlé, 2014, s. 14). Denne afhandling vil vi inddrage få steder i forbindelse med analysen af musikken i audiodramaet og filmen.

1.4 Yderligere specificering af emne samt begrundelse

I dette afsnit vil vi fortsat argumentere for vores emne samt teori og gøre dette ud fra påstand, belæg og hjemmel-modellen.

Som det ses ud fra ovenstående, er der ikke en teori, der passer præcist til denne undersøgelse, og vi vil derfor tage udgangspunkt i to teorier til vores analyse. Her vil vi, som før nævnt, anvende Wingstedts analysemodel til narrativ mediemusik, men idet den især fokuserer på audiovisuelle medier, er den ikke specifik nok til vores empiri med audiodrama, hvorfor vi ønsker at inddrage Crisell og Kremenliev som validering og dernæst analysere audiodramaet ud fra Crisell til at få en mulig nyere forståelse. Dog er Wingstedt anvendelig, idet vi ønsker at lave en komparativ analyse af en film og et audiodrama, hvor den giver et godt udgangspunkt

for at kunne sammenligne, da teorien har et bredere fokus. Dette illustreres nemmest ved påstand, belæg og hjemmel-modellen (Eemeren et al., 2014, s. 219). Vi har en påstand eller hypotese om, at der er forskel på musikkens funktioner i forhold til narrativitet i et audiodrama sammenlignet med en film, idet der er visuelt materiale tilgængeligt i en film og ikke et audiodrama. Vores belæg for dette er, at formen påvirker indholdet. Alt efter formatet, vil dette have en effekt på det indhold, der sendes ud. Vores hjemmel bliver dermed vores sammentrækning af teorier. Vi har behov for en analysemodel, der kan tage højde for alle de forskellige parametre, hvilket ikke er lykkedes for os at finde. Dette kræver dermed, at vi selv udarbejder en.



Figur 1 Illusteres denne opgaves argumentation ud fra Toulmins argumentationsmodel

Denne model har derfor haft til formål at vise, hvorfor vi laver denne undersøgelse. Undersøgelsen er nødvendig, da der er behov for mere teori på området.

1.5 Fokuspunkter for opgaven

I dette afsnit vil vi kort præsentere de fokuspunkter, som vi vil have i løbet af opgaven. Dette med udgangspunkt i at kunne besvare spørgsmålet, hvordan et auditivt medie er anderledes end et audiovisuelt medie. Vi vil have fokus på musiks potentiale for at udtrykke og/eller indeholde følelser (se afsnit s. 37) - dette for at skabe en forståelsesramme for arbejdet med analysen og empirien. Derudover vil der også være fokus på lyds evne til at skabe 'visual imagery' (vi vil følgende bruge begrebet oversat: 'visuelle billeder'), som opstår hos lytteren ved et

udelukkende auditivt medie. Vi vil her kort introducere emnet visuelle billeder og have en videre uddybning i teori (se afsnit, s. 40) og diskussion (se afsnit, s. 116).

Mennesket er i stand til at forestille sig billeder af en genstand mentalt, uden at genstanden er fysisk til stede. Desuden kan mennesket også forestille sig lyde, som heller ikke er til stede. Disse to former for forestillingsevne er en del af det, man kalder 'mental imagery'. Den del hvor man forestiller sig visuelle billeder kaldes *visual imagery*, og delen hvor man forestiller sig lyde kaldes 'auditory imagery' (Matlin, 2014, s. 208). Vi vil i dette projekt fokusere på 'visual imagery', idet vi ønsker at undersøge musikkens evne til at fremkalde visuelle billeder. "*We have plenty of parallels between the visual and auditory domains.*" (Eerola, 2017). Sådan starter professor i Musikkognition, Toumas Eerola, ud med at skrive et blogindlæg på Durham Universitys hjemmeside om "Music, visual imagery and emotion". Han fortsætter desuden med, at musik alene, uden andre stimuli, kan fremprovokere visuelle billeder i form af enten farver, abstrakte former eller komplekse visuelle narrativer (Eerola, 2017). Han giver i blogindlægget en oversigt over forskning på området, som blandt andet indebærer Patrik Juslin & Daniel Västfjäll, Robina Day, Fabian Moss & Fernando Bravo, Liila Taruffi og Thijs Vroegh - flere af teoretikerne vil vi vende tilbage til (se afsnit s. 28). Toumas Eerolas korte beskrivelse af musik, visuelle billeder og følelser giver et overordnet indblik i, hvad feltet drejer sig om, som vi i teorien vil uddybe med flere teoretiske kilder (se afsnit s. 40).

Vores hypotese om, at der forskel på de to medier, vil vi diskuteres i diskussionsafsnittet (se afsnit s. 108). Grunden til at musikkens funktion adskiller sig fra et visuelt medie til et non-visuelt medie, har vi en formodning om især skyldes evnen til at kreere visuelle billeder. Flere kilder der undersøger musik i radiodramaer og audiodramaer har fokus på forestillingsevnen (Crisell, 1994; Fryer, 2010). Vi er derfor interesseret i at undersøge, hvordan audiodramaets musik bidrager til denne indre billedskabelse.

1.6 Opbygning af specialet

I dette afsnit vil vi kort gennemgå opbygningen af specialet.
Først vil der foreligge en begrebsafklaring af begrebet audiodrama samt narrativ, idet disse er begreber, der er nødvendige at have en forståelse af, for at kunne forstå denne afhandling. Dernæst vil der foreligge et teoriafsnit samt teoridiskussion af den inddragne teorier. I teorien vil vi også diskutere bagvedliggende antagelser, der er nødvendige for forståelsen af denne

undersøgelse. Herefter vil der foreligge et metodeafsnit som beskriver, hvad vi konkret har gjort. Vi har bevidst valgt ikke at have et selvstændigt videnskabsteoretisk afsnit, idet den bagvedliggende forståelse især er hermeneutisk, idet vores analyse og diskussion især bygger på fortolkning, hvilket de fleste opgaver gør. Vi vil derfor ikke beskrive, hvad der forstås ved hermeneutik, men processerne bag vil indirekte blive beskrevet i metodeafsnittet, da det har en indvirkning på vores analyse og diskussion. Efter dette vil vi analysere audiodramaet ud fra først en inspiration fra vektoranalysen (se afsnit s. 56) og dernæst ud fra Wingstedts kategorier. Herefter vil vi sammenligne dette med teori af Crisell. Efter dette vil vi analysere filmen "Warcraft" på samme måde, som audiodramaet og lave en komparativ analyse. Dette vil ende ud i en diskussion, hvor vi vil diskutere hvad, vi er kommet frem til i analysen, og om dette stemmer overens med vores hypotese. Vi vil derefter komme ind på videre arbejde og overveje, hvor man ville kunne tage undersøgelsen til herfra. Til slut vil der foreligge en konklusion.

1.7 Hypotese, problemformulering og problemstillinger

I dette afsnit vil vi præsentere den problemformulering, som vil være grundlaget for undersøgelsen. Vi vil herefter kort komme ind på de underspørgsmål, som vi vil stille os selv i forbindelse med de forskellige afsnit for at besvare problemformuleringen.
Ud fra de ovenstående afsnit ender vi dermed ud med en hypotese om, at musikken har en anden funktion i et udelukkende auditiv medie, sammenlignet med et medie, der har visuelt materiale, og mediet har derfor en afgørende betydning, og leder til følgende spørgsmål, som er vores problemformulering:

> "Hvorfor er musikkens funktioner anderledes i et audiodrama i forhold til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?"

Herunder har vi nogle problemstillinger, der leder op til at svare på problemformuleringen:

- Er der en forskel på anvendelsen af musik i de to medier?
- Hvad er forskellene og hvordan er de forskellige?
- Hvilke narrative funktioner har musikken i det non-visuelle medie audiodrama sammenlignet med det visuelle medie film

2 Begrebsafklaring

2.1 Audiodrama

I vores arbejde med emnet er vi i vores søgen stødt på mange begreber, som omkranser ordet audiodrama, og det er umiddelbart uklart, om de er synonymer eller beskriver forskellige platforme, genrer eller produktionsteknikker. For at afklare dette vil vi i dette afsnit undersøge forståelsen af disse begreber og forsøge at gøre det klart, hvad de hver især står for og ud fra dette finde ud af, hvilket begreb der passer bedst på vores empiri. Dette afsnit vil derfor også indeholde forskellige referencer til ordbøger, leksika, og avisartikler.

Søger man på ordet 'hørespil' i Gyldendals Leksikon, finder man beskrivelsen: "*hørespil, den oprindelige betegnelse for drama skrevet for radio, se radioteater*."(Christensen, Den Store Danske, u.å.. Denne betegnelse binder sig derfor til medieplatformen radio, men udover det, er der ikke nogle specifikationer omkring indholdet eller produktionen beskrevet til dette begreb (Christensen, Den Store Danske, u.å.). Følger man denne tråd med ordet radioteater kommer denne beskrivelse frem:

> *"radioteater, dramatik skrevet til og produceret for radio. Genren arbejder med stemmer, lyde og musik. Radiodramatik er ubundet af tid og sted, den kan frit krydse grænsen mellem menneskers ydre og indre verden, og den kan lege med alle former for virkelighed fra den dokumentariske til den okkulte. I montagen af disse elementer udgør genren en unik kunstform."* (Hesselaa, Den Store Danske, u.å.).

Denne beskrivelse knytter sig til det medie, som produktionen er skabt til - nemlig radioen. Men udover mediet er det ikke bundet til indhold eller genre. Under samme beskrivelse findes også begrebet 'radiodrama', som er det officielle begreb, der er blevet brugt om radioteater efter år 2000. Alle disse begreber binder sig altså til det medie, som de er udgivet i - nemlig radio (Hesselaa, Den Store Danske, u.å.). I vores case arbejder vi med empiri, som er udgivet på forskellige platforme, og hvor radio ikke er en af dem. Dette begreb passer derfor ikke til at beskrive vores empiri, selvom indholdet kan minde meget om. Vi har derudover også en formodning om, at der også kan være forskelle på radiodrama og lydlige narrativer til andre platforme, da radiodramaerne blev produceret for flere år siden, og dette kan påvirke indholdet og kvaliteten i høj grad. I søgning på et passende begreb er en problematik, at det engelske ord 'audio drama', som Blizzard bruger om deres produktion ikke eksisterer på dansk, og den umiddelbare danske oversættelse 'lyddrama' er heller ikke officielt et ord, som kan slås op i

ordbogen. Ordet bruges dog i branchen, hvor blandt andet det Aarhusianske firma Akkurator bruger det om deres produktioner. I en avisartikel beskrives det således: "*Lyddrama er lidt som tv uden billeder. Andrew Davidson fra Akkuartor vil introducere publikum for forskellige former for lyddrama - alt lige fra de seriøse til de sjove.*" (Århus Stiftstidende, 2017). Det er dog ikke kun på dansk, at vi har denne begrebsproblematik. Det engelske sprog har heller ikke fastsat disse begreber endnu: "*The Internet offers writers and producers of radio drama almost limitless creative freedom, the potential for which has yet to be realized. 'Audio Drama', 'Pod-Drama', 'Podiobooks' – the form has yet to settle upon a name and its identity is still defined by the sensibility of the amateur and the tropes of fan fiction.*" (Lance, 2014, s. 2). Fænomenet er stadig i sit tidlige stadie, og derfor er det heller ikke blevet defineret præcist. Derfor må vi i denne opgave finde et begreb, som vi mener bedst dækker vores empiri. Vi vil gerne uden om spørgsmålet om platform, da vores empiri er udgivet på adskillige platforme.

Vi mener umiddelbart, at ordet 'audiodrama', som Blizzard selv bruger om deres produktion, er meget passende. Vi løber dog ind i det problem, at ordet ikke er accepteret i det danske sprog. Vi vil argumentere for, at det kan bruges på trods af dette, da ordet 'audio' i sig selv er brugt i mange andre sammenhænge til begreber i det danske sprog såsom: audiovisuel, audiogram og audiofrekvens. Ordet kommer af det latinske 'audire' og betyder at høre (Den Danske Ordbog, u.å.). Ordet 'drama' bruger vi også på dansk for at skrive noget, der er dramatiseret og dermed er en fiktiv fortælling. Dette betyder, at ordet 'audiodrama' på dansk vil betyde en lydligt eller hørt fortælling, og dette stemmer overens med vores empiri, og vi vil derfor anvende dette begreb fremadrettet om vores empiri.

2.2 Narrativ og narrativitet

I dette afsnit vil narrativ og narrativitet blive præsenteret, og det vil blive klargjort, hvordan disse skal forstås og bruges i denne opgave. Vi ønsker at undersøge, hvorfor musik anvendes anderledes i et audiodrama til at skabe visuelle billeder og til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film. Det er derfor nødvendigt at definere, hvad der forstås ved narrativ og narrativitet i dette projekt, idet der findes forskellige definitioner. Selve ordet stammer fra engelsk, som betyder 'fortælling', men i dag anvendes det også på dansk, hvor det kan have flere betydninger (Den Danske Ordbog, u.å.). I "Cambridge Dictionary" er der beskrevet en meget kort definition, der lyder: *"a story or a description of a series of events"* (Cambridge Dictionary, u.å.), hvilket giver en basal forståelse. Og i "Narrative Comprehension and Film" står der, at et narrativ er en perceptuel aktivitet, som organiserer data i specielle mønstre, som

repræsenterer og forklarer oplevelser (Branigan, 1992, s. 3). I "The SAGE Encyclopedia of Action Research" beskrives det:

> "*Narrative is a broad term describing the form of discourse generally known as a story. It may be presented in a number of different ways—through writing and its various forms, such as fiction, autobiography, and poetry; visually, through photographs, paintings or film, using images to document or represent events, or orally, through storytelling, conversation, interview and drama*." (Reece, 2014, s. 547).

Ovenstående kan give en basal forståelse om, hvad der ligger i begrebet narrativ.

Ud fra dette vil vi i dette speciale forstå narrativ som en historie, der består af en serie af forskellige begivenheder, der kan formidles til lytteren på forskellig vis - for eksempel igennem tale, lyd eller visuelle billeder. Narrativitet kan derimod forstås ud fra Nicolas Marty, der har skrevet kapitlet "Semiotic Narrativization Processes": "*Fludernik (2002) talked about narrativization as the imposition of narrativity by a reciever of an object. Roughly, this means that narrativity is not a stable characteristic of an object, but rests on the receiver's experience of the object.*" (Marty, 2015, s. 97). Branigan skriver også, at narrativitet har at gøre med, hvordan en begivenhed er præsenteret (Branigan, 1992, s. 65). Narrativitet forstås derfor som måden, narrativet formidles på, og hvordan dette modtages.

3 Teoriafsnit

Dette afsnit har til formål at præsentere de forskellige teorier, som vi inddrager samt diskutere disse i forhold til hinanden. Der vil ud fra dette foreligge teoretiske diskussioner af de bagvedliggende antagelser, som vi har i denne opgave samt de bagvedliggende antagelser teorierne har. Dette er nødvendigt for at forstå, hvordan vi kommer frem til de resultater, vi gør, og bidrager med at forstå motivationen for hvorfor vi ønsker at lave denne forskning. Da vi i dette speciale ønsker at undersøge, om musik anvendes anderledes i et audiodrama til at skabe visuelle billeder og lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor det anvendes anderledes, er det relevant at præsentere relevant teori på området. Først ønsker vi at præsentere den primære teori, vi anvender:

3.1 Johnny Wingstedt

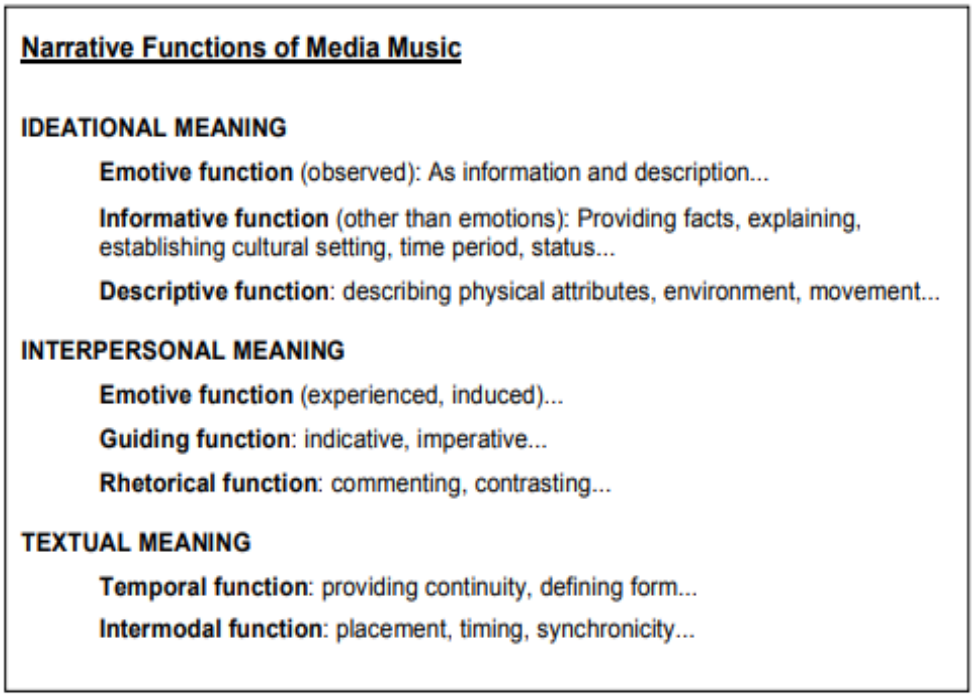
I begrebsafklaringen har vi beskrevet definitionerne på narrativ og narrativitet generelt, men vi ønsker at fokusere på forskningen om både musik og narratologi koblet. Forskning der er lavet på dette område indbefatter som før nævnt blandt andet Johnny Wingstedts "Making Music Mean: On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia" (2008), der er en doktorafhandling om mediemusiks narrative funktioner. Vi vil desuden inddrage en artikel, han har skrevet fra 2004: "Narrative Functions of Film Music in a Relational Perspective" og koble denne med doktorafhandlingen udarbejdet i 2008. Vi ønsker at inddrage denne artikel, da han selv refererer til denne i sin PhD fra 2008 som uddybning af sine narrative funktioner (Wingstedt, 2008, s. 21). Det skal dog gøres opmærksom på, at der er sket få ændringer og tilføjelser til udgaven i 2008, og han har desuden valgt ikke at uddybe funktionerne i udgaven fra 2008, men blot henvist: Vi tolker det derfor som, at disse stadig er gældende, idet han skriver: "*These metafunctional meanings are also put in relation to Wingstedt's (2004, 2005) musical narrative functions: the emotive, informative, descriptive, guiding, temporal and rhetorical functions*." (Wingstedt, 2008, s. 22). Så det vi ønsker at inddrage fra artiklen fra 2004 er de beskrivelser, der står af funktionerne, hvilket skyldes, at der ikke findes uddybende beskrivelser af dem i PhD'en. Vi vil derfor bruge de beskrivelser af funktionerne til at forstå teorien bedre og bruge dem konkret i analysen, men er opmærksomme på, at de er skrevet på forskellige tidspunkter, hvilket vi vil komme ind på i nedenstående afsnit.

Johnny Wingstedt er en svensk lektor, der har skrevet flere artikler om musik og medier. Hans doktorafhandling har fokus på mediemusiks narrative funktioner, og det overordnede forskningsspørgsmål er: "*How can meaning-making functions of narrative media music be described?*" (Wingstedt, 2008, s. 5). Afhandlingen består af tre artikler, hvoraf de sidste to artikler inddrager eksperimenter med unge og mediemusik - disse vil vi ikke inddrage i dette projekt, da dette ikke er vores fokus. Generelt arbejder Wingstedt med visuelle medier, men han beskriver det selv som både mediemusik generelt men også som multimedier, og man kan derfor have en hypotese om, at teorien er anvendelig til forskelligt mediemusik. I dette speciale indbefatter vores empiri både et visuelt medie (film), men også et udelukkende auditivt medie (audiodrama). Analysemodellen vi anvender skal derfor kunne tage højde for begge medier. Vi vil derfor anvende Wingstedts teori til begge medier, idet den netop har potentiale til at tage højde for begge medier, men i en lettere justeret udgave, idet vi kobler med uddrag fra hans egen artikel fra 2004. Desuden vil vi også foretage en analyse ud fra en anden teori og sammenligne med denne teori, idet Wingstedt, som før nævnt, især fokuserer på audiovisuelle medier. Dette mener vi udgør den mest optimale analysemodel, idet vi ikke kun tager udgangspunkt i én teoretiker, samt anerkender teoriens svaghed, som især er, at den ikke har fokus på et udelukkende auditivt medie, og dermed inddrager anden teori, der kun har fokus på et auditivt aspekt som en form for validering og dybere undersøgelse. Denne syntese af teori giver et godt fundament for at analysere, idet der ikke er en specifik teori rettet mod denne empiri. Dette vil vi uddybe senere (se afsnit s. 28). Desuden har vi valgt en nyere teori i form af Wingstedt, hvilket er vigtigt, idet medierne ændres med tiden. Nogle af de andre teorier vi har nævnt tidligere som eksisterende forskning på området indebærer flere ældre teorier - for eksempel Volger (1938) (se afsnit, s. 7). Dette kan skyldes, at teorierne især er opstået i kølvandet af de første radiodramaer, der er produceret, og ud fra dette er der opstået teorier om musikken i disse. Her opstår der en problematik, idet der kan være sket mange ændringer siden 1938 til 2016.

I artikel 1 bygger Wingstedt på teoretiske perspektiver om social semiotik og multimodalitet ud fra blandt andet Gunther Kress og Theo Van Leuween. Desuden inddrager han også kommunikationsmetafunktioner af Michael Halliday fra 1978, som er den *idémæssige, interpersonelle* og *tekstuelle metafunktion*[8]. Med blandt andet afsæt i disse har Wingstedt

[8] Alle Wingstedts funktioner er oversæt, idet dette letter læseforståelsen. For Wingstedts oprindelige udtryk henvises til figur 3

udarbejdet en oversigt over mediemusiks narrative funktioner:



Figur 2 Illusteres Wingstedts model, 2008 s. 47

Figuren viser dermed, at man kan inddele mediemusiks narrative funktioner i disse tre overordnede metafunktioner. Under disse er der beskrivelser af forskellige funktioner. Dette koncept begyndte han dog, som før nævnt, allerede i sin artikel fra 2004. Her er mange ligheder, men også nogle få forskelle. For det første har han ændret sin terminologi fra *klasser* til *funktioner* - det vil sige, før hed det *emotive class*, og nu hedder det *emotive function*[9]. Under disse klasser har han i 2004 lavet flere underkategorier/funktioner, hvilket han ikke har i 2008. Han omtaler disse underkategorier som funktioner, hvilket skaber forvirring, når han i 2008 kalder klasserne for funktioner. I dette speciale vil vi omtale det hele som funktioner og ikke klasser ud fra Wingstedts egen argumentation:

> "*However, according to classical Aristotelian view, categories are to be defined as discrete and mutually exclusive entities. The narrative functions are rather to be seen as dynamic properties or functions of narrative media music, simultaneously active on different levels. To avoid confusion, they will therefore henceforth be referred to simply as functions, rather than as categories or classes*" (Wingstedt, 2008, s. 46).

[9] Der er i dette tilfælde valgt at bruge den engelske terminologi for, at læseren bedre kan forstå forskellen

Vi ønsker dermed, som før nævnt, at koble artiklen fra 2004 med PhD'en fra 2008, da vi ser potentiale til at lave en mere dybdegående analyse ved at inddrage underkategorierne samt deres funktioner. Dette ser vi som muligt, da de to teorier ikke selvmodsiger hinanden - artiklen fra 2004 er netop Wingstedts første udkast til at danne teorien, hvor der er flere dybdegående beskrivelser. Underkategorierne er blot uddybninger af funktionerne, og deres mening er der ikke ændret på. Desuden ser vi det som hensigtsmæssigt med inddelingen af funktioner i tre overordnede metafunktioner for at kunne adskille, hvilket niveau musikken afspejler. Der er desuden tilføjet en ekstra funktion i 2008, som ikke er i 2004, hvilket vi også vil inddrage. Vi vil derfor tage udgangspunkt i figuren ovenfor, som er den nye figur fra 2008, men koblet med underkategorierne og deres funktioner fra 2004 for at lave den mest dybdegående analyse som muligt. På den måde ændres hans model fra 2008 ikke, idet vi blot tilføjer forståelser af funktionerne. Dette har vi valgt at gøre på trods af, Wingstedt selv har valgt at fjerne underkategorierne i sin PhD i 2008, da vi mener, de blot giver mulighed for at specificere, hvad der ligger i funktionerne.

I stedet for figuren ovenfor vil vi derfor arbejde med narrative funktioner ud fra nedenstående figur, som er en sammenkobling, vi har udarbejdet ud fra Wingstedts to tekster. Vi har valgt at oversætte begreberne for at lette læsningen og forståelsen for læseren. De oprindelige funktioner står derfor beskrevet først og derefter står den oversættede udgave, som vi efterfølgende vil anvende. Tallene er desuden nogle, vi har tilføjet, for at læseren bedre kan forstå, hvilket niveau de forskellige funktioner er på:

1. Ideational meaning - idémæssig mening

1.1 *emotive function (observed) - følelsesmæssig funktion (observeret)*

1.1.1 *deceiving - bedrager*

1.1.2 *mood induction - stemningstilførsel*

1.1.3 *foreboding - forudsigelse*

1.2 *informative function - informativ funktion*

1.2.1 *communication of meaning - kommunikér mening*

1.2.1.1 *clarifying ambiguous situations - klargør tvetydige situationer*

1.2.1.2 *communicating unspoken thoughts - kommunikér utalte tanker*

1.2.1.3 *acknowledging or confirming - anerkender eller bekræfter*

1.2.2 *communication of values - kommunikér værdier*

1.2.2.1 evocation of time period - antyder tidsperiode

1.2.2.2 evocation of cultural setting - antyder den kulturelle ramme

1.2.2.3 *indication of social status - indikation af social status*

1.2.3 *establishing recognition - etablering af genkendelse*

1.2.3.1 *leitmotif - ledemotiv*

1.3 *descriptive function - beskrivende funktion*

1.3.1 *describing settings - beskriver omgivelser*

1.3.1.1 *setting the physical atmosphere - antyder den fysiske atmosfære*

1.3.1.2 *describing the physical setting - beskriver de fysiske omgivelser*

1.3.2 *describing physical activity- beskriver fysisk aktivitet*

1.3.2.1 *clarifies the details of the movements- præcisér bevægelsernes detaljer*

1.3.2.2 *mickey-mousing - mickey-mousing*

2. Interpersonal meaning - interpersonel mening

2.1 *emotive function (experienced, induced)*

- *følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret)*

2.1.1 *describing (revealing) feelings - beskriver (afslører) følelser*

2.1.2 *stating relationships - fastslår forhold*

2.1.3 *adding credibility - tilføjer troværdighed*

2.2 *guiding function - guidende funktion*

2.2.1 *indicative category - indikerende/vejledende kategori*

2.2.1.1 *direction of attention - retning af opmærksomhed*

2.2.1.2 *focus on detail - fokus på detaljen*

2.2.2 *masking category - maskeringskategori*

2.2.2.1 *improve (or 'mask out') weak elements - forbedre (eller maskere) svage elementer*

2.3 *rhetorical function - retorisk funktion*

2.3.1 *'comments' the narrative - 'kommenterer' på narrativet*

3. Textual meaning - tekstuel mening

3.1 *temporal function - tidsfunktion*

3.1.1 *providing continuity - sørger for kontinuitet*

3.1.1.1 *building short-time continuity - bygger kortsigtet kontinuitet*

3.1.1.2 *building longer continuity - bygger længerevarende kontinuitet*

3.1.1.3 *building overall continuity - bygger overordnet kontinuitet*

3.1.2 *defining structure and form - definerer struktur og form*

3.2 *intermodal function - intermodal funktion*

Figur 3 Illustration af Wingstedts funktioner

Vi vil nu beskrive, hvad der ligger i de forskellige funktioner ud fra både hans doktorafhandling fra 2008 samt hans artikel fra 2004. Det er dog ikke alt, der står særlig detaljeret beskrevet, hverken i udgaven fra 2004 eller 2008, og vi vil derfor uddybe yderligere, hvordan vi har tolket funktionerne ud fra disse tekster, og dermed hvordan de analyseres i denne opgave. Flere af de konkrete eksempler vi kommer med nedenfor er derfor vores egen forståelse og vores egne eksempler på, hvordan denne funktion kan optræde. Det vil dog stå tydeligt, hvornår det er specifikt Wingstedt, der har skrevet det, og hvornår det er vores egen fortolkning. Der er dermed taget udgangspunkt i Wingstedt, og ud fra hans overskrifter (og hvis der har været yderligere beskrivelser) har vi derfor tolket, hvad der kan forstås ved disse. Vi har valgt uddybende beskrivelser, så der er gennemsigtighed i forståelsen af funktionerne, så en anden eventuelt ville have mulighed for at arbejde videre ud fra denne forståelse eller ændre denne, hvis vedkommende har en anden opfattelse. Som før nævnt har Wingstedt opdelt funktionerne ud fra tre metafunktioner: *Idémæssig-, interpersonel-* og *tekstuel mening*. Vi vil derfor gennemgå hver metafunktion og de tilhørende funktionerne herunder.

3.1.1 Idémæssig mening

"*The ideational metafunction is about the part of communication that tells us something about the world"* (Wingstedt, 2008, s. 31). Denne metafunktion har fokus på det observerede - det vil sige, denne metafunktion er mere objektiv, hvor man ser tingene udefra. Der er fokus på de fænomener, der bliver udtrykt i miljøet - de ting, objekter, handlinger, begivenheder, observerede relationer osv. I forbindelse med narrativ mediemusik er *idémæssig mening* for eksempel fremtrædende i forhold til, hvordan musik bidrager med informationer. Denne information kan omhandle en underforstået tidsperiode, kulturelle omgivelser eller social status. Dette kan opnås ved at inddrage musikgenrer, der giver specifikke associationer. Musik kan også bruge ledemotiver til at repræsentere karakterer, forhold eller andre fænomener om en historie, hvilket også hører under denne metafunktion (Wingstedt, 2008, s. 31). Under *idémæssig mening* er funktionerne som set i ovenstående figur 3. Vi vil nedenfor uddybe, hvad der forstås ved de enkelte funktioner.

Der er tre overordnede funktioner: *Følelsesmæssig funktion (observeret)*, *informativ funktion* og *beskrivende funktion*. Alle disse tre overfunktioner har underfunktioner. Disse vil vi uddybe.

Den første overordnede funktion, *følelsesmæssig funktion (observeret)*, indebærer musik, der kommunikerer følelser, hvor disse er: "*perceived and identified by the audience but not actually felt* (Wingstedt, 2004, s. 2). Underfunktionerne ved denne funktion er disse tre: *bedrager, stemningstilførsel* og *forudsigelse.* Disse tre underfunktioner har derfor et forholdsvist mere distanceret forhold til følelser, idet musikken kan bidrage med stemning, hvilket ikke er en følelse, eller musikken kan forudsige eller bedrage, hvilket heller ikke bygger på en følelse, der opstår inde i lytteren. Det er derfor, at det er en observeret følelsesmæssig funktion. De tre underfunktioner kræver yderligere forklaring for at forstå disse. Idet Wingstedt ikke selv har forklaret disse, men blot skrevet *bedrage* som funktion, vil forklaringen være ud fra vores forståelse, og hvordan vi har brugt denne i analysen. At musikken *bedrager* betyder, at musikken indikerer, at der vil ske noget bestemt i narrativet, hvilket der reelt set ikke sker. Vi har derfor et narrativ, som kan forekomme enten som tale og/eller visuelt. Musikken kan her indikere, at der for eksempel vil ske noget slemt om lidt (ved at være dystert for eksempel), og dernæst sker der ingenting i narrativet. Musikken har derved funktionen *bedrage. Stemningstilførsel* sker ved, at musikken bidrager med en bestemt stemning, der påvirker lytteren og dens syn på narrativet. Stemning skal her skelnes fra karakterernes følelser i narrativet, da Wingstedt selv skriver, at det er observerede følelser, og at disse ikke bliver følt at lytteren (se førnævnte citat). Den er derfor anvendt i analysen, når der opstår en bestemt stemning ud fra musikken, hvor følelser ikke bliver afspejlet af én specifik karakter i narrativet. Følelser og stemning er dog svære at adskille og kan derfor diskuteres (se afsnit, s. 28). Denne funktion bliver lettere at forstå, efter at have læst om funktionen *beskriver (afslører) følelser*, da disse kan minde om hinanden. Den sidste underfunktion under *følelsesmæssig funktion (observeret)* er *forudsigelse.* Her tolker vi, at musikken forudsiger, hvad der kommer til at ske senere i narrativet - modsat *bedrager* som forudsiger falske begivenheder.

Den næste overfunktion under *idémæssig mening* er *informativ funktion*. Musikken under denne funktion bidrager generelt med fakta, kulturelle omgivelser og social status. Under *informativ funktion* er der tre funktioner, som alle tre har endnu yderligere underfunktioner: *kommunikér mening, kommunikér værdier* og *etablér genkendelse* (for overblik, se ovenstående figur 3).

Kommunikér mening har fokus på musikkens evne til at kommunikere en form for mening (det vil diskuteres senere, hvorvidt musik har potentiale til at have nogen mening, se afsnit s. 34). Under denne funktion er der yderligere tre subfunktioner: *klargør tvetydige situationer, kommunikér utalte tanker* og *anerkender eller bekræfter.* Ved *klargør tvetydige situationer* tolker vi, at musikken bidrager til narrativet således, at der kan være tvetydighed i enten det talte narrativ eller billedet, hvor musikken vælger side, og dermed kommunikerer, hvorledes situationen skal tolkes. Ved *kommunikér utalte tanker* tolker vi, at musikken kommunikerer karakterer i narrativets utalte tanker og bidrager dermed med yderligere information til narrativet. Ved *anerkender eller bekræfter* tolker vi, at musikken understøtter narrativet således, at den anerkender eller bekræfter noget, der allerede er sket eller sker i det nuværende billede eller talte narrativ.

Den næste funktion vi vil kommentere på er funktionen *kommunikér værdier*, der også har tre subfunktioner: *antyder tidsperiode, antyder den kulturelle ramme* og *indikation af social status.* Funktionen *antyder tidsperiode*, tolker vi, er en måde hvorpå, musikken kan antyde, hvilken tidsperiode der er tale om. En producent kan for eksempel vælge at inddrage barokmusik ved en film, som omhandler baroktiden. *Antyder den kulturelle ramme* er en funktion, hvor musikken indikerer, de kulturelle omgivelser ud fra vores fortolkning - for eksempel hvis der i musikken indgår instrumentet sækkepibe, forbinder man ofte dette med Skotland. Den sidste funktion *indikation af social status* kan ud fra vores forståelse opstå ved, at musikken indikerer en bestemt social klasse. Hvis der for eksempel spilles meget klassisk musik, forbinder man ofte dette med de højere sociale lag. Funktionerne bygger derved på musikalsk mening igennem association, der er etableret i samfundet.

Under *etablér genkendelse*, som er den sidste overordnede funktion under *informativ funktion,* er der kun én funktion, som er *ledemotiv*. Musikken kan etablere genkendelse ved for eksempel at spille et bestemt motiv, hver gang man ser en bestemt karakter i narrativet, og man forbinder dermed motivet med denne karakter. Det skal dog her gøres opmærksom på, at Wingstedt ikke definerer ledemotiv som den generelle forståelse ud fra "Oxford Dictionary of Media and Communication", som skriver "*Musical motifs (usually called leitmotifs) are recurrent musical phrases or variations on a musical theme*." (Chandler & Munday, 2011) - altså at et ledemotiv kan være et decideret musikalsk tema, hvor Wingstedt også mener, at der kan være tale om et instrument, der blot følger en karakter: "[...] *(a leitmotif is a musical element, such as melodic motif, sound, rhythm etc., that – by 'meaning through association' established within the*

diegesis of the film – is representing a character, relationship or other phenomenon in the film)" (Wingstedt, 2004, s. 7).

Beskrivende funktion er den sidste overordnede funktion under metafunktionen *idémæssig mening*. Denne funktion har to underfunktioner: *beskriver omgivelser* og *beskriver fysisk aktivitet*, som begge har to underfunktioner hver, der om lidt vil uddybes. Først vil det kort beskrives, hvad der forstås ved funktionen *beskriver omgivelser*: "*In the describing settings category we find functions that are similar to traditional programme music, where the music often sets out to describe the attributes of nature*" (Wingstedt, 2004, s. 7). Under *beskriver omgivelser* er der, som før nævnt, to underfunktioner: *antyder den fysiske atmosfære* og *beskriver de fysiske omgivelser*. Musikken kan ud fra vores forståelse antyde den fysiske atmosfære ved at afspejle det omgivende miljø, der ønskes at repræsenteres i narrativet. Denne funktion adskiller sig ud fra vores tolkning fra *beskriver de fysiske omgivelser* ved, at musikken under denne afspejler konkrete elementer i miljøet, såsom vind eller vand, hvilket atmosfæren ikke behøver. Herunder kan det også forestilles, at der kan optræde diegetisk musik. Den fysiske atmosfære derimod er blot musik, der bidrager til en bestemt miljømæssig atmosfære.

Under den anden funktion *beskriver fysisk aktivitet* er der: *præcisér bevægelsernes detaljer* og *mickey-mousing.* Musikken kan her ud fra vores forståelse være med til at indikere bevægelse, og afspejle bevægelse i narrativet. For eksempel vil musikken være i et hurtigt tempo, hvis der er nogen, der løber. *Mickey-mousing* hænger sammen med den foregående funktion, men her angiver musikken præcist, de bevægelser der sker i narrativet. Musikken er her synkroniseret med bevægelserne, der sker i narrativet - dette behøver ikke være tilfældet ved foregående funktion. Her kan musikken blot indikere, at der sker bevægelse, men ikke præcist hvilken.

Overordnet set har metafunktionen *idémæssig mening* derfor et fokus på indholdsfunktionen af kommunikation, og det er de fænomener, som bliver udtrykt i miljøet, der er de væsentlige.

3.1.2 Interpersonel mening

"*The interpersonal metafunction is about the part of communication that positions us in relation to someone or something (Jewitt, 2006).*" (Wingstedt, 2008, s. 32). Denne metafunktion etablerer og specificerer forhold og udtrykker holdninger. Det er herigennem, fortælleren kan udtrykke sine egne holdninger og påvirke andres. Narrativ mediemusik

udtrykker *interpersonel mening* ved for eksempel brugen af ekspressionelle enheder, såsom accenter eller fraser, der kan give fokus på visuelle detaljer, som er synkroniseret til det bevægende billede. Forskellige grader af social distance kan etableres ved varierende størrelser af instrumentation (solo instrument kontra stort orkester). Ved at etablere ekspressionelle kontraster mellem musik og det visuelle, eller ved intertekstuelt at referere til kulturelt velkendt musikalsk materiale, kan musik blive brugt retorisk til at kommentere på narrative begivenheder. (Wingstedt, 2008, s. 32.). Under interpersonel mening er der tre overordnede funktioner: *følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret), guidende funktion* og *retorisk funktion.*

Følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret) minder om *følelsesmæssig funktion (observeret),* idet der ved begge er fokus på følelser. Ved denne følelsesmæssige funktion er der dog mere fokus på, hvordan følelserne bliver oplevet og induceret hos lytteren. Der er tre underfunktioner ved denne funktion: *beskriver (afslører) følelser*, *fastslår forhold* og *tilføjer troværdighed*. Ved *beskriver (afslører) følelser* har vi tolket, at musikken udtrykker karaktererne i narrativets følelser. Der kan derfor være fokus på karakteren i narrativet, hvor lytteren oplever, at musikken udtrykker denne karakters følelser. Ved *fastslår forhold* har vi tolket, at musikken etablerer et forhold imellem to karakterer (eller to grupper) i narrativet. Dette forestiller vi os kan ske ved for eksempel, at musikken er i dur, og narrativet har fokus på to karakterer, hvilken vil indikere, at karakterernes forhold er godt og uproblematisk. Funktionen *tilføjer troværdighed* forstår vi som, at musikken bidrager med troværdighed til en given karakter. Dette kunne for eksempel ske ved, at musikken generelt er i dur og har en munter stemning, når man ser karakteren, hvilket vil indikere, at seeren/lytteren kan stole på denne karakter.

Under den anden overordnede funktion, *guidende funktion,* er der to funktioner: *indikerende kategori* og *maskeringskategori*, som begge to også har underfunktioner. Under *indikerende kategori* er funktionerne: *retning af opmærksom,* hvilket betyder, at musikken dikterer lytterens opmærksomhed, og *fokus på detaljen,* hvor musikken gør, at lytteren får fokus på en bestemt detalje i narrativet: " *By synchronising musical events to specific features or actions on screen (or sometimes to certain parts of the dialogue*)" (Wingstedt, 2004, s. 7). Under funktionen: *maskeringskategori* er der funktionen: *forbedre (eller maskere) svage elementer*, som er modsat den *indikerende kategori*, idet den skjuler distraherende lyde. Originalt var denne funktion tiltænkt stumfilm, hvor musikken dækkede distraherende støj fra filmprojektoren (Wingstedt, 2004, s. 7). Den kan dog også være anvendelig i dag i forhold til at skjule støj i

brugerens omgivelser, såsom en computer der støjer. Desuden beskrives det: "[...] *a musical score is sometimes also used in an attempt to improve (or 'mask out') weak elements, such as bad acting.*" (Wingstedt, 2004, s. 7-8).

Til slut under overfunktionen *retorisk funktion* er der en funktion: *'kommenterer' på narrativet.* Denne funktion kan forstås således:

> "*Some typical functions in this category would be how music sometimes steps forward and 'comments' the narrative. The music can on occasion be heard 'breaking out in laugher' as a reaction to a funny scene. It is also sometimes used to make a philosophical or political statement, where the music 'makes a judgement' or 'chooses sides'*". (Wingstedt, 2004, 8).

Musikken kommenterer herved på, hvad der sker i narrativet, hvilket kan ske på adskillige måder.

Denne metafunktion forholder sig dermed primært til karaktererne og omhandler, forhold, solidaritet, følelser, osv. Det er igennem denne funktion, at publikum kan få en bestemt holdning til nogen eller noget i narrativet.

3.1.3 Tekstuel mening

"*The textual metafunction represents the communicator's text-forming potential. It is the component which provides the texture, the organizing of a text (in a broader sense) as a coherent message through textual resources of a mode.*" (Wingstedt, 2008, s. 32.). Denne metafunktion har derfor at gøre med det tekstlige niveau - det vil sige i forhold til musik, hvordan musikken bidrager til organiseringen, strukturen og formen i mediets narrativ. Det beskrives om denne metafunktion: "*The textual component has an enabling function with respect to the other two metafunctions. 'It is only in combination with textual meanings that ideational and interpersonal meanings are actualized' (Halliday, 1978, p. 113).*" (Wingstedt, 2008, s. 33).

Under *tekstuel mening* er der to overordnede funktioner: *tidsfunktion* og *intermodal funktion.* Under *tidsfunktion* er der funktionerne *sørger for kontinuitet* og *definerer struktur og form. Sørger for kontinuitet* har tre underfunktioner: *bygger kortsigtet kontinuitet* (hvilket vil sige, musikken danner kontinuitet imellem klip), *bygger længerevarende kontinuitet* (hvilket vil

sige, musikken danner kontinuitet imellem sekvenser) og *bygger overordnet kontinuitet* (hvilket betyder, musikken skaber en overordnet sammenhæng og ramme i fortællingen). Det vil sige funktionerne under *sørger for kontinuitet* handler om, hvordan musikken skaber en sammenhæng og bliver et bindeled imellem klip og scener i et medie og overordnet skaber en sammenhæng: "[...] *continuity can be accomplished by using recurring motifs (such as leitmotifs) that are varied and developed according to the dramatic situation – or to use a consistent instrumentation, genre etc. throughout the movie.*" (Wingstedt, 2004, s. 8). *Definerer struktur og form* har ikke nogen underfunktioner. Denne funktion omhandler, hvordan musikken er med til at give narrativet en struktur og form og herunder påvirker tidsopfattelsen. Vi har derfor tolket, at funktionen kan bidrage til flashbacks ud fra disse beskrivelser: "*Music's ability to affect the perception of time* [...] *but is also affecting the narrative's structure*." (Wingstedt, 2004, s. 8).
Den *intermodale funktion* er en funktion, der er blevet tilføjet i 2008. Denne omhandler musikkens timing, synkronicitet og placering i forhold til andre medier - såsom det visuelle eller tale. Denne metafunktion beskriver dermed det tekstuelle niveau, og hvordan musikken bidrager til kontinuitet, form og struktur.

Wingstedts narrative funktioner for mediemusik vil vi anvende i en analyse af den inddragne empiri for at kunne sammenligne musiks narrative funktioner i audiodramaet og i filmen, og herefter analysere ud fra yderligere teori, som beskrives nedenfor.

3.2 Teoridiskussion

Ovenstående afsnit har været en præsentation af vores primære teoretiske fundament, som er Wingstedts teori om narrativ mediemusik. Det kommende afsnit vil bestå af en præsentation af teori på området inden for udelukkende auditive medier, vi vil inddrage i analysen. Vi ønsker at inddrage dette, da Wingstedt fokuserer på audiovisuelle medier. Der er derfor ikke lavet en analyse af hans teori på et udelukkende auditivt medie. Vi har dog, som før nævnt, en hypotese om, at teorien er anvendelig, dog med justeringer, idet der kan være forskel på et auditivt og et audiovisuelt medie. Vi vil derfor præsentere teori af Andrew Crisell og Boris Kremenliev, som begge har fokus på musikkens funktioner i et auditivt medie. Disse vil blive gennemgået og forklaret, hvordan de adskiller sig fra Wingstedts teori og ligheder med denne og desuden diskutere dem overfor hinanden.

3.2.1 Andrew Crisell

I dette afsnit vil Andrew Crisells teori om seks funktioner blive gennemgået. Det skal her gøres klart, at disse funktioner ikke er udviklet til audiodrama alene, men radio som medie. Vi mener dog stadig, at denne teori er relevant at medtage, da den tager udgangspunkt i det medie, som audiodramaet er en del af - nemlig det udelukkende auditive. Desuden er teorien af Crisell inddraget i "The Radio Drama Handbook" (Hand & Traynor, 2011, s. 50), og er derfor ifølge Hand & Traynor anvendelig til at analysere musik i radiodramaer. Ud fra dette finder vi teorien anvendelig at inddrage. Vi ønsker i dette afsnit at sammenligne denne teori med Wingstedts for at undersøge, om Wingstedts teori umiddelbart kan anvendes på et udelukkende auditivt medie. Funktionerne vil blive sammenlignet med Wingstedts teori, og ud fra dette forklares, hvilke dele de er enige i, og hvilke de ikke er. Det gør vi, da vi gerne vil vurdere Wingstedt, som har fokus på musiks narrative funktioner i medier, ud fra en teori som har fokus på et medie, der udelukkende er auditivt som vores. Dette gøres både for at validere brugen af Wingstedts teori til et audiodrama, men også for undersøge forskelle og ligheder imellem de to teorier.

Andrew Crisell har skrevet bogen "Understanding Radio". Heri har han beskrevet seks funktioner, musikken kan have i radioen: *music as a ´frame´or ´boundary´mechanism - musik som en ´ramme´ eller ´grænse´mekanisme, music as a link - musik som bindeled, 'mood' music - stemningsmusik, music as a stylized sound effect - musik som en stiliseret lydeffekt, music as an indexical function - musik som en indeksikal funktion* og *silence - stilhed* (Crisell, 1994, s. 51-52). Man kan dog diskutere, hvorvidt Crisell mener, at stilhed er en del af de seks funktioner musikken kan have, da stilhed ikke er musik, men derimod fraværet af denne. Crisell skriver dog: "*Though it is natural for us to speak of radio as a sound medium we should remember that the absence of sound can also be heard. It is therefore important to consider silence as a form of signification*." (Crisell, 1994, s. 52). Vi har derfor valgt at opfatte stilhed som en funktion. Dette er dermed de forskellige funktioner, som musikken kan have ifølge Crisell. *Musik som en ´ramme´mekanisme* sætter stilen og stemningen for det, der kommer. Crisell mener, at denne funktion er særligt vigtig for et medie som radio grundet dets ´blindhed´. Musikken vil i disse tilfælde oftest bruge associationer til stil og genrer, så lytteren har en forventning til, hvad det er for noget, vedkommende skal til at høre. Musikken kan dog ikke direkte fortælle, hvad der kommer til at ske, og hvad det er for et slags program, lytteren skal til at høre, men det kan tilføje noget til konteksten og få lytteren til at huske elementer og

begivenheder fra tidligere afsnit. Denne funktion minder primært om Wingstedts funktion *bygger overordnet kontinuitet.* Det kan dog også argumenteres for, at den minder om Wingstedts funktion *etablering af genkendelse*, da Crisells funktion har meget fokus på, at musikken har et tema, som via genkendeligheden guider lytteren til, hvad der skal ske. *Musik som bindeled* betyder, at musikken fungerer som overlap imellem scener. Han sammenligner musikken med teatertæppet, der går ned imellem hver scene. Dette mener han skaber en form for kontinuitet. Denne kategori har overlap med Wingstedts funktion *sørger for kontinuitet*, som i Wingstedts teori har tre underfunktioner. Denne teori tilføjer derfor ikke noget nyt, og er ikke lige så uddybende, da den ikke har underkategorier i forhold til forskellige måder, musik kan være bindeled på. *Stemningsmusik* fungerer som en stemningssættende musik, som karaktererne i stykket ikke kan høre, men kan derimod give en indikation af karakterernes tanker og følelser til publikummet. Denne kategori falder sammen med Wingstedts kategori, nemlig *følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret)*. Denne kategori har yderligere tre underfunktioner som igen gør det mere præcist at kategorisere musikkens funktion. Det er her interessant at lægge mærke til, at Crisells funktion udelukkende har fokus på karakterernes følelser og tanker og har ikke en funktion, som er af mere objektiv karakter, eller som har fokus på lytteren. Dette er tilfældet med Wingstedt som også har funktionen *stemningstilførsel*. Denne kategori har altså fokus på lytterens sindsstemning i forbindelse med den musik, som sætter en overordnet stemning for handlingen. *Musik som en stiliseret lydeffekt* betyder, at musikken simulerer lyde, som opstår i den virkelige verden. For eksempel et percussioninstrument, der imiterer en storm. Karakterne i fortællingen kan også høre disse lyde, og musikken optræder dermed som en form for diegese - dog ikke i den generelle forståelse. Denne funktion er den eneste af Crisells funktioner, hvor han udelukkende beskriver den i forhold til et radiodrama. Dette skyldes nok, at denne funktion kun kan optræde i en fortælling, hvor der er indlagt musik. Denne kategori minder om Wingstedts funktion *describing settings,* som har to underkategorier - igen til at uddybe yderligere. Den sidste, *musik som indeksikal funktion* omhandler musik, som den ville opstå i den virkelige verden. Denne funktion har vi især valgt at forstå ud fra Hand & Traynors beskrivelse, da den kan kobles til vores empiri grundet deres fokus på audiodrama, hvor de skriver at der formentligt i et radiodrama i en scene med Londons undergrundsbane vil inkludere en gademusikant, der spiller guitar (Hand & Traynor, 2011, s. 50). Musikken skal her forstås som, at man forbinder denne musik med dette sted. Denne funktion minder om Wingstedts retoriske funktion, idet den har potentiale til at indikere noget bestemt og have en semiotisk funktion (se afsnit, s. 17).

Crisell beskriver ikke kun, hvordan musik har funktioner i radiomediet, men også hvordan fraværet af den kan være en funktion og en stor faktor for oplevelsen. Stilhed er altså lige så effektiv, som lyden selv, mener Crisell. Han påpeger dog også, at stilhed aldrig kan stå alene, men altid skal forstås ud fra den kontekst, den kommer i. Crisell opstiller to funktioner, som stilhed kan have for det auditive medie: *negative function*/*negativ funktion* og *positive function/positiv funktion.* Den *negative funktion* er, når stilhed holdes længe nok til, at det tiltrækker lytterens opmærksomhed og får vedkommende til at tænke, at noget er galt. Den *positive funktion* er derimod, når stilheden bruges til aktivere lytterens fantasi ved at invitere til, at stilheden skal udfyldes af visuelle billeder, dette da det auditive medies stilhed ikke er akkompagneret af andre medier og derfor er stilheden fuldkommen. Her giver Crisell eksemplet: ”*Pass me the bottle. Cheers . . . Ah, that´s better!”* (Crisell, 1994, s. 53). Han nævner dog også, at stilheden under denne funktion ikke udelukkende kan bruges til at skabe fysiske handlinger, men også kan have abstrakte og dramatiske kvaliteter samt skabe ironi og humor.

Det fremgår af dette afsnit, at Crisells kategorier stemmer overens med flere af Wingstedts kategorier, og dette viser umiddelbart, at Wingstedts funktioner har potentiale til at blive brugt på et udelukkende auditivt medie og kan derfor siges at være en validering af Wingstedts teori. Det er dog også klart, at deres fokus ligger forskellige steder, og det vil derfor blive interessant at undersøge, hvordan disse forskellige fokus passer på vores empiri. Desuden kan det være interessant at undersøge, om musikken i højere grad anvendes ud fra Crisells funktioner. Crisells funktioner bliver derfor ikke en del af vores primære analysemetode, men vil derimod anvendes til at sammenlignes med Wingstedts funktioner. Dette lægger op til en yderligere diskussion af Wingstedts teori samt Crisells teori efter endt analyse (se ny teori, s. ?). Den største forskel på de to teorier er Crisells fokus på stilhed, og hvordan den kan bruges som en funktion, og dette vil derfor også være noget, vi vil komme ind på analysen. For yderligere at validere vores hovedteori, vil vi i det næste afsnit sammenligne med endnu en teori, som har fokus på et udelukkende auditivt medie. Dog vil denne teori have fokus på det udelukkende fiktive, som Crisell ikke har, nemlig radiodrama.

3.2.2 Boris Kremenliev

I dette afsnit vil Boris Kremenlievs teori om fire funktioner i et radiodrama blive gennemgået. Teorien vil blive sammenholdt med Wingstedts teori, og ud fra dette forklares hvilke dele de er enige i, og hvilke de ikke er. Teorien anvendes dermed til at validere Wingstedts teori og til at undersøge, om der er eventuelle huller hans teori. Denne teori vil derfor ikke blive inddraget i analysen, da det kun er til validering.

Boris Kremenliev har, som før nævnt (jf. afsnit s. 7), skrevet om baggrundsmusikkens funktioner i et radiodrama tilbage i 1949. Det er derfor en ældre teori, hvilket kan være problematisk i forhold til, at vi har inddraget empiri af nyere dato (2016). Dette er derfor vigtigt at tage højde for. Vi mener dog stadig, at denne teori er relevant at medtage, da den tager udgangspunkt i radiodrama. Kremeliev har opstillet fire funktioner: "[...] *signature, curtain, bridge, and background.*" (Kremenliev, 1949, s. 76). Disse funktioner har især fokus på det tekstuelle niveau - det vil sige fokus på, hvordan musikken indikerer overgange og dens funktion som soundtrack. Flere af funktioner er lig Wingstedts metafunktion *tekstuel mening*, og flere af Kremelievs funktioner kunne derfor høre under denne metafunktion. At musikken har disse funktioner ifølge Kremenliev kan skyldes, at musikken især her beskrives som baggrundsmusik, og at der derfor er fokus på musikken på anden vis end hos Crisell. Vi vil nu beskrive, hvad der ligger i de fire funktioner. For læsevenlighedens skyld vil funktionerne oversættes.

Signature - signatur er musik, der identificerer programmet. Det kan være et tema, som for eksempel introducerer programmet og afslutter det. Vi tolker desuden, at ledemotiv her kan forekomme, som kan være identificerende og associerende for programmet. Dette kan sammenlignes med Wingstedts funktion *ledemotiv* og *bygger overordnet kontinuitet.* Den næste funktion *curtain - gardin* er musik, der afslutter en akt eller scene. Umiddelbart minder denne funktion ikke om Wingstedts funktioner. Funktionen *bridge - bro* er musik, der indikerer overgange imellem lokationer eller tid. Musikken er sjældent længere end 10 sekunder lang, og det beskrives: "*Often a bridge must contain two ideas, commenting on the scene completed and foreshadowing the one to come."* (Kremenliev, 1949, s. 76). Denne funktion kan derfor have ligheder med funktionerne *'kommenterer på narrativet'* og *forudsigelse*. Desuden er den sammenlignelig med Wingstedts *bygger kortsigtet kontinuitet*, idet der i denne funktion også er fokus på, at musikken danner bro imellem sekvenser. Den sidste funktion, *background music - baggrundsmusik,* er musik, der understøtter tale og handlinger i narrativet og bidrager med at

sætte stemningen, der allerede er i narrativet. Denne funktion kan derfor sammenlignes med Wingstedts *beskriver (afslører) følelser* og *stemningstilførsel.*

Som det ses ud fra ovenstående afsnit minder de fleste af Kremenlievs funktioner om Wingstedts funktioner, på trods af artiklen er fra 1949, hvor Wingstedts er fra 2008. Man kan derfor forestille sig, at funktionerne stadig kan være anvendelige i et nyere audiodrama, men idet Wingstedt har mange flere funktioner, kan man forestille sig, at Kremenlievs ikke er dækkende. Teorien kan derfor være en validering af Wingstedts teori, idet der er flere af funktionerne, der optræder hos Wingstedt. Hvis man sammenlignet med Crisells teori fra 1994, kan man også se, at Kremenlievs teori er af ældre dato, idet Crisell har fokus på flere forskellige aspekter, hvor Kremenlievs funktioner mest har referencer til teaterverdenen på et tekstuelt niveau. Grunden til at vi har valgt at inddrage Kremenliev er, at funktionerne har udelukkende fokus på det musikalske aspekt i et radiodrama, hvilket mange af de andre teorier vi har fundet ikke har, og Crisell har fokus på mediet radio generelt. Denne teori er derfor både en validering af Crisell og Wingstedt.. Wingstedts teori har som før nævnt fokus på audiovisuelle medier, og fordelen ved at inddrage Crisell og Kremenliev er derfor, at disse har fokus på musik og et auditivt medie. Grunden til vi har valgt ikke at bruge Crisell og Kremenliev som primære teorier er, at de er ældre dato, og at de ikke er lige så dybdegående som Wingstedt. Vi har derfor en hypotese om, at vi ved at bruge Wingstedts teori med eventuelle uddybning fra Crisell vil give en mere dybdegående forståelse af musikkens funktioner i et audiodrama (se afsnit s. 120).

3.3 Teori om musik, mening og følelser

Ud fra ovenstående teoriafsnit, er der en bagvedliggende antagelse om, at musik har potentiale til at have en funktion og derved mene noget. Teorierne er derfor kun anvendelige, hvis man er enig i antagelserne om dette. Vi har desuden også i form af vores problemformulering en hypotese om, at musik har potentiale til at bære en form for mening. Det kan derfor diskuteres, om musik overhovedet har potentiale til at mene noget. Der er nemlig forskellige holdninger blandt forskere om dette emne.

3.3.1 Musik og mening

Mark Johnson har skrevet bogen "The Meaning of the Body" (2007), hvor han undersøger, hvordan mennesket skaber mening. Han går blandt andet i dybden med musik, og om musik kan skabe mening for mennesket. Denne diskussion er ikke kun blevet taget op af Johnson, men også af andre igennem tidens løb. Der har længe været en forudindtaget indstilling om, at kun sprog kan have mening, da vi kun igennem ord kan skabe en mening (Johnson, 2007). Hvis man antager, at musik kan have mening, betyder dette så, at musik er et sprog? Musik-som-sprog-metaforen bygger på, at passager i musik kan opfattes som sætninger, og nogle individuelle toner kan opfattes som ord (Johnson, 2007). Denne diskussion om, hvorvidt musik er et sprog eller ej har været længerevarende. Peter Vuust har blandt andet skrevet en artikel, hvor hans konklusion er: "*Jeg har i denne artikel forsøgt at sandsynliggøre, at den højere kognitive bearbejdning af musik og sprog delvist har samme neurale fundament, i særdeleshed for musikere*" (Vuust, 2007, s. 205), hvilket er et argument for, at musik muligvis kan antages at være en form for et sprog - bygget på forskning om målinger af hjerneaktivitet. Johnson virker dog skeptisk over for musik-som-sprog-metaforen og skriver: "*The meaning in and of the music is not verbal or linguistic, but rather bodily and felt*" (Johnson, 2007, s. 173). Musik danner derfor, ifølge Johnson, mening igennem kroppen og har derfor potentiale til at mene noget. Denne diskussion har mange forskellige vinkler og perspektiver, da det handler om begrebsforståelse af, hvornår noget er et sprog. Helga de la Motte-Haber har for eksempel også et tredje interessant perspektiv, som er, at det ikke giver nogen mening at prøve på at be- eller afkræfte om, hvorvidt musik er et sprog:

> "*Die Hypertrophie dieser Argumentation macht aber deutlich, dass es gar nicht darum gehen kann, die Idee, Musik sei eine Sprache, zu belegen oder aber zu entkräften, sondern dass dies als ein gegebener Sachverhalt zu akzeptieren ist, dessen Voraussetzungen reflektiert werden können.*" (Motte-Haber, 1985, s. 17).

Det kan derfor være en lang diskussion, som omhandler, hvordan man forstår sprog, og i hvor høj grad man lægger vægt på tegn. Musik har ud fra vores opgave potentiale til at være et sprog, idet vi har en funktion der hedder *'kommunikér' mening* og *antyder den kulturelle ramme*, og vores forståelse er derfor mere lig enten Vuusts eller Motte-Habers end Johnsons, da det ikke kun er igennem kroppen, vi mener, musik kan skabe mening.

Men måden hvorpå musikken udtrykker disse holdninger skal især ses ud fra den underliggende diskussion om, musik kan kommunikere mening. Aniruddh D. Patel forener lingvistik og mening, som kan give en dybere forståelse af koblingen:

> "*At first glance, it seems that linguistic and musical meaning are largely incommensurate. Indeed, if one restricts "meaning" to semantic reference and predication, then music and language have little in common (though perhaps more than suspected, as suggested by recent cognitive and neural research). The approach taken here is to adopt a broader view of meaning, inspired by Nattiez's semiotic research on music (1990). In this view, meaning exists when perception of an object/event brings something to mind other than the object/event itself. This definition stimulates systematic thinking about the variety of ways in which music can be meaningful, which in turn refines the discussion of how musical and linguistic meaning are similar or different.*" (Patel, 2007, s. 300-351).

Musik har ud fra ovenstående citat potentiale til at mene noget. Johnson anfører desuden også et stærkt argument for, at den musikalske menings kropslige fundament er, at menneskers beskrivelser af musik og musikoplevelser grundlæggende er metaforiske, hvilket betyder, at Johnson også mener, at musik har potentiale til at mene noget. Flere forskere mener derfor, at musik har potentiale til at mene noget, men det kan være forskelligt, i hvor høj grad musik 'mener' noget. Dette har Peter Kivy også skrevet et essay om, hvor han skriver: "*Given such a superfluity of meanings, it is hardly surprising that music has ''meaning''. Indeed, it would be surprising if anything didn't*" (Kivy, 2007, s. 137). I dette essay kommenterer han også på Constantijn Koopman and Stephen Davies kapitel: ''Musical Meaning in a Broader Perspective'', hvor Koopman og Davies har parafraseret, hvad Kivy mener: "*One might conclude that, at root, music has no meaning. Kivy argues this way (1990: 8–9): because music has no semantic content—despite its quasi-syntactic structures—musical meaning does not exist 'as a reality of listening.*" (Koopman & Davies, 2011, ¶ Abstract and Keywords). Kivy er ikke enig i deres måde at opfatte hans egen udtalelse på og har derfor skrevet det førnævnte citat om, at det ville være overraskende, hvis musik ikke havde nogen mening. Dette leder derfor op til en diskussion af, hvad der ligger i begrebet 'mening', idet det tyder på, at begrebet kan fortolkes på flere forskellige måder i forhold til musik.

3.3.1.1 Har musik en mening?

Man kan diskutere, hvad der ligger i begrebet 'mening' - for hvis Koopman og Davies tror, at Kivy ikke mener, at musik kan have en mening, men Kivy mener at musik kan have en mening, kan det skyldes, at det bunder i forskellige forståelser af begrebet. De teoretikere som mener, at musik kun kan mene noget, hvis det opfattes som et sprog, tager ordet 'mene' mere bogstaveligt, idet det skal kunne udtrykke noget lig ord og sætninger. Johnson mener derimod, som før nævnt, at musikken kun kan mene noget på et kropsligt niveau - her kommunikerer musikken ikke noget bogstaveligt, men derimod:

> "*Consequently, when we talk about meaning in music, it will be in terms of the way auditory images and their relations evoke feeling-thinking responses in us. It will be the contours of those images and the way they flow and connect with each other that will define our experience of the music and the meaning it has for us*." (Johnson, 2007, s. 173).

Den mening musikken har er noget, der kommunikeres via visuelle billeder, som gør, at lytteren får følelser - og dermed opstår der mening igennem musikken. Koopman og Davies tror, at Kivy ikke mener, at musik har nogen mening, fordi det ikke har noget semantisk indhold, hvor Kivy mener, at musikken kan have mening - dog i en bredere forståelse. Kivy kommer selv ind på diskussionen om ordet 'mening', idet han selv har identificeret, at uenigheden opstår på baggrund af dette ord. Vi vil her gå endnu dybere i diskussionen af, hvorledes de forskellige opfattelser af ordet mening, kan skyldes.

Diskussionen kan opstå på baggrund af, om musik har eller ikke har en evolutionsmæssig mening. Dette er især en diskussion, der forbindes med Steven Pinker og Ellen Dissanayake. Ifølge Pinker er musik ikke nødvendig for overlevelsen og kan fjernes uden komplikationer. Musik er ifølge ham kun til for fornøjelsens skyld og ikke knyttet til den seksuelle selektion. Han beskriver musik som en lydlig cheesecake i sin bog "How the Mind Works" fra 1999, men også i en podcast, hvor han bliver interviewet om sin holdning (Olsher, 2014). Dissanayake mener modsat, at musik er essentiel for overlevelsen, idet denne blandt andet styrker tilknytning mellem mor og barn og har haft stor betydning for den menneskelige kultur ved blandt ceremonier og ritualer (Dissanayake, 2008). Der er derfor forskellige holdninger til, hvorvidt musik er vigtig i forhold til evolutionen. Dette kan skyldes, at det kan være svært at lave forskning om, hvor stor en indflydelse musik har haft på evolutionen. Musikkens mening kan derfor diskuteres på flere niveauer: Har musikken en grundlæggende evolutionsmæssig

funktion (og dermed indlejret en mening), er musik en form for sprog eller knyttet til sprog, og har dermed en funktion og kan bære mening, og kan fænomener kun betyde og mene noget, hvis det er knyttet til et sprog? Desuden kan man diskutere, hvad der ligger i ordet 'mening', da for eksempel Johnson, Kivy, Koopman og Davies muligvis kan være enige, men at det blot handler om, at de har forskellige opfattelser af begrebet. Ud fra vores analyse arbejder vi, som før nævnt, ud fra præmissen om, at musik har potentiale til at mene noget, da dette er teoriens grundlæggende antagelse, samt vores antagelse i hypotesen og problemformuleringen. Musik har desuden også potentiale til at være en form for et sprog, da det har mulighed for at kommunikere noget. Wingstedt har selv en forståelse af, at musik kan mene noget, idet musikken har funktioner. Hvis vi har en hypotese om, at musikkens funktion er anderledes i et audiodrama end i en film, må musikken have potentiale til at have en mening - et indhold der kan ændre på et andet indhold og formidle noget til lytteren. Vi er derfor igennem teori diskussion kommet frem til, at musik har potentiale til at mene noget ud fra vores opfattelse, men at det kan være forskelligt ved teoretikerne, hvad der forstås ved ordet 'mene' og være forskelligt i hvor høj grad, de mener, at musik kan mene noget. Grunden til at vi har valgt at inddrage dette afsnit er, at det er vigtigt at fremhæve, at dette er den bagvedliggende præmis for denne afhandling, men at der kan være forskellige synspunkter. Hvis vi derfor oplever problemer igennem analysen med vores anvendte teori, kan det derfor skyldes, at vi har haft denne bagvedliggende antagelse. Man kan derfor diskutere yderligere, hvad musik kan kommunikere og hvordan, da der er meget forskellige holdninger hertil, og hvis man har en bagvedliggende præmis om, at musik ikke kan mene noget, vil man formentligt være skeptisk over for vores ovenstående analyse. Vi vil derfor nu diskutere mere konkret hvad og hvordan, musik kan kommunikere mening ud fra vores bagvedliggende antagelse.

3.3.2 Følelser og visuel dominans

Dette afsnit har vi valgt at inddrage, da det har en påvirkning for vores analyse. Idet vi som mennesker generelt har et visuelt fokus, vil vi være meget påvirkede af det visuelle billede, når vi foretager analysen. Dette kan derfor have indvirkning på det, vi kommer frem til i analysen. Ud fra ovenstående diskussion kan det antages, at musik har potentiale til at mene noget og vil være en præmis, vi arbejder ud fra. Med denne præmis kan man diskutere, hvordan følelser opfattes igennem musik i et narrativ i film. Dette diskuteres af Lars Kuchinke, Hermann Kappelhoff og Stefan Koelsch i kapitlet "Emotion and music in narrative films: A neuroscientific perspective". Kapitlet de har skrevet undersøger neurovidenskabelige

perspektiver på musik, hvor spørgsmålet stilles: Er der beviser for en visuel dominans, når man ser en film, så de emotionelle effekter af musik kun følger de visuelle oplevelser? Her har de et teoretisk udgangspunkt, som er spørgsmålet om forholdet imellem visuelle billeder og musik i en audiovisuel kommunikation af følelser. "*On a theoretical level, visual dominance is supported by psychological principles of an attention and processing primacy of visual aspects.*" (Kuchinke, Kappelhoff & Koelsch, 2013, s. 6). Ifølge dem er der belæg for visuel dominans. Ivanka Pavlović og Slobodan Marković skriver i deres artikel, at:

> "*Results have shown that visual information (film) had greater effects on the emotion appraisal than auditory information (music)* [...] *These results suggest that the appraisals of conjoint effects of emotions depend on the medium (film masks the music) and emotional quality (three types of modulation effects)*." (Pavlović & Marković, 2011, s. 71).

Den sidste del af citatet er et argument, der understøtter vores analyse - nemlig at de oplevede følelser blandt andet er afhængige af mediet. Wingstedt skriver i sin artikel:

> "*It of course also works the other way around. Just as the music will affect how we see things, the visuals will also determine how we hear the music.* [...] *As audience however, our conscious attention is usually on the visuals. We tend to interpret the events on film or television as something we see – even if we in fact actually 'hear/see' it.* [...] *For the sake of analysis however, emphasis will in the following primarily be put on music's contribution to how meaning is established in the multimodal interplay of the filmic narrative*." (Wingstedt, 2008 s. 2).

De fleste forskere har derfor fokus på, at både det visuelle og det auditive kan påvirke hinanden, men vi som mennesker har generelt et visuelt fokus, som derfor påvirker, hvor vi kan tro, at det er det visuelle, vi påvirkes af, men det auditive kan have en lige så stor påvirkning på lytteren.

3.3.2.1 Kan musik udtrykke følelser?

For at trække diskussionen om musik og følelser på et endnu højere plan, kan man diskutere, om musik kan udtrykke følelser og på hvilken måde. Dette er en diskussion, som særligt forbindes med Peter Kivy (1987) og Colin Radford (1989). Kivy mener ikke, at musikken kan udtrykke følelser, men vil derimod mene, at musikken er et udtryk for følelser. Kivy har derfor en kognitivistisk tilgang. Radford mener derimod, at musikken kan udtrykke en følelse, som overføres til lytteren og har derfor en emotivistisk tilgang. Kivys argument for, at musik ikke kan udtrykke følelser er, at man skal have et objekt at rette sin følelser mod, hvilket ikke er

muligt med musikken. Radford derimod mener ikke, at vi behøver et objekt for vores følelser, men mener i stedet at musikken kan være objekt for vores opmærksomhed. Det er vigtigt i forhold til Radford at tage i mente, at han mener, det er muligt, at der kan overføres forskellige følelser gennem musik, dog ikke alle.

Denne diskussion kan kobles med Lars Ole Bonde, der i "Musik og Menneske" har skrevet om sammenhængen mellem følelser i almindelig og følelser fremkaldt af musik ud fra Katzenelson. Her inddrager han affekter, primære emotioner, sekundære emotioner, vitalitetsfølelser, stemninger og temperament. Dette kan man sammenligne, da man ud fra ovenstående kan diskutere, hvilke følelser der kan opstå igennem musik. Bonde argumenterer for, at affekter, primære emotioner, vitalitetsfølelser og stemninger kan opstå igennem musik, hvorimod sekundære emotioner og temperament er svære at formidle igennem musik. Der er igen forskel på følelserne, og hvordan de udtrykkes. Vi vil til den bagvedliggende forståelse for den efterfølgende analyse bruge disse beskrivelser ud fra Bonde til at få en forståelse for, hvordan følelserne udtrykkes. Affekter er oplevede følelser af høj intensitet og ofte af kort varighed. Stemninger er derimod ofte repræsenteret ved lav intensitet med kortere eller længere varighed alt efter stilart. Af de primære emotioner er det ikke alle, der kan udtrykkes, men især disse opstår klarest ved musikken: Glæde, sorg, bedrøvelse, vrede og blindhed. Om vitalitetsfølelser beskrives det, at disse er grundlæggende i forhold til musikoplevelsen. Crescendo, decrecendo, ritardando osv. bruges især til at karakterisere disse følelser (Bonde, 2011, s. 318-319). Hvis man kobler dette med Radford, kan Bonde derfor understøtte hans synspunkt om, at musik ikke kan udtrykke alle følelser. Disse forståelser af følelser vil derfor være en bagvedliggende antagelse igennem analysen.

Denne diskussion kan yderligere kobles med Wingstedt, da han mener, at musik kan fremkalde følelser hos lytteren og er derfor et udtryk for følelser. Dette ses ved, at at han har en forståelse af, at musik kan inducere følelser hos lytteren, men ikke at musikken indeholder for eksempel følelser selv. Dette ses ud fra hans funktioner, der hedder (fra engelsk): *emotive function* og *mood induction*. Dette vil sige, at det er følelser der optræder hos lytteren og ikke i musikken. Vi arbejder derfor ud fra Wingstedts antagelse i analysen om, at musikken kan inducere følelser hos lytteren og vores egen opfattelse af, at musik har potentiale til dette.

3.4 Visuelle billeder

Et emne der har sammenhæng med musik, følelser og audiodrama er visuelle billeder. Dette er et emne, som flere forskellige teoretikere beskriver i forhold til de tre ovenstående emner - dette ses blandt andet hos Kuchinke, Kappelhoff og Koelsch (2013). I dette afsnit vil vi derfor komme ind på emnet visuelle billeder, da vi har en formodning om, at visuelle billeder har en påvirkning i forhold til musikkens funktioner især i audiodramaet. Det vil desuden blive yderligere udforsket og diskuteret i diskussionsafsnittet (se afsnit s. 119). En introduktion til begrebet er allerede blevet præsenteret i indledningen (se afsnit s. 11), men for at få en bedre forståelse af visuelle billeder, vil vi beskrive processerne bag i dette afsnit. Her vil vi introducere emnet helt overordnet først og derefter gå mere i dybden.

På engelsk kan man skelne mellem ordene 'to hear' og 'to listen', som ifølge Gary Ferrington er to forskellige niveauer at opfatte lyd på (Ferrington, 1993). 'To hear', som her vil være oversat med 'at høre', er den passive og objektive process, der hele tiden er i gang hos mennesket. Vores øre vil konstant indfange stimuli, som ikke nødvendigvis opfattes bevidst af os. 'To listen', som her vil oversættes til at lytte, er det næste niveau i opfattelsen af lyd, og er den aktive og subjektive fortolkning og bearbejdning af de lyde, som vi hører. Det er altså her mening bliver givet til de input, som hjernen opfanger. Igennem denne meningsgivende process kan hjernen koble det hørte med andre sanser og ligefrem skabe oplevelser, der føles virkelige for vedkommende eller de aktiverede sanser:

> "*The sound of a Christmas carol, for an example, may bring a flood of images to mind. The smell of fir boughs, the taste of rich holiday foods, the sparkle of colored lights, are but a few of the multi-sensory memories a holiday melody may stimulate within the mind.*" (Ferrington, 1993, s. 2).

Det er igennem denne lyttende process, at det lydlige, deltagende medie inviterer lytteren til selv at fortolke, udforske og skabe det hørte. Denne frihed, som lytteren er givet, betyder for en lyddesigner, at vedkommende skal være opmærksom på, at det han/hun skaber kan have flere fortolkninger og forståelser. Dette betyder endvidere, at forskellige lyttere ikke vil have den samme oplevelse ved at lytte til det samme:

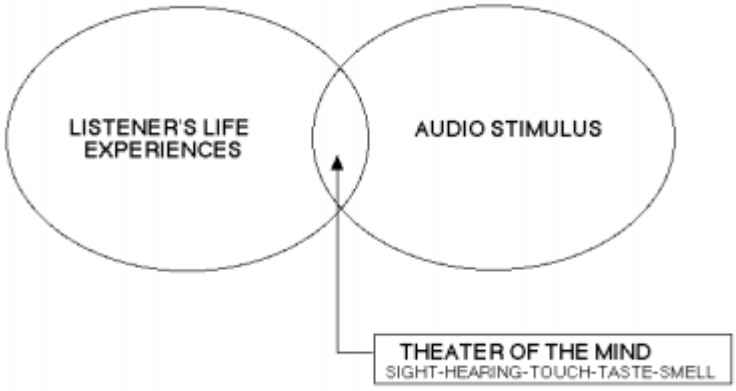
> "*The word 'boat' for example tells us of a particular class of objects, but it in no way gives us detailed information about that object's characteristics. If one hears the dialogue line," Eric escaped from the prison using the old man's boat", the listener must*

> *imagine what that boat might look like, feel like to ride in, or perhaps even smell like in terms of age and mustiness*." (Ferrington, 1993, s. 4)

Men hvad bestemmer så, hvordan båden ser ud for de forskellige lyttere? Givetvis vil vi kun kunne forestille os en båd, som vi allerede har set i virkeligheden eller har set billeder af, eller en kombination. Ferrington mener dog, at det stikker dybere end bare at skabe billeder af noget, vi allerede har set. Han mener, at vi skaber billederne ud fra vores oplevelser og følelser:

> "*The imagery generated by the listener comes from highly personal psychological resources. A dinosaur that a child creates while listening to a science fiction drama, for example, is not the same as one manufactured for him or her by Hollywood. It is a very personal dinosaur which comes from that child's joys, fears, and emotionally enriched experiences.*" (Ferrington, 1993, s. 3).

Dette vil sige, at vi arbejder med de historier, vi får fortalt på et meget personligt plan, hvor vi kan projicere vores egne følelser, kampe og oplevelser over på karakterne. Denne process mellem sindets skabning og det hørte kalder Ferrington 'theater of the mind' (se figur 4).



Figur 4 Illusrtation af Ferrington model, 1993, s. 3

Ferrington kommer i sit essay også ind på brugen af musik. Musik spiller en stor rolle i fortolkningen af det hørte. Derudover beskriver han også, at lyde kan stå i stedet for realistiske lyde i den verden, som historien foregår i. Dette kan for eksempel være at bruge instrumenter og musikalitet til lydligt at skabe en storm i stedet for at bruge lyde af vind, osv, det går også i tråd med Crisells kategori *musik som stiliseret lydeffekt* (se afsnit s. 29). Dette betyder, ifølge Ferrington, at musik altså kan stå i stedet for nogle lydeffekter og kan derfor siges at få funktion som en lydeffekt. Når denne opgave fokuserer på musik, er vi også nødt til at forholde os til to overordnede tilstande - nemlig tilstedeværelsen og fraværet af musik. Dette betyder, at det er vigtigt at huske, at stilhed ikke bare er en tilstand af ingenting, men fraværet af noget kan blandt

andet indikere, at noget ikke er, som det skal være, dette stemmer også overens med Crisells *negative funktion af stilhed* (se afsnit s. 29). Ferrington mener også at stilhed kan bruges som en måde, hvorpå man sætter særligt fokus på det, der kom lige før eller lige efter stilheden. Dette omtaler Crisell også med sin funktion *positiv funktion af stilhed* (se afsnit s. 29), han uddyber dog, hvordan funktionen praktisk kan bruges i specifikt radiomediet.

Ovenstående har givet en overordnet forståelse af forskellen på at lytte og høre samt 'theater of the mind', som er en process mellem sindens skabning og det hørte, hvilket hænger sammen med visuelle billeder. Liila Taruffi og Mats B. Küssner har skrevet generelt om visuelle billeder ud fra andet forskning og kan derfor give en endnu bedre forståelse af begrebet. De skriver i deres artikel:

> "*In contrast to vision, which occurs due to retinal stimulation, visual mental imagery arises when perceptual information is accessed not from an immediate visual stimulus but from memory, thereby allowing the individual "to see with the mind's eye" (Kosslyn, Ganis, & Thompson, 2001)*". (Taruffi & Küssner, 2018, s. 3).

De kobler visuelle billeder med musik, hvor de beskriver, meget lig Ferrington, at det refererer til mekanismen, hvor musik stimulerer indre billeder hos lytteren med billedlige repræsentationer, såsom naturlandskaber. Endvidere beskriver Taruffi & Küssner, at musik ofte giver stærke billeder af bevægelse hos lytteren, hvilket hænger sammen med kropslige bevægelser (Taruffi & Küssner, 2018, s. 6). Taruffi og Küssner beskriver derfor, som det ses i citatet, at der er en sammenhæng imellem hukommelse og visuelle billeder, men skriver endvidere, at der ikke altid er en sammenhæng med den episodiske hukommelse, hvilket andet forskning (blandt andet Ferrington) også understøtter i forhold til visuelle billeder og musik: "*Visual imagery may occur in connection with episodic memories* [...]*, although it seems necessary to distinguish the two mechanisms, because a musical experience may evoke emotions when a listener conjures up images of things and events that have never occurred, in the absence of any episodic memory from a previous event in time.*" (Juslin & Västfjäll, 2008, s. 567).

Robina Anne Day har skrevet en MRes om forholdet imellem personlighed, individuelle forskelle og oplevelsen af følelser fremkaldt af musik der fremkalder visuelle billeder. Hendes eksperiment med 120 førsteårs psykologistuderende resulterede i en understøttelse af synspunktet om, at trist musik fremkalder mere komplekse og æstetiske følelser og støtter også hypotesen om, at visuelle billeder kan være en af de psykologiske mekanismer involveret i

musikalsk følelsesfremkaldelse (Day, 2014). Days forskning bygger på Patrik Juslin og Daniel Västfjäll, der har skrevet en artikel fra 2008, hvor de har foreslået seks mekanismer, som musiklytning kan vække af følelser og stemninger. Disse er: *brain stem reflex, evaluative conditioning, emotional contagion, visual imagery, episodic memory, and musical expectancy* (Juslin & Västfjäll, 2008). Dette har startet forskellig forskning om, hvorvidt visuelle billeder er forbundet med følelser, og det er også det meste empiriske forskning, der har fokuseret på sammenhængen imellem disse to fænomener (Taruffi & Küssner, 2018, s. 13). Juslin & Västfjäll skriver ud fra tidligere forskning:

> "*The precise nature of this visual imagery process remains to be determined, but listeners seem to conceptualize the musical structure through a metaphorical nonverbal mapping between the music and so-called image-schemata grounded in bodily experience (Bonde 2006; Lakoff & Johnson 1980); for example, hearing melodic movement as "upward." We argue that listeners respond to mental images much in the same way as they would to the corresponding stimuli in the "real" world – for example, reacting with positive emotions to a beautiful nature scene* [...]." (Juslin & Västfjäll, 2008, s. 566).

Desuden har Juslin og Västfjäll ud fra Osbornes artikel fra 1989 beskrevet, at der er forskellige temaer i visuelle billeder forårsaget af musik (såsom naturscener og ud-af-kroppen-oplevelser) og at disse billeder især skyldes bestemte musikalske stilarter. Mentale billeder er også blevet anset som indre udløsere af følelser, og studier har vist, at visuelle billeder associeret med forskellige følelser involverer forskelligt billedmateriale (Juslin & Västfjäll, 2008, s. 566). Juslin og Västfjäll skriver desuden, at McKinney og Tims i 1995 har foreslået, at der er bestemte musikalske karakteristika, såsom repetition, forudsigelighed i melodik, harmonik & rytmiske elementer og langsomt tempo, der især fremkalder billeder (Juslin & Västfjäll, 2008, s. 567). En interessant pointe til slut er, at der er store individuelle forskelle på evnen til at generere visuelle billeder (Marks, 1973), og at lytteren har stor indflydelse på følelserne, som musikken inducerer: *"Although images might come into the mind unbidden, in general a listener may conjure up, manipulate, and dismiss images at will.*" (Juslin & Västfjäll, 2008, s. 567).

Hvis man kobler emnet med visuelle billeder med auditive medier i højere grad, er der forskere, der har undersøgt dette felt. Vincent Meelberg har beskrevet, at forestillingsevnen og mediet radio er afhængige af hinanden, og musikkens funktion blandt andet er at påvirke den indre billeddannelse: "*One ability that sounds do have is to evoke strong emotions, images, and sensations. In short, sounds are able to stir the imagination* [...] *Sound, as a medium that is*

capable of triggering strong emotions, might thus play a crucial role in the narrative interpretation of phenomena." (Meelberg, 2019, s. 444). Dette citat understøtter vores argument om at have musikkens funktion i forhold til narrativet sammen med visuelle billeder, da det kan have en afgørende rolle i forhold til den narrative fortolkning.

I ovenstående afsnit er forskellige teorier om visuelle billeder blevet præsenteret. Dette giver en viden om emnet og vil blive inddraget i diskussionsafsnittet (se afnist s. 108), idet vi har en hypotese om, at visuelle billeder er en faktor, der har en afgørende forskel på musikkens funktion i et audiodrama sammenlignet med filmen. For bedre at forstå vores empiri og kunne sammenligne musikken, vil vi nu komme ind på, hvilken analysemodel vi vil benytte for at gøre dette.

3.5 Vektoranalyse

Vi vil afslutningsvist kort præsentere den analysemodel, vi vil tage inspiration fra i vores analyse for at skabe et overblik over det musikalske materiale. Analysemodellen er udarbejdet af David Cope og hedder en vektoranalyse (1993). Vi vil blot inddrage denne teori som inspiration for at kunne bruge den til at skabe et overblik over nogle af de gennemgående og generelle elementer i audiodramaet og filmens musik. Analysen er skabt til at komme omkring de vigtigste elementer ved et værk, og analysemodellen arbejder på syv planer, hvor man for hvert plan arbejder sig dybere ind i analysen. Nedenfor vil vektoranalysens forskellige komponenter gennemgås:

En vektoranalyse består af syv forskellige komponenter:

1) Historisk baggrund: Under dette punkt det kan undersøges, hvorfor værket lyder, som det gør. Dette inkluderer: personlige kendetegn, skoledannelse, tilhørsforhold, kulturhistorie, musikhistorie, geografisk (etnisk) tilhørsforhold.
2) Overblik: Under dette punkt indgår en formoversigt. Der er fokus på struktur, form og teknik. Desuden vil en formanalyse, beskrivelse af kompositionsteknik og notation indgå. Eventuelt kan rytmisk-formale strukturer og tekst analyseres.
3) Orkestrering: Her indgår en klanganalyse - hvordan er det produceret, hvilke instrumenter indgår, ville det ændre det musikalske budskab, hvis man ændrede det? Der er fokus på særlige teknikker, modtagersynspunkt, ambitus og forhold mellem klang og struktur.
4) Bærende teknikker: Der analyseres figurer og motiver. Der er desuden fokus på tonehøjdeorganisering og motivik. En basfigur er for eksempel ikke et motiv - et motiv skal have signifikans.
5) Vertikale modeller: Her indgår signifikante eksempler på vertikale strukturer, fx. akkordstrukturer. Centre og stemmeføring mellem akkordfølger. Her er analytikerens opgave at finde logikken til, hvorfor det lyder godt
6) Horisontale modeller: Der analyseres på melodi og linjeføring.
7) Stil: Stilarten kommenteres på. (Cope, 1973, s. 22-26)

Figur 5 Illustration af vektoranalysens syv komponenter

Som det ses i figuren (se figur 5) er punkterne omfattende og fyldestgørende. Dette vil sige, at denne analysemetode egner sig godt til at skabe en dybdegående analyse samtidig med at bevare overblikket og sørge for, at man kommer omkring de væsentlige elementer og parametre. Vi ønsker dog kun at tage inspiration fra denne tilgang, da den især er egnet til at gå i dybden med ét værk. Idet vi har meget musikalsk materiale, der består af forskellige numre, samt vi ønsker at gå i dybden med musikkens narrative funktioner, vil vi ikke gå lige så meget i dybden med vektoranalysen. Vi ønsker derfor at bruge den som inspiration til at komme omkring forskellige musikalske aspekter, der kan bruges til at give læseren et overblik over det musikalske materiale på forhånd. Desuden vil signifikante analytiske elementer inddrages i analysen af musikkens narrative funktioner.

3.6 Opsamling på teoriafsnittet

Det ovenstående samlede teoriafsnit har haft til formål at præsentere den inddragne teori samt diskutere denne og de bagvedliggende antagelser. Mere specifikt har vi introduceret vores primære teori, Wingstedt, og valideret denne ud fra Crisell og Kremenliev, hvoraf vi vil inddrage Crisell i analysen. De bagvedliggende antagelser for både Wingstedt og vores hypotese er blevet teoretisk diskuteret, idet disse er basale for forståelsen af denne opgave. Herefter har vi introduceret forskellig teori og forskning på området inden for visuelle billeder, da dette er et emne, vi har en formodning om har stor indflydelse på vores resultater og vil blive inddraget især i diskussionen (se afsnit, s. 108). Til slut har vi introduceret vektoranalysen, som vil anvendes i analysen, der også kan siges at høre under metode, idet det er en blanding af at være en teori og metode. Vi vil nu præsentere vores metodiske overvejelser, der er i tråd med vores bagvedliggende antagelser i denne afhandling.

4 Metodeafsnit

Dette afsnit vil bestå af en gennemgang af de metoder, vi benytter os af. Dette for at skabe en gennemsigtighed i processen, så læseren kan forstå, hvordan vi er kommet frem til de resultater, vi er. Vores problemformulering er, som før nævnt:

"Hvorfor anvendes musik anderledes i et audiodrama til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?"

Vores metodiske tilgang til dette projekt er derfor at lave en komparativ analyse, idet vi er interesserede i, hvordan musikkens funktioner i et audiodrama adskiller sig fra filmen. Vi har derfor, som før nævnt, en hypotese om, at mediet påvirker musikkens funktion. Vi søger derfor at forstå musikkens funktioner i audiodramaet ud fra filmen, hvilket gør, at der er vægt på musikkens funktioner i audiodramaet. Vi laver dog en lige så dybdegående analyse af begge medier for at kunne lave en jævnbyrdig komparativ analyse. Den komparative analyse tager udgangspunkt i Wingstedts teori, idet han har en teori om multimedier; men som han selv skriver, har han fokus på multimedier. Derfor er det tvetydigt, hvorvidt teorien er anvendelig i forhold til et udelukkende auditivt medie. For at finde ud af dette kræver det derfor en gennemarbejdet analyse af et auditivt medie med denne teori. Vi har derfor valgt at lave en kvalitativ tilgang til dette speciale for at kunne undersøge musikkens funktioner i dybden. Vores empiri består desuden af kvalitativt materiale, da vi analyserer på ét audiodrama og én film. Dog benytter vi os af et skema til at indsætte de data, vi er kommet frem til igennem analysen, hvilket kan fremstå som en kvantitativ metode. Dette skyldes, den store mængde data der er fremkommet, som kan være nemmere at danne sig et overblik over i et skema. Det er derfor stadig et kvalitativt fokus, idet vi har det som case og går i dybden musikkens narrative funktioner. Vi søger derfor ikke at finde musikkens narrative funktioner generelt i alle audiodramaer, men igennem denne case, går vi i dybden for at undersøge, om der overhovedet er forskel på musikkens narrative funktioner i audiodramaet og i filmen og dermed finde ud af, om Wingstedts teori er anvendelig til at analysere på audiodramaer i sig selv. Herigennem bliver det tydeligt, hvorfor musikkens funktioner adskiller sig fra hinanden, og om der kan være belæg for at undersøge musikkens funktioner i audiodramaer generelt. Det er derfor nødvendigt med et kvalitativt fokus i første omgang for at komme i dybden med, hvilke narrative funktioner der opstår, og om der er forskel på disse fra filmen.

Det kvalitative fokus gør også, at vi har hermeneutik (Pahuus, 2014) som bagvedliggende antagelse, idet vi fortolker vores resultater. Man kan derfor diskutere vores analyseresultater, idet de bygger på vores fortolkning som analytikere. Selvom vores fortolkning bygger på teori, vil der altid være noget, der kan diskuteres i forhold til bagvedliggende antagelser, og vi har derfor diskuteret disse i teoriafsnittet (se afsnit, s. 17). Vores tilgang til dette speciale er, som før nævnt, at undersøge musikkens funktion i et audiodrama sammenlignet med en film, hvilket man kan have en individuel opfattelse af, og denne individuelle opfattelse er en præmis, hele analysen bygger på. Igennem vores analyse har vi diskuteret, hvordan vi forstår de forskellige funktioner og argumenteret for, hvorfor vi mener det, vi gør. I vores analyseproces har vi derfor også haft diskussioner om, hvordan vi analyserer musikken i begge medier. Vi har taget udgangspunkt i Wingstedts egne beskrivelser, men idet han har nogle vage beskrivelser af nogle af funktionerne, kan man derfor fortolke forskelligt, hvad der ligger i disse. Vi har derfor også forsøgt at skrive i teoriafsnittet, ud fra Wingstedt selv, hvad der ligger i kategorierne, men endnu yderligere lave nøje beskrivelser ud fra, hvordan vi forstår disse. Dette for at fjerne eventuelle uklarheder. Igennem analysen og diskussionen skulle det gerne være endnu mere klart for læseren, hvad der ligger i funktionerne.

Som før nævnt bygger vores analyse primært på Wingstedts teori, men idet vi også analyserer audiodramaet ud fra Crisell og til slut søger at bruge disse to teorier til at forstå, hvordan musikken er i et auditivt medie, indebærer vores metode også at sammenstille teorier. Vi bruger derfor de to andre teoretikere, som har et udelukkende auditivt fokus, til at forstå funktionerne ud fra Wingstedt, og om disse anvendes i højere grad - samt til at validere Wingstedts teori. Som før nævnt har vi generelt et større fokus på audiodramaet, selvom vi vælger at lave en komparativ analyse. Vi har valgt at lave en komparativ analyse for at kunne forstå musikkens funktioner i audiodramaet ud fra filmen og netop undersøge forskellene. Som før nævnt har vi også en hypotese om, at musikkens funktioner er forskellige i de to medier, og dette kræver derfor en komparativ analyse. Men idet teorien vi anvender ikke er beregnet til auditive medier, kræver dette en yderligere validering og undersøgelse, hvilket sker ved at inddrage yderligere to teoretikere. Idet vi inden har fundet, at der er mangel på teori på området, munder dette ud i et videre arbejde om, at man kan lave en teori, der passer til et auditivt medie og undersøge musikkens funktioner i dybden (se afsnit s. 120).

4.1 Konkret analysetilgang

Vores specifikke metodiske tilgang i analysen vil vi desuden specificere her.
Vi har for det første valgt ikke at finde alle sangenes titler i filmen, men kun i audiodramaet. Dette skyldes, at vi ville undersøge, hvor meget der var prækomponeret til audiodramaet, da dette har været uspecifikt (omtales i musikanalytisk præsentation af musikken i audiodramaet, se afsnit s. 56). Til filmen vidste vi, at musikken var komponeret til denne, og derfor har dette ikke været nødvendigt. Vi har desuden i vores analyse af filmen og audiodramaet valgt, at under et sekunds pause er en del af den sammenhængende musikalske kontekst og noteres dermed ikke som en pause. Vi har set filmen og hørt audiodramaet inden, vi har analyseret disse og udarbejdet skemaer med tidsangivelser inden, vi analyserede funktionerne. Dette giver en forudindtaget indstilling til dem, men kan gøre det nemmere at analysere materialet, da vi kender til narrativet og nemmere kan forstå musikkens funktioner. For eksempel er det svært at vide, om musikken kan forudsige begivenheder, der sker senere i narrativet, hvis ikke vi kender narrativet på forhånd. Vi har først analyseret audiodramaet og derefter filmen. Dette kan betyde, at vi har et bedre kendskab til funktionerne ved analysen af filmen end audiodramaet, da jo mere man arbejder med en teori, jo bedre kendskab får man til denne. Idet der er tale om to forskellige medier, bliver vi dog påvirket forskelligt i analyserne. Dette har vi diskuteret i teoriafsnittet i forhold til, i hvor høj grad man påvirkes af et visuelt og et auditivt medie, da dette har indvirkning på analyseresultaterne (se afsnit, s. 37). Vi vil i analysen give konkrete eksempler på, hvorfor vi har valgt at notere dem. En del af vores metode er desuden at have mange visuelle repræsentationer - dette for at give læseren et bedre overblik over det analytiske arbejde. Inden selve analysen vil vi kort komme ind på forudsætningerne for arbejdet med vores empiri.

4.2 Musik og lydeffekter

I dette afsnit vil vi gennemgå vores forståelse og differentiering imellem musik og lydeffekter. Dette gøres, da der opstår både musik og lydeffekter i vores empiri, og der optræder steder, hvor det kan være vanskeligt at skelne mellem disse. Derfor vil dette afsnit indeholde en kort forklaring og diskussion, hvilket vil ende ud i vores forståelse af differentiering. Dette med henblik på at analysens resultater er lavet ud fra samme forudsætninger i forhold til alle Wingsteds funktioner samt de to medier vores empiri indbefatter.

I filmen samt audiodramaet er der både lydeffekter og musik. Disse kan i nogle tilfælde være svære at differentiere imellem - hvad forstås der ved musik, og hvad forstås der ved lydeffekter? Vores fokus i analysen er musikken og ikke lydeffekter. Dette er en vigtig præmis for hele analysen og kan påvirke vores analysemetode, da der netop kan være overlap imellem disse. Det er derfor vigtigt med en definition af, hvordan musik forstås, og hvordan lydeffekter forstås. Det kan dog være svært at definere konkret, hvad musik er. I Leo Samamas bog "The Meaning of Music" (2016), beskrives det, at musik består af vibrationer i luften, som bliver observeret og fortolket af lytteren. Lydene spiller over tid, hvilket betyder, at musik er lyd over tid. Dog er dette en for simpel definition, og Samama fortsætter med at beskrive mange flere facetter såsom, hvordan musikken påvirker kroppen, bidrager med visuelle billeder og ikke mindst at musikken er flygtig. Desuden skriver han, at musik ofte består af et samspil af rytme, melodi og harmoni, og at stilhed har en signifikant rolle (Samama, 2016, s. 27-31). Samamas definition bidrager derfor til en generel forståelse af musik. Musik har vi valgt at definere som hørbare instrumenter (dog kan disse stadig være samples, men skal gerne lyde som et genkendeligt instrument), bestående af enten en rytme, melodi og harmoni - eller alle tre komponenter på én gang. Stilhed har vi desuden også tolket som en del af det musikalske materiale, hvilket vi vil kommentere på i analysen. Lydeffekter, derimod, er lyde, som ikke har en rytme, melodi eller harmoni og ikke et hørbart instrument. Louise Fryer (se afsnit, s. 7), som har fokus på lydeffekters funktioner skriver om begrebet, der kan give en endnu bedre forståelse:

> "*A 'sound effect' is a catch-all term including sounds that occur naturally in a location, for instance the wind blowing through the trees; sounds that arise from the action, such as footsteps or the slam of a door; sounds that appear naturalistic but may be artificially created or enhanced to draw our attention, such as one punch amplified among many in a brawl; or sounds that are synthesized to introduce a futuristic or unrealistic element into the drama or to evoke a particular mood*." (Fryer, 2010, s. 206).

Der kan dog være problemer ved vores forståelse. Problematikken er, at det kan være svært at høre, hvorvidt der er tale om et instrument eller ej, og hvor grænsen går imellem, om det blot er lyde eller toner. Dette kan nemt blive en fortolkningssag. Vi vil dog forsøge at analysere musikken ud fra, at det tydeligt skal have disse egenskaber som nævnt ovenfor. Der kan dog være steder, hvor det er diffust, hvorvidt der er en tydelig rytme og tydeligt et hørbart instrument. Men som før nævnt har vi haft en bestemt forståelse af, hvad der er musik, og hvad der er lydeffekter, hvor en anden analytiker ville kunne have en anden forståelse, som måske ville give nogle lidt andre resultater. Der kan dog være lydeffekter som lapper ind over

musikkompositionen, hvilket kan være svært at skelne fra det musikalske materiale. I disse tilfælde kan der opstå problemer, idet det kan være svært at skelne imellem lydene, når de optræder samtidigt. Vi vil dog forsøge kun at fokusere på musikken i disse tilfælde, selvom det i nogle tilfælde kan være svært at skelne. Denne diskussion af musik og lydeffekter har derfor haft til formål at give en overordnet forståelse af vores forståelse af musik og lydeffekter, og hvordan vi vil analysere vores materiale.

5 Analyse

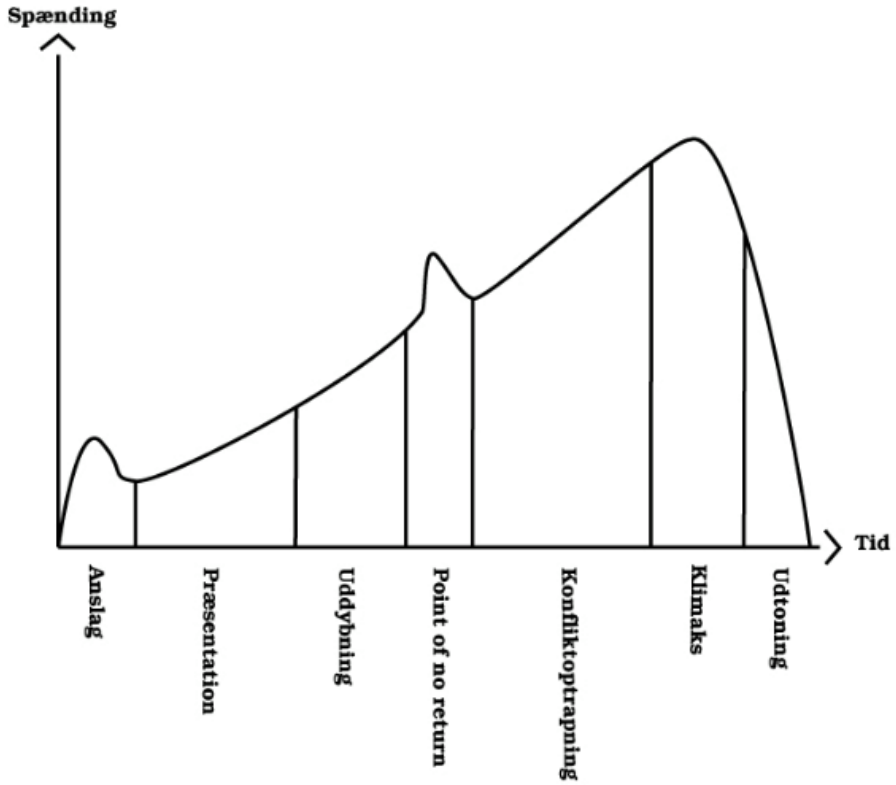
I dette afsnit vil empirien blive præsenteret, analyseret og sammenlignet. Først vil audiodramaet analyseres og dernæst vil filmen blive sat overfor audiodramet i en komparativ analyse. I løbet af analysen vil der blive henvist til specifikke steder i audiodramaet i forhold til de eksempler, som bliver givet, så der er mulighed for at høre disse. Når dette angives, vil det altid være ud fra dette link til en samling af alle fire afsnit af audiodramaet: https://www.youtube.com/watch?v=iYAiQkiUsAk&t=3680s
Linket vil, for læsevenlighedens skyld, ikke fremgå igennem analysen, men kan altså findes her.

5.1 Audiodrama

I dette afsnit vil audiodramaet blive præsenteret. Dette vil først ske ved en kort gennemgang af narrativet for at få en forståelse for dette, når der længere nede i analysen vil blive refereret til begivenheder. Sammen med dette vil det blive sat ind i berettermodellen for at give et overblik over narrativets struktur. Derefter vil musikken blive præsenteret for at få et overblik over denne. Dette vil blive gjort med inspiration fra David Copes vektoranalyse, der vil dog ikke blive gået i dybden med de forskellige trin, da formålet er at skabe et overblik. Vi har dog valgt at tage udgangspunkt i vektoranalysen for at have et udgangspunkt, hvor vi kan være sikre på at nå rundt om de vigtigste parametre ved værket. Efter dette vil den primære analyse begynde, og dette er med udgangspunkt i Wingstedts funktioner for mediemusik. Funktionerne vil blive gennemgået ud fra deres nummer (se figur 3), og er derfor ikke opdelt efter hvornår de optræder i audiodramaet. De overordnede elementer ved hver funktion vil blive gennemgået, og herunder vil der blive givet eksempler fra audiodramaet. Til sidst i afsnittet vil Crisells teori blive inddraget og anvendt til analysen samt sammenlignet med analysen af Wingstedt.

5.1.1 Musikken i audiodramaet i forhold til berettermodellen

I dette afsnit vil narrativet i audiodramaet "The Tomb of Sargeras" blive gennemgået. Dette for nemmere at forstå de eksempler som gennemgås i analysen, og i hvilken kontekst de optræder. Narrativet vil blive sat ind i berettermodellen for at give et overblik over narrativets struktur. Det skal her gøres opmærksom på, at der er tale om fiktivt univers med fiktive skabninger og verdener.



Figur 6 Illusteres berettermodellen - https://portals.clio.me/dk/dansk/4-6/ressourcer/til-eleven/modeller/berettermodel/ (Lokaliseret d. 2/6-19)

Ovenover ses berettermodellen. I dette afsnit vil vi bruge berettermodellen på audiodramaets narrativ og komme ind på, hvilke argumenter de forskellige inddelinger er lavet ud fra. Berettermodellen er ifølge Gyldendals Leksikon "*et lineært og kausalt opbygget narrativt forløb i en dramatisk tekst eller et filmmanuskript*." Og om dens oprindelse skrives der "*Men B stammer oprindelig fra teatret og den form, som Aristoteles i det tredje årh. f.Kr. beskrev som den ideelle form for tragedie i sin Poetik.*"[10] (Branth, 2007). Denne model er inddelt i syv punkter, og de vil blive gennemgået nedenfor, hvorefter audiodramaets inddeling vil blive uddybet.

Det første er *anslaget* (se figur 11), og det er her, lytteren bliver kastet ind i historien, og derfor bruges der oftest tid på at beskrive omgivelser, hovedkarakter og eventuelt elementer for den overordnede præmis i historien. Hovedpersonen i historien er orken[11] Gul´dan. Narrativet starter med, at han vågner op på en strand efter et skibbrud. Han finder vraget fra skibet, og der finder han også flere lig. Han mærker en kraft fra et af "ligene" og beslutter sig for at tage

[10] I dette citat refererer B til berettermodellen.

[11] "*En **ork** er et fantasivæsen. De optræder i flere forskellige fantasiuniverser og varierer i udseende, men er typisk uhyggelige at se på med mørkegrøn hud og store hugtænder stikkende ud fra undermunden.*" (https://da.wikipedia.org/wiki/Ork, lokaliseret d. 28/05-19)

denne kraft. Dette er første gang, at Gul´dan oplever Fel - en stor kraft som suger livet ud af væsener for at give deres livskraft til modtageren. Han opdager dog, at liget ikke er dødt, og det er igennem de liv, der er tilbage, at han kan suge livskraften. Efter denne hændelse begynder en stemme at tale til Gul´dan. Vi får derfor igennem denne sekvens præsenteret hovedkarakteren, hans omgivelser og lidt om hvem hans karakter er, og hvilke tendenser han har. Der bliver lagt tydelig vægt på, hvordan han, når han kan mærke Fel-energi i sin krop, kan mærke en kæmpe kraft og magt, og dette bliver temaet for resten af audiodramaet.

Herefter bliver Kil´jaeden præsenteret, og audiodramaet går her ind i *præsentationen* (se figur 11). Det er her lytteren præsenteres for de andre vigtige karakterer i historien samt får en bedre fornemmelse for, hvad det er for en verden, historien udspiller sig i, og dele af præmissen bliver eventuelt præsenteret her. I denne del af audiodramaet bliver vi præsenteret for de tre andre vigtige karakterer: Kil´jaeden, Khadgar og Maiev. Lytteren får præsenteret alle karakterer i et scenarie, som fortæller dem noget om deres karakteristikaer, og i dette tilfælde også hvilken side de tilhører: The Legion[12] eller den anden side. Her begynder lytteren at kunne skabe sig et mere klart billede af de karakterer, der er i historien, samt hvad det er for en verden, de befinder sig i, og hvilke regler der gælder i denne. Handlingens forløb i denne del er således: Stemmen der taler til Gul´dan er hans mester Kil´jaeden[13]. Igennem deres samtale bliver det klart, at det er Kil´jaeden, der har sendt Gul´dan til dette sted for at åbne en portal[14]. Det går også op for Gul´dan igennem samtalen, at det ikke er første gang, han gør dette. Der har været andre udgaver af ham selv, der har været på samme sted for at udføre samme opgave, men de tidligere versioner har fejlet. Igennem hele audiodramaet kæmper Gul´dan med, hvorvidt han kan stole på sin mester Kil´jaeden. Gul´dan mærker en kraft komme tættere på, og han gemmer sig. Dette viser sig at være elveren[15] Maiev Shadowsong. Hun bevæger sig hen imod en masse andre elvere, og Gul´dan følger efter for at høre deres samtale. Kort tid efter dukker endnu en karakter op, Khadgar, der er troldmand. Gul´dan hører Maiev og Khadgar tale - han vil gerne tilintetgøre dem begge, men Kil´jaeden overbeviser ham dog hurtigt om at komme videre og i gang med

---

[12] The Legion betyder: "*The **Burning Legion** (simply **the Legion**,[7] occasionally referred to as the **Legion Forces**,[8] the **Burning Shadow**,[9] or the **Great Burning Shadow**,[10][11] and the **infinite army**[12]) is a vast, innumerable army of demons and corrupted races who seek to destroy all life*." (https://wow.gamepedia.com/Burning_Legion, lokaliseret d. 31/05-19)

[13] "*Kil'jaeden (sometimes spelled as Kil'Jaeden) (pronounced Kill-Jay-Den) was a powerful eredar demon lord and acting leader of the Burning Legion.*" (https://wowwiki.fandom.com/wiki/Kil%27jaeden. Lokaliseret d. 31/05-19)

[14] "I science fiction- og fantasy-genrerne bruges ordet om adgange til andre verdener, som kan være forskudte i forhold til sted, tideller dimension." (https://da.wikipedia.org/wiki/Portal, lokaliseret d. 20/05-19)

[15] "overnaturligt væsen som ifølge dansk folketro bor i skove og moser(...)" (https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=elver, lokaliseret d. 20/05-19)

den opgave, som han er blevet sendt ud for at udføre. Gul´dan bevæger sig herefter mod The Tomb of Sargeras, som er det sted, hvor portalen befinder sig.

Efter dette kommer *uddybningen* (se figur 11) - det er oftest her, hvor der gås mere i detaljer med karakterer, forhold, verden og eventuelt præmis. I dette audiodrama har vi valgt, at uddybningen sker, da Gul´dan sætter sig i en båd og sejler til The Tomb of Sargeras. Dette grundet at det er på denne lokation, hvor historien vil udspille sig, samt at præmissen bliver mere tydeliggjort på hans rejse derover.

Point of no return (se figur 11) er det sted i en historie, hvor hovedkarakteren tager et valg, som sætter historien i gang, og hvor der ikke er nogen vej tilbage - deraf navnet. Det er oftest også her, præmissen bliver præsenteret. I dette tilfælde mener vi, at dette sker, da Gul´dan beslutter sig for at hjælpe Kil´jaeden med at få kræfterne fra The Tomb of Sargeras - dog med den bagvedliggende tanke, at han har besluttet sig for at beholde dem for sig selv, når han finder dem. Så dette betyder, at Gul´dan siger ja til dette eventyr, fordi han har tænkt sig at udnytte Kil´jaeden. Præmissen i historien bliver dermed, at Gul´dan skal få kraften for sig selv. Dette er dog noget, han kæmper med internt igennem hele historien - om hvorvidt han vil være i stand til at klare sig på egen hånd. Samtidig med dette følges de to andre karakterer Maiev og Khadgar, som er uvenner på grund af tidligere begivenheder, og Maiev nægter at hjælpe Khadgar med at stoppe Gul´dan. Khadgar tager derfor selv afsted.

Konfliktoptrapning (se figur 11) er i historien, hvor præmissen bliver sat på prøve, og hovedpersonen kæmper for at komme i mål med det, som hovedpersonen er taget afsted for at gøre. I dette tilfælde foregår konfliktoptrapningen inde i The Tomb of Sargeras, hvor Gul´dan forsøger at få kræfterne, der gemmer sig derinde, mens han fortsat er usikker på, hvorvidt han vil kunne klare sig med dem alene. Gul´dan bliver da mødt af Khadgar, og de begynder at kæmpe. Kil´jaeden får undervejs overtalt Gul´dan til at ignorere Khadgar og i stedet begynde at bryde de sejl, som skal til for at åbne portalen. Khadgar forsøger at stoppe Gul´dan, men det lykkes Gul'dan at bryde sejlene en efter en.

Dette fortsætter indtil *klimaks* (se figur 11), som er den del af historien, hvor konflikten og præmissen enten bliver løst eller går galt. I dette tilfælde er der kun er et sejl tilbage, og her er Gul´dan i tvivl om, han skal beholde den kraft han vil få for sig selv eller give den til Kil´jaeden for at åbne porten. Imens kommer Maiev og Khadgar til hjælp - det er dog for sent. Gul´dan beslutter at give kraften til Kil´jaeden, og portalen bliver åbnet.

Udtoning (se figur 11) i en historie er det sidste, der sker, og det er hvor eventuelt ubesvarede spørgsmål bliver besvaret, efterladt eller nye spørgsmål bliver stillet - dette er en afrunding af historien. I audiodramaet sker dette, da Gul´dan har fået kraften og har åbnet portalen hvor der

strømmer dæmoner og mørke væsener, som snart vil overtage den verden, de befinder sig i. Gul´dan jagter Khadgar ud af The Tomb of Sargeras. Her bliver der stillet spørgsmål fra Khadgars perspektiv om, hvordan han skal stoppe Gul´dan, og hvad verden vil blive til, når Gul'dan har magten.

5.1.2 Musikanalytisk præsentation af musikken i audiodramaet

Dette afsnit vil bestå af en todelt analyse. Første del vil bestå af en analyse inspireret af vektoranalysen (se afsnit, s. 44). Denne analytiske tilgang har vi som før nævnt valgt, da den er omfattende og kan hjælpe med at give et overblik over musikken i audiodramaet, og på denne måde kan vi analysere musikken i audiodramaet i forhold til forskellige aspekter inden den narrative analyse. Dette er en god indfaldsvinkel til at få en forståelse af musikken inden, og på denne måde kan man også anvende disse aspekter i den narrative analyse. Idet vi ønsker at undersøge musikkens anvendelse og evne til at lede et narrativ i et audiodrama, er det essentielt at analysere det musikalske materiale og herefter forbinde det med narrativet - på denne måde forbinder "vektoranalysen" teori og narrativ. Vi vil, for at denne del af analysen ikke bliver for omfattende, i de dele af analysen, hvor det kræver, at man går mere i dybden med for eksempel melodik og klanganalyse tage udgangspunkt i essentielle temaer fra både audiodramaet og filmen - i dette afsnit audiodramaets tema: Dark Titan og The Legion. Dette vil sige, at denne del af analysen skal bruges mest som et eksempel. Hvis elementer fra denne del af analysen vil være relevant for andre musikalske stykker i audiodramaet, vil de blive forklaret og gennemgået i analysen med Wingstedts funktioner. Denne analysemodel har vi altså brugt til at skabe et overblik over det musikalske materiale. De mere dybdegående elementer af denne model har vi taget inspiration fra i vores undersøgelse af det musikalske materiale i analysen.. Efterfølgende vil vi inddrage noget af analysen med Wingstedts narrativitetsteori og analysere, hvordan musikken anvendes i forhold til narrativet, hvilket er den anden analysedel. Nedenfor vil inspiration fra vektoranalysens forskellige komponenter gennemgås:

Den historiske baggrund for Audiodramaet "The Tomb of Sargeras" er, at det, som før nævnt, er udgivet i starten af august 2016 (se afsnit, s. 4) hvilket vil sige, at det er af nyere dato. Dette er Blizzards første audiodrama. Komponisterne til dette audiodrama inkluderer: Russell Brower, Neal Acree, Sam Cardon, Edo Guidotti, Glenn Stafford (Blizzard Entertainment, d. 18/03-19). Meget af musikken er ikke direkte komponeret til audiodramaet, da noget af

musikken også anvendes i computerspillet: 'World of Warcraft: Legion' (Blizzard Entertainment, d. 18/03-19.). Dette skyldes, at audiodramaets funktion blandt andet har været at fungere som appetitvækker til en ny udgivelse til computerspillet. Noget af musikken er derfor skrevet til samme univers med lignende plot og karakterer, idet der er tale om transmedia (se afsnit, s. 4). Dog er World of Warcraft generelt kendt for at genbruge kendte temaer i forskellige computerspilsudgaver, men komponerer stadig nyt (Werlé, 2014, s. 14). På trods af noget af musikken ikke direkte er komponeret til audiodramaet, har det stadig stor indflydelse på, hvilke musikalske elementer producenterne udvælger til hvilke narrative elementer og hvilken sammensætning. Vi har forsøgt at kontakte Blizzard, men det har ikke været muligt at få et konkret svar om, hvor meget der er genbrugt, og hvor meget der er komponeret til audiodramaet, og vi har derfor selv udarbejdet analytisk arbejde til at finde disse steder ud fra det musikalske materiale fra computerspillet (se dette i bilag 1). Universet, i både spillet og audiodramaet, skal desuden forestille at være overnaturligt, hvilket kan have en betydning for, hvilken musik der anvendes. Generelt beskrives musikken i World of Warcraft som episk (Werlé, 2014). Dette kendetegn stemmer blandt andet overens med selve universet i narrativet i spillet, filmen og audiodramaet.

For bedre at kunne få et overblik over musikken i audiodramaet har vi udarbejdet et skema over flere forskellige komponenter i audiodramaet (se bilag 1). Dette skema har vi lavet med udgangspunkt i Morten Michelsen, der i kapitlet "Radio Imaginaries - Music, Space, and Broadcasting in the 1950s" har lavet et skema over, hvornår musik, soundscape og tale optræder med tidsangivelser (2019, s. 392). Dette har vi justeret, så tale i stedet for er narrativ, og soundscape er lydeffekter. Desuden har vi en kolonne, hvor vi har angivet titlen på nummeret, der er anvendt - hvilket hænger sammen med, at alt musikken som før nævnt ikke er komponeret til audiodramaet, men derimod er taget fra spillet, som audiodramaet er lavet med udgangspunkt i. Derefter har vi lavet en kolonne til at angive, hvilke narrative funktioner der optræder ud fra Wingstedts teori. Den sidste kolonne er blot til kommentarer om forskellige observationer. Nedenfor er et udsnit fra oversigten:

Tid	Narrativ	Musik	Titel på nummer	Funktioner	Noter
Del 1					
00:15 - 00:58	Intro	Dramatisk musik: Trommer, messingblæsere og fløjter	Dark Titan (24:07)	1.1.2 *stemningstilførsel* 3.1.1.3 *bygger overordnet kontinuitet*	Den er med til at sætte en stemning (objektiv). Da dette stykke musik starter alle delene og dermed skaber en ramme for fortællingen.
00:58 - 00:59		Ingen musik			1 sek
00:59 - 01:20	Beskrivelse af skibet	Rolig musik: Messingblæsere, fløjter, strygere, klokker (Håbefuldt)	Passages (31:56)	1.1.2 *stemningstilførsel* 1.3.1.2 *beskriver de fysiske omgivelser*	Den er med til at sætte en stemning (objektiv). Indikerer miljøet Indikerer vand med bølgende bevægelser i strygere

Figur 7 Illusteres et uddrag af bilag 1

Kort fortalt er der nogle elementer, som bidrager til at danne sig et overblik over det 1 time, 31 minutter og 20 sekunder lange audiodrama. Som det ses i bilaget (se bilag s. 1), er der i alt fire dele i audiodramaet. Hver del starter med et tema, som før nævnt hedder Dark Titan, og dette bliver derfor kendingsmelodien for audiodramaet, som sætter stemningen inden, det begynder. Dette skaber dermed en ramme for historien, som Crisells *musik som en ´ramme´og ´grænse´mekanisme*. Der er ikke musik alle steder i audiodramaet - det vil sige, nogle steder er der kun tale og ikke musik. Dette har også en effekt, hvor lytteren får mere fokus på det talte narrativ, og desuden opstår der en anden funktion, når musikken ikke er til stede. For et yderligere overblik har vi udarbejdet forskellige modeller til visuelt at repræsentere, hvad der sker i audiodramaet. For eksempel i figur 17 kan det ses, hvor ofte musikken optræder, og hvor ofte der er stilhed med kun det talte narrativ (se afsnit s. 80).

Ved den tredje del af denne analyse er der fokus på orkestrering og klang. Som før nævnt er det et orkester, der spiller, og det er symfonisk musik. Werlé skriver om musikken generelt i World of Warcraft: "[Blizzard] *hires orchestras to play music for its games, giving their compositions tremendous complexity, richness, and diversity*" (Werlé, 2014, s. 21). Dette kan være et argument for, at der ikke er tale om samples - dog kan lydene stadig være manipuleret

med. Det er især blæsere (både træ- og messing) samt strygere, der er gennemtrængende i lydbilledet. Der indgår dog også korstemmer - dog lyder det som manipulerede stemmer, selvom dette ikke kan vides med sikkerhed. Der indgår også en hel del lydeffekter, som overlapper med musikken, hvilket gør, at det musikalske materiale lyder mere manipuleret med, end det nødvendigvis er. Det musikalske materiale er dog tilgængeligt uafhængigt af audiodramaet[16]. Her bliver det tydeligt, hvordan musikken er i sig selv uden narrativet. Nedenfor er angivet en liste over de instrumenter, der er tydeligt tilgængelige i lydbilledet:

Instrumenter:

- Violin
- Bratsch
- Cello
- Kontrabas
- Trompet
- Horn
- Tværfløjte
- Fagot
- Piccolofløjte
- Obo
- Klarinet
- Klokke
- Kor
- Percussion

Figur 8 Listes de instrumenter som optræder i audiodramaet

De forskellige instrumenter der er inddraget bidrager til en bred ambitus. Men generelt har komponisterne benyttet sig meget af det dybe register, hvilket bidrager til et mere melankolsk og dystert udtryk. De steder hvor komponisterne har inddraget mange instrumenter i forskellige registre, bidrager dette til et storslået udtryk med rum for fortolkning. Generelt bidrager de symfoniske instrumenter til et meget storslået udtryk, hvilket blandt andet kan være skyld i, at mange forbinder musikken med noget episk i World of Warcraft (Werlé, 2014). Man kan anskue, at der opstår et stort rum i musikken, idet der er en stor ambitus, hvilket kan give flere fortolkningsmuligheder. Selvom der er mange muligheder ved at inddrage så mange forskellige instrumenter, er der dog generelt meget det samme klanglige udtryk, idet det er orkestermusik. Hvis komponisterne havde valgt at inddrage for eksempel klaver og guitar oftere, ville dette give et andet udtryk og formentligt ikke et lige så episk udtryk. Desuden ville det formentligt også ændre lytterens visuelle billede af de fysiske omgivelser.

[16] https://www.youtube.com/watch?v=SZKPa3zpwWk, lokaliseret d. 28/05-19

Ved fjerde punkt af analysen er der fokus på de bærende teknikker, hvilket inkluderer analyse af figurer og motiver. Et essentielt tema er Dark Titan, som afspilles hver gang en ny del starter:

Figur 9 Illusteres et brudstykke af Dark Titan-temaet

Det dybe register der spilles på celloen samt det første interval bestående af en lille terts samt afslutningen med ledetonen til grundtonen bidrager alt sammen med det melankolske og dystre - og den sidste ledetone bidrager især med det spændingsskabende, der fungerer godt som appetitvækker. Et af de bærende teknikker er blandt andet også anvendelsen af de små sekunder - dette kan der læses mere om under punkt seks (se afsnit s. 44). Det samme gælder med hensyn til den hyppige brug af det dybe register.

I den næste del vil der blive set på vertikale modeller i musikken. Her indgår signifikante eksempler på vertikale strukturer, for eksempel akkordstrukturer. Generelt består mange af temaerne af molakkorder. For eksempel er Dark Titan-temaet præget af d-mol. Der varieres meget i lydbilledet i forhold til, hvor mange lag der er. Nogle steder er der for eksempel blot én dyb stryger, der spiller The Legions ledemotiv:

Figur 10 Illusteres et uddrag af The Legions ledemotiv

Dette motiv indgår også i titelmelodien (Dark Titan), men dette er i en anden toneart. Hvis man sammenligner dette tema, som kun spilles af én dyb stryger, så er der andre steder, hvor der er mange lag i musikken, hvilket bidrager til et større rum: For eksempel (17:05) hvor flere strygere spiller en melodi unisont, samt underlæggende flydetoner på strygere og trommer. Disse forskellige 'rum' musikken skaber forskellige steder i audiodramaet, bidrager til at kunne skabe forskellige billeder hos lytteren og netop dette visuelle rum. Anvendelsen af både et

instrument kontra et helt orkester giver mange forskellige muligheder for at skabe forskellige stemninger.

I denne del vil der blive set på horisontale modeller i musikken. Der analyseres på melodi- og linjeføring. Et bestemt motiv der anvendes flere steder er en opadgående kromatisk bevægelse hos strygere:

Figur 11 Illustere et eksempel på en kromatisk bevægelse

Dette indikerer, at noget kommer nærmere og nærmere og skaber spænding og forventning hos lytteren. Dette gør små sekunder generelt, hvilket også benyttes i Dark Titan-temaet (se figur 8). Dette understøtter komponisterne blandt andet ved brug af forskellige dynamik - flere steder crescenderer musikken op til et vist punkt, hvilket også bidrager til spænding og forventning. En anden effekt de anvender, er de bølgende konturer i melodierne, hvilket også bidrager til bevægelse i musikken. Generelt er det dog ikke så melodisk - meget af musikken indbefatter blandt andet lange flydetoner eller hurtige bevægelser, som ikke lyder melodisk, hvilket kan tyde på, at musikken her har en bestemt funktion.

Under det syvende punkt er der fokus på stilarten. Komponisterne har valgt at bruge symfonisk musik. Symfonisk musik stammer tilbage fra 1700-tallet: "*symfoni, siden 1730'erne betegnelsen for en flersatset komposition for orkester. I sidste halvdel af 1700-t. blev symfonien orkestermusikkens hovedgenre, en position, den siden har bevaret.*" (Rasmussen, Den Store Danske, u.å.). Det er derfor en ældre genre. Komponisterne har også valgt at sætte et mere moderne og fremmed præg på musikken ved at sætte effekter på, hvilket kan få musikken til at afspejle det fremmed univers i højere grad - i stedet for at give associationer til 1700-tallet. Grunden til at de formentligt har valgt symfonisk musik med fremmede elementer kan skyldes, at symfonisk musik, ud fra vores observationer, især også anvendes i filmmusikkens verden. Xavier Derrick Werlé har også skrevet om musikken i World of Warcraft-spillet og skriver: "*Epic role playing games such as the World of Warcraft are accompanied by epic music which intensifies the players' in-game experience and sensations. This raises the question: What*

makes music epic?" (Werlé, 2014, s. ii). Her beskriver han, at musikken i World of Warcraft er episk og undrer sig over, hvad der gør musik episk. Her kan symfonisk musik være med til at give et overdådigt indtryk grundet de mange instrumenter og lag i musikken. En anden grund til at vælge symfonisk musik er, at deres publikum er bekendt med denne stilart. Så for at lytteren på nogen måde skal kunne identificere sig med universet, skal der være noget velkendt, hvilket stilarten er. Ved at lave små justeringer kan universet virke en anelse mere fremmed, hvilket kan indikere, at det foregår i et andet univers. Derudover er universet meget organisk og middelalderinspireret. Dette vil sige, at omgivelserne oftest er præget meget af natur og har meget lidt teknologi.

5.1.3 Analyse ud fra Wingstedts funktioner

Nedenstående er en analyse af musikken i audiodramaet ud fra Wingstedts analysemodel af narrativ mediemusik. Vi har disponeret efter de forskellige funktioner, der optræder i audiodramaet, hvor de kommer i rækkefølge alt efter, hvilket nummer de har (se figur 3 i afsnit s. 20-21). De er derfor ikke noteret efter, hvornår i audiodramaet de optræder, da flere af funktionerne optræder mange gange, og flere optræder i de samme sektioner (se bilag 1 for denne oversigt). Det skal her nævnes, at der, som altid når man foretager en analyse, er tale om en fortolkningsproces, hvor det kan diskuteres, hvornår der er tale om hvilken funktion. Her henvises til teoriafsnittet, hvor vi redegør for vores forståelse af funktionerne ud fra Wingstedts beskrivelser, samt nedenstående analyse hvor det bliver endnu tydeligere, hvad der ligger i funktionerne, og hvor vi argumenterer for begrundelserne bag. Vores tilgang til analysen er beskrevet i metodeafsnittet (se afsnit, s. 49). Da vi har lyttet til audiodramaet flere gange inden selve analysen med Wingstedt, har vi derfor en forståelse for empirien på forhånd. Vi har dog stadig fokus på, hvordan musikkens funktion umiddelbart optræder for lytteren. Nedenfor vil vi give et overordnet indblik i funktionerne, der optræder i audiodramaet.

5.1.3.1 *Bedrager* (1.1.1)

Figur 12 Illustration af Gul´dan fra audiodramaets første del. Referere til fodnote 17.

Wingstedts funktion *bedrager* optræder i løbet af audiodramaet to gange. Denne kategori bruges, når musikken "forråder" lytteren - det vil sige, at musikken indikerer, at der skal ske noget bestemt, hvor det derefter viser sig ikke at ske som forventet. Musikken prøver derfor at overbevise lytteren om, hvad der vil ske senere i historien - også viser det sig ikke at være tilfældet. Funktionen optræder ikke særlig meget, da den bruges til specielle tilfælde, hvor lytteren skal ledes på vildspor for ikke at regne plottet ud for tidligt i historien. Den ene gang det optræder (16:50)[17], gemmer Gul´dan (se figur 12) sig, da en mystisk skikkelse dukker op. Han finder ud af, at det er elveren Maiev og vil gøre det af med hende, da hun er imod The Legion. Mens han overvejer denne tanke, bygger musikken op og bliver mere og mere dramatisk. Den indikerer, at der skal til at ske noget, da der er en hastig trommerytme, mens der bygges flere instrumenter på. Da musikken når sit højdepunkt, og Gul´dan skal til at angribe, bliver han brat stoppet af Kil´jaedens stemme. Musikken er dermed med til at bygge en stemning op, som om der skulle til at ske noget dramatisk, hvilket der ikke kommer til. Musikken er på denne måde med til at overbevise lytteren om, at de tanker Gul´dan har om, hvad han har tænkt sig at gøre vil blive til virkelighed.

Anden gang dette optræder, kommenterer musikken på en tanke, som Gul´dan har. Han tænker "[...] *for whatever power lay inside, would soon rest in his hands, not the legends, his*" (25:31). Derefter begynder der at spille dramatisk musik, som kan tolkes som kraft i forhold til, at Gul´dan tænker, han selv vil blive magtfuld. Musikken er insisterende med sine tunge fjerdedels blæsere, og det kan derfor tolkes, at Gul´dans tanke vil blive virkelig - dog viser det sig, at der kommer til at ske det modsatte, for Gul´dan ender nemlig med selv at give kræfterne til The Legion, og på denne måde bedrager musikken lytteren.

I dette audiodrama bruges denne funktion altså sparsomt. Den ene gang for at opbygge en forventning om handling, som derefter ikke bliver udlevet. Denne gang bruges musikken til at

[17] Videoen kan tilgås på dette link: https://www.youtube.com/watch?v=iYAiQkiUsAk&t=4292s (lokaliseret d. 29/05-19)

skabe en forventning, som afklares på kort sigt, da lytteren hurtigt får klargjort, om denne forventning er sand. Den anden gang denne funktion bliver brugt, er det på et handlingsmæssigt længere plan, da lytteren først får opklaret denne forventning i slutningen af audiodramaet. Funktionen bruges derfor de to gange til at skabe forventning og spænding på to forskellige måder - især når der ses på, hvor hurtigt lytteren får afkræftet forventningen. At denne funktion kun bruges sparsomt kan hænge sammen med, at en lytter hurtigt kan begynde at føle mistro til det, vedkommende bliver præsenteret for, hvis denne funktion bruges for ofte, og det kan ende med at skabe en helt anden stemning omkring narrativet.

5.1.3.2 *Stemningstilførsel* (1.1.2)

Stemningstilførsel og *beskriver (afslører) følelser* er svære at differentiere imellem, da det i nogle tilfælde kan være svært, om tolkningen skal være en mere generel stemning eller en karakters følelser, da narrativet i audiodramaet oftest ses ud fra en karakters perspektiv. For at undgå at lave denne fortolkning på forskellige parametre har vi, som tidligere nævnt, skrevet hvordan vi vil tolke kategorierne i teoriafsnittet (se afsnit s. 17). Dog er funktionerne ikke gensidigt udelukkende, så nogle steder har vi noteret begge funktioner under samme, da man kan argumentere for, at begge funktioner er til stede alt efter, hvordan man fortolker musikken. Funktionen optræder 20 gange i alt ud fra vores analyse. Her er det især over længerevarende sekvenser, ofte med en melankolsk eller dramatisk karakter, hvor lytteren får denne fornemmelse i kroppen. Et eksempel er blandt andet (14:07-17:11), hvor der opbygges suspense[18] - her kommer der en generel stemning i kroppen hos lytteren over længere tid. Dette sted i narrativet er første gang, lytteren bliver præsenteret for Maiev. Gul´dan observerer, hvordan hun kommer ud af en lyskugle, og hvordan hun efterfølgende bevæger sig yndefuldt afsted. Her er musikken mystisk og søgende, og instrumenteringen består af blandt andet fløjter og harpe. Her skaber musikken en overordnet stemning af mystik og nysgerrighed over for denne nye karakter, som lytteren bliver præsenteret for. Hvis man kigger på dette eksempel sammenlignet med en sekvens fra *beskriver (afslører) følelser*, er dette eksempel af længerevarende karakter - og dette er en generel tendens, da der, ud fra vores forståelse af kategorierne, skal længere tidsintervaller til at sætte en stemning hos lytteren end en følelse fra en karakter i narrativet, der kan opstå hurtigere. Audiodramaet, som er delt op i fire dele, starter hver gang med en titelmelodi (Dark Titan) (se afsnit, s. 56). Idet denne afspilles hver gang, en

[18] "*spænding forårsaget af at noget hemmeligholdt forventes at blive afsløret især i forbindelse med film og litteratur*" (https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=suspense. Lokaliseret d. 31/05-19)

ny del starter, giver musikken lytteren en fornemmelse i kroppen om, hvad der skal til at ske og sætter dermed også en stemning for audiodramaet. Dette gør også, at denne musik skaber en ramme for audiodramaet, som Crisells *musik som ´ramme´og ´grænse´mekanisme*, så der er en defineret start og slut for de forskellige dele, samt lytteren får en følelse af genkendelse. Den dystre følelse der er i titelmelodien, gør, at lytteren får en følelse af uhygge og en spændthed - denne følelse opstår blandt andet ved det dybe register, melankolske strygere, samt den pludselige fløjte og markante blæsere, der lyder manipulerede og insisterende. Hvis man sammenligner med *beskriver (afslører) følelser*, der har fokus på en karakters følelser, som opleves af lytteren, har *stemningstilførsel* nærmere fokus på en generel stemning for handlingen. Denne funktion optræder også senere i audiodramaet: (23:42) optræder der en stemning af uhygge i musikkendenne kan man også placere under denne funktion, da lytteren får en fornemmelse af uhygge - uden at det er igennem en karakter. Her er Gul´dan på vej ind i The Tomb of Sargeras, da en fælde pludselig bliver aktiveret. Musikken begynder, men forsvinder hurtigt igen, da Gul´dan nemt stopper den, og hans tanker er koncentreret om noget andet. Det samme sker (31:15), hvor musikken skaber suspense og uhygge, og som potentielt får lytteren til at frygte, hvad der kommer til at ske. Maiev beslutter sig for ikke at hjælpe Khadgar med at stoppe Gul´dan og sender sin hær væk. I musikken sker en dynamisk opbygning, og der kommer flere instrumenter. Det stopper med strygernes tema, der har nogle hurtige trioler, som skaber en forventning hos lytteren.

Denne funktion bruges oftest i audiodramaet, når der skal kommunikeres en generel stemning, som optræder i narrativet, men som ikke er vinklet af nogle af karaktererne. Denne funktion har derfor primært lytteren i fokus, da den forsøger at sætte en stemning for lokationer og handling, som lytteren ønskes engageret i. Denne funktion er ofte brugt i audiodramaet, da denne også virker til følelsesmæssigt at guide lytteren igennem narrativet, når vedkommende ikke kan blive følelsesmæssigt påvirket af andre sanser. Denne funktion spiller derfor en stor rolle for oplevelsen og forståelsen af narrativet.

5.1.3.3 *Forudsigelse* (1.1.3)

Wingstedts funktion *forudsigelse* optræder fem gange i løbet af audiodramaet. Denne funktion beskriver musikken, når den bruges i forbindelse med at forudsige begivenheder eller handling, der vil ske senere i narrativet. Første gang dette optræder er (13:08), da Kil´jaeden fortæller Gul´dan, hvad der er på den anden side af vandet - nemlig The Tomb of Sargeras. Idet han beskriver det, bliver musikken dramatisk og fortæller lytteren, at dette er destinationen, som Gul´dan skal hen til. På denne måde giver musikken et glimt af, hvad der kommer til at ske.

Det kunne også diskuteres at have primært funktionen *'kommenterer' på narrativet*, idet musikken indikerer, at dette sted er dystert ved at stoppe brat - musikken kommenterer derved på, hvordan stedet er uden, at lytteren har været der. Dog kan man sige, at forudsigelsen er en uddybning af, hvordan musikken er med til at kommentere på narrativet. Anden gang dette optræder (1:07:49) er når, Gul´dan bryder det sidste segl og får kraften. I det øjeblik kraften bliver sluppet løs, spiller temaet eller ledemotivet for The Legion (se afsnit s. 56), og dermed indikeres det, at det i sidste ende vil blive dem, som får kraften. Musikken er på dette sted meget kort, hvilket kan skyldes, at det er et lille kig ind i fremtiden, fremfor at det skal sætte en stemning, da dette ofte kræver længere tid. Den sidste gang det optræder er, da Khadgar går igennem The Tomb of Sargeras, og han er helt alene og mangler hjælp (1:17:01). Pludselig hører har nogen komme; kort tid inden dette, bliver der spillet en harpe, som tidligere har været til stede, når Maiev er dukket op. Det er igen tilfældet, og musikken indikerer dermed, inden vi får det bekræftet, at Maiev er til stede, at hun vil dukke op - se også ledemotiv (se afsnit s. 68). I tidsrummet (26:02-26:25), forudser musikken, at Maiev og Khadgar får en uoverensstemmelse, idet hun ikke vil hjælpe ham med at forhindre Gul'dan i at åbne porten til The Tomb of Sargeras. Lige inden deres samtale har musikken en meget dramatisk karakter med en stakkeret rytme af to fjerdedele og to ottendedele, i stryg og blæs i et dybt register samt en underliggende dronetone. Dette indikerer, at der vil ske en uoverensstemmelse, inden vi hører selve uoverensstemmelsen i det talte narrativ. En anden gang det forekommer er (1:21:31). Her er Gul´dan inde i The Tomb of Sargeras og kan fornemme, at Khadgar og Maiev også er til stede. Musikken spiller dynamisk svagt, og strygerne har vibrato, der indikerer usikkerhed. Lige efter dette får vi at vide, at Gul'dan ikke længere er alene, og strygerne med deres vibrato indikerer usikkerhed, og at der lige om lidt vil ske noget. Begge af disse forudsigelser sker kort tid inden, det sker i det talte narrativ.

Man kan diskutere, hvor meget der skal til, for at man kan tale om forudsigelse. For eksempel kan man diskutere, om temaet for audiodramaet (Dark Titan) er en form for forudsigelse. Dette kan man diskutere, idet det har et dramatisk og melankolsk udtryk og, som nævnt i vektoranalysen, har en spændingsskabende funktion, der indikerer, der skal ske noget dystert. Dette har vi ikke tolket som funktionen *forudsigelse*, idet det nærmere for os at høre har en stemningsskabende funktion. Det sætter rammen for fortællingen og forudsér ikke konkrete begivenheder i fortællingen. Desuden optræder titelmelodien ikke i forhold til et talt narrativ, og derfor bliver det mere diffust, hvad denne skulle forudsige.

Denne funktion bruges ikke særlig mange gange i løbet af audiodramaet. Den bruges som funktionen *bedrager* - både til lange og korte forudsigelser. Dette vil sige, at den både bruges

til at guide lytteren på lang sigt og dermed give potentiale for, at lytteren underbevidst får fornemmelser for, hvad der kommer til at ske i narrativet, og kort sigt hvor lytterne potentielt hjælpes med at forstå narrativet, hvis handling ellers kun beskrives og repræsenteres med lydeffekter. Denne funktion vil oftest ikke komme alene, men i kombination med *'kommenterer' på narrativet*, da den ved at forudsige, hvad der vil ske oftest også vil kommunikere en holdning omkring dette, som er på vej.

5.1.3.4 Antyder den kulturelle ramme (1.2.2.2) og Indikation af social status (1.2.2.3)

Vi har valgt at lægge disse to funktioner sammen i dette audiodrama, da vi mener, at de begge kun optræder en gang, og at dette sker på samme tid: (14:07). Dette sted i narrativet er første gang, elveren Maiev bliver præsenteret. Dette eksempel bruges også i *stemningstilførsel* (se afsnit s. 64). Musikken er her i et lyst register, hvor instrumenteringen primært består af træblæsere samt harpespil, der indikerer, at elveren Maiev er til stede (se afsnits. 68; s. 65). Musikkens lyse register, instrumenteringen samt lettere melankolske stemning (idet tonearten er mol), giver en let, elegant og mystisk fornemmelse, som stemmer overens med det, der kan forstås som elverracen - et elegant og mystisk væsen. Musikken giver derfor anledning til at give et visuelt billede hos lytteren af, hvordan en elver ser ud, hvilket ikke ville have været muligt, hvis der ikke var musik til stede. Vi får også at vide, hvordan hun ser ud i det talte narrativ og bevæger sig (14:25), men musikken indikerer derfor dette inden, vi får disse beskrivelser at vide i det talte narrativ. Der optræder derfor et visuelt billede hos lytteren inden disse beskrivelser kommer, som derefter enten justeres eller stemmer overens, når fortællerstemmen indtræder. Den mystiske fornemmelse der er i musikken opstår formentligt på baggrund af kontrasten imellem det lyse register, der ligger op til et mere muntert udtryk, og tonearten der er i mol, hvilket gør, der opstår et mere refleksivt og forundret udtryk i musikken. Idet der er tale om et fiktivt univers, hvor der findes forskellige racer, har vi valgt at notere denne under *antyder den kulturelle ramme* og *indikation af social status*, da man kan argumentere for, at racer hører under kulturelle betingelser og/eller være en form for social status. Musikken indikerer dermed en bestemt form for race, som man enten kan anskue som værende en indikation af noget kulturelt eller socialt.

Denne funktion bruges som før nævnt kun en gang i audiodramaet, hvilket vil sige, at musikken som udgangspunkt ikke forholder sig meget til kultur og status. Dette kan skyldes, at disse emner ikke er videre væsentlige i dette narrativ. Det er vigtigt at huske, at i et audiodrama bliver

alt kommunikeret igennem det auditive. Dette vil sige, at der ikke er meget plads til overflødighed. Da lytteren både skal forholde sig til lydeffekter, fortæller og musik, er det vigtigt, at alt hvad der bliver kommunikeret bidrager til at guide lytteren til at forstå og opleve narrativet mest optimalt.

5.1.3.5 *Ledemotiv* (1.2.3.1)

Ledemotiv opstår i alt seks gange. Ledemotivet der optræder flest gange er en variation af Dark Titan, som afspilles hver gang, en ny del starter og fungerer som appetitvækker for audiodramaet - man kan sige, at den hænger sammen med titelmelodien, der opstår fire gange, idet ledemotivet udspringer heraf. Variationen af dette tema indebærer en meget dyb stryger, der alene spiller det melodiske tema fra Dark Titan. Ledemotivet optræder første gang i forbindelse med, at Gul'dan tænker på kraften Fel (02:56). Dette er i begyndelsen af audiodramaet, hvor Gul´dan mærker den onde magi Fel for første gang. Denne magi er et af det store temaer for audiodramaet og et væsentligt omdrejningspunkt for narrativet. At ledemotivet afspilles her, hjælper lytteren til at få en fornemmelse for, at dette er vigtigt. Anden gang det optræder er i forbindelse med, at Khadgar lander ved The Tomb of Sargeras (37:40). Musikken begynder i det øjeblik, det beskrives, at Khadgar sætter fødderne på jorden. Dette kan tolkes som en indikator for, at det er her, dramaet vil udspille sig, hvilket også er tilfældet. Det andet ledemotiv er nærmere et instrument. Da Maiev første gang indtræder, spiller en obo og harpe, hvor man forbinder hende med disse lyse instrumenter (se afsnit s. 68). Senere (1:16:56) kommer der få harpetoner i baggrunden, som indikerer, at Maiev kommer tilbage om lidt. Dette hænger, som før nævnt, sammen med funktionen *forudsigelse*, da musikken forudser, at hun vil komme tilbage (se afsnit s. 65). Dette er ikke et specifikt tema, men derimod instrumenteringen, der gør dette til et ledemotiv. Desuden kan man også tale om, at musikken generelt er i et lysere register, når Maiev og Khadgar er til stede, sammenlignet med, når Gul'dan eller The Legion er der. Her repræsenterer musikken også de forskellige karakterer og indikerer, hvem man som lytter skal holde med i fortællingen. Dette hænger sammen med den retoriske funktion *'kommenterer' på narrativet.*

Det sidste ledemotiv er ikke et ledemotiv i den traditionelle forstand, da det blot optræder én gang. Det er nærmere, hvad man kan kalde for et transmedia-ledemotiv (se afsnit, s. 4), da temaet også optræder i computerspillet. I audiodramaet hvor The Tomb of Sargeras nævnes første gang, afspilles der et tema, som netop hedder The Tomb of Sargeras (se bilag 1) og kan derfor siges, at repræsentere dette sted - idet det også findes i computerspillet.

Funktionen ledemotiv optræder flere gange igennem audiodramaet og kan siges, at hjælpe med at lede lytteren igennem narrativet. Ledemotivet vil oftest komme sammen med en anden funktion, dette da det oftest kommer med en forudforståelse for den karakter eller den situation som det er knyttet til. (se bilag s. 1). Denne funktion virker meget brugbar i et audiodrama, da den kan hjælpe med at holde styr på narrativet i dette udelukkende auditive medie.

5.1.3.6 *Antyder de fysiske omgivelser* (1.3.1.2)

Wingstedts funktion *antyder de fysiske omgivelser* optræder i audiodramaet fem gange. Denne kategori bruges, når musikken er med til at beskrive eller livliggøre de fysiske omgivelser. Et eksempel hvor dette optræder er i begyndelsen af audiodramaet, hvor lytteren får præsenteret de omgivelser, hvori narrativet starter. Der beskrives en ensom strand med skibsvrag, og hvordan bølgerne bevæger sig op på stranden. Samtidig med dette spiller musikken sørgmodige strygere, som med bølgende bevægelser understøtter disse beskrivelser, idet man kan anskue at de bølgende bevægelser repræsenterer havets bølger. Her kan man diskutere, hvilken funktion dette præcist er, idet denne kan tænkes at være flere forskellige - for eksempel *præcisér bevægelsernes detaljer*, da bølgerne indikerer bevægelse. Dette kan umiddelbart også være en del af funktionen, men idet det talte narrativ på dette tidspunkt beskriver lokationen, vi befinder os i, fungerer musikken for os som en understøttelse af denne beskrivelse, hvor det ønskes at beskrive omgivelserne, hvor lytteren fornemmer, at lokationen er på en strand. Et andet eksempel er når Gul´dan sejler ud mod The Tomb of Sargeras (20:33). Her beskrives vandet, bådens og Gul´dans bevægelser, samtidig med at musikken understøtter disse beskrivelser: Gul´dan ror i lange rolige tag samtidig med, at musikken indikerer dette med lange rolige blæs på en fagot. Denne kategori er interessant, da et audiodrama udelukkende kan udtrykke sig igennem det auditive medie og må derfor bruge alle midler til at få lytteren til at forstå og leve sig ind i narrativet igennem det lydlige. Denne funktion er et eksempel på dette, hvor musikken bruges til at livliggøre scenariet. Musikken bidrager til at indikere det fysiske miljø, så lytteren bedre kan forestille sig disse omgivelser og danne visuelle billeder af lokationen.

5.1.3.7 *Præcisér bevægelsernes detaljer (*1.3.2.*1)* og Mickey-mousing (1.3.2.2)

Figur 13 Illustration af Gul´dan og Khadgar der kæmper, fra audiodramaets tredje del. Referere til fodnote 17.

Wingstedts funktion p*ræcisér bevægelsernes detaljer* optræder 21 gange i løbet audiodramaet. Denne funktion bruges i audiodramaet til at beskrive bevægelse. Det er især her, at mediet audiodrama kan have problematikker i forbindelse med, at man ikke direkte kan se, om noget er i bevægelse, og om der ellers sker fysisk handling i narrativet. Det er så her, at denne funktion kan hjælpe med at guide lytteren til at forstå, hvilke handlingsmæssige begivenheder der foregår i narrativet. Denne funktion bruges især i fortællingen, når tempoet er højt, og der foregår mange fysiske bevægelser på kort tid. Den bruges flere gange ved kamp eller ved pludselige fysiske begivenheder. Et eksempel på dette er, når Gul´dan og Khadgar kæmper (se figur 13) i The Tomb of Sargeras (47:00). Her er musikken dramatisk og i højt tempo, som indikerer de mange pludselige bevægelser, de laver. Dette er gentagende flere gange i slutningen af audiodramaet, da det er her, der opstår mere action. Den bruges også til at beskrive mere rolige bevægelser i situationer, hvor bevægelsen er særligt i fokus eller særlig vigtig. Et eksempel på dette er første gang, man bliver præsenteret for Maiev, hvor musikken følger hendes rolige og bløde bevægelser - dette beskrives mere detaljeret i tidligere afsnit (se afsnit s. 68). Dette hjælper lytteren til at forestille sig bevægelserne og igennem disse få en fornemmelse af Maievs karakter.

En anden kategori som vi har valgt at sætte under denne er *mickey-mousing*. Dette har vi gjort af to årsager: Den første er, at den altid vil optræde sammen med ovenstående kategori - derudover mener vi, at den skal behandles anderledes, end man ellers ville i forhold til medier som for eksempel film. Oprindelig set bruges begrebet '*mickey-mousing*[19]' om lyd, der direkte imiterer det visuelle. Når vi arbejder med et medie, som er udelukkende auditivt, skal vi altså vurdere, hvorvidt musikken imiterer de bevægelser, som enten beskrives, eller som lytteren

[19] "*In animation and film, "Mickey Mousing" (synchronized, mirrored, or parallel scoring) is a film technique that syncs the accompanying music with the actions on screen. "Matching movement to music," or, "The exact segmentation of the music analogue to the picture."*" (https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mousing. lokaliseret d. 31/05-19)

forestiller sig. Dette vil sige, at *mickey-mousing* mest bliver et spørgsmål om fortolkning - ikke kun i forhold til det hørte, men også det lytteren forestiller sig (se afsnit s. 123). Vi har i denne forbindelse valgt at sætte denne funktion på disse steder, hvor vi mener, at musikken tydeligt forsøger at imitere bevægelse i narrativet. Et eksempel på et sted som vi har fortolket som *mickey-mousing* er i slutningen af audiodramaet, hvor Khadgar forsøger at slippe væk. Her bliver han jagtet af dæmoner, som bevæger sig tættere og tættere på ham. Mens denne beskrivelse finder sted, spiller strygerne flydende toner, der rytmisk bevæger sig som noget, der kommer tættere og tættere på og kan altså her siges at have funktionen *mickey-mousing*. Et sidste eksempel forekommer (1:28:32), hvor væggene omkring Khadgar er ved at falde sammen. Dette indikerer strygerne ved at have meget vibrato og afspejler dermed væggenes bevægelse.

Denne funktion er meget hyppigt brugt i audiodramaet, og dette giver umiddelbart mening, da den tilføjer noget, som ellers kan være svært at beskrive med ord - nemlig bevægelse. Musikken kan ikke bare beskrive en bevægelse, men imitere den og dermed give lytteren en følelse for bevægelsens fart, kraft og rytme, mens den beskrives i narrativet. Dette giver en fornemmelse af et øjebliks tilstedeværelse, som ellers kan være svært at kommunikere via beskrivelse. Denne funktion er derfor især vigtig for et medie som audiodramaet.

5.1.3.8 *Beskriver (afslører) følelser* (2.1.1)

Denne funktion optræder 44 gange i alt og optræder derfor flest gange, hvilket betyder, det er den mest gennemgående narrative funktion, musikken har i audiodramaet. Denne funktion hører under den overordnede funktion *følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret)*. Funktionen betyder, at musikken beskriver og afslører følelser, som karakteren har i historien. Musikken i audiodramaet har gennemgående meget dramatiske og melankolske undertoner, som ofte spilles imens, en karakter snakker eller tænker, og lytteren forbinder derfor denne musik med karakterens følelser. Idet det er et audiodrama, er der ikke et visuelt materiale tilgængeligt, som kan vise ansigtsudtryk på karaktererne, og det er derfor ekstra vigtigt at få det følelsesmæssige udtryk tydeliggjort i audiodramaet på anden vis. Fortælleren er en tredjepersons alvidende fortæller, som netop gør det muligt for os at høre de forskellige karakterers tanker - og dermed følelser. Vi skifter imellem at høre Gul'dans og Khadgars tanker - vi får Gul'dans perspektiv repræsenteret 30 gange igennem musikken og Khadgars 14 gange. Generelt er musikken mere dyster, når vi hører det fra Gul'dans perspektiv (dybere register og mere melankolsk). Et eksempel er ved (25:40), hvor Gul´dan tænker på de kræfter, som snart vil blive hans, når han kommer ind i The Tomb of Sargeras. Her er musikken dramatisk og kraftfuld,

instrumenteringen består primært af blæsere og stykket er meget rytmisk. Dette kan afspejle den magt, som han forventer at få. Når musikken derimod er ved Khadgars perspektiv, er det mere lyst (lysere register, flere træblæsere), eksempelvis (32:40) hvor Khadgar taler med Maiev, og han tænker tilbage på, hvordan Gul´dan havde gjort forfærdelige ting ved de kæntrede skibe. Her høres en "sørgende" klarinet sammen med flydende strygere, som afspejler hans sørgmodighed. Musikken giver igennem dette mulighed for at udtrykke disse tanker på anden vis end tale og give os de fornemmelser i kroppen, som vi selv ville have, hvis vi var denne karakter - dog kan man, som før nævnt, diskutere, i hvor høj grad musik kan udtrykke følelser (se afsnit, s. 37).

Funktionen optræder formentligt flest gange, da det er yderst vigtigt at få formidlet disse følelser i et auditivt medie. Audiodramaet bevæger sig mellem to forskellige positioner, objektiv og subjektiv, men fordi handlingen primært drives af karakterernes tanker i dette narrativ, er der oftest en subjektiv position. Dette betyder, at der vil være størst fokus på karakterernes følelser i forhold til de tanker, de har, og dette betyder, at denne funktion optræder meget. Vi ville også umiddelbart forestille os, at der i et medie som audiodrama oftest vil være mere fokus på det subjektive end det objektive, da fortællingen, ligesom i en bog, beskrives ud fra et subjekt perspektiv.

5.1.3.9 *Fastslår forhold* (2.1.2)

Wingstedts funktion *fastslår forhold* optræder 15 gange i audiodramaet. I denne funktion er musikken med til at beskrive og uddybe et forhold mellem to karakterer. Musikken bruges ofte til at kommentere og guide lytteren i forhold til karakterernes forhold. Der er primært to forhold, som denne funktion ofte bruges til; dette er Gul´dans forhold til Kil´jaeden (se figur 14) og forholdet mellem Gul´dan og Khadgar. Imellem Gul´dan og Kil´jaeden er musikken oftest storslået og dramatisk, og den kan opfattes som deres indbyrdes kamp omkring, hvem af dem der har magten over den anden. Dette magtspil udspilles i musikken i

Figur 14 Illustration af Kil´jaeden, fra audiodramaets fjerde del. Referere til fodnote 17.

stort set alle situationer, hvor Kil´jaeden og Gul´dan har en dialog. Dette er også væsentlige steder for historien, da narrativet omhandler Gul´dans kamp om, hvorvidt han skal stole på Kil´jaeden eller ej. Et eksempel på dette er (50:38), hvor Gul´dan spørger Kil´jaeden, hvad der befinder sig i The Tomb of Sargeras. Her er musikken søgende, en træblæser spiller stille og bevæger sig melodisk rund. Den kan symbolisere Gul´dans underlegenhed overfor Kil´jaeden, idet det beskrives, at Gul´dan trækker på smilebåndet i samme øjeblik som musikken stopper. Dette kan indikere at han ikke længere føler sig underlegen. Det andet forhold, Gul´dan og Khadgar, udspiller sig meget forskelligt igennem audiodramaet. For det meste understøtter musikken, at de ikke bryder sig om hinanden. Flere gange udtrykker musikken en mere fysisk distance, som for eksempel når de kæmper mod hinanden, og til sidst opstår der et par gange, at de "driller" hinanden. I sekvenserne hvor de "driller" hinanden, er musikken legende og bevægende, og understøtter at de gør nar af hinanden. Et eksempel på dette er (1:00:40), hvor Khadgar forsøger at true Gul´dan til at stoppe med at bryde sejlene i The Tomb of Sargeras. Her er musikken usikker, strygerne har en nedadgående bevægelse, hvilket kan symbolisere Gul´dans usikkerhed overfor Khadgar. Funktionen optræder også et par gange i forholdet mellem Khadgar og Maiev - her understøtter musikken en mistillid og hån, mens dens karakter er usikker men stadig legende.

Denne funktion optræder mange gange i audiodramaet og hjælper lytteren til at forstå de følelser, der er iblandt karaktererne. Dette skaber en mulighed for, at musikken kan tillægge karakterernes samtaler en ekstra dimension, da den kan hjælpe med at uddybe og forklare komplicerede forhold. Dette kan også have potentiale for at smitte af på lytteren, så vedkommende muligvis også får de samme følelser overfor de karakterer, som hovedkarakteren interagerer med.

5.1.3.10 *'Kommenterer' på narrativet* (2.3.1)

Funktionen hører under *retorisk funktion* og optræder to gange. Dette sker i forbindelse med, at musikken har en respons på det talte narrativ og dermed 'kommenterer' på det. Et eksempel på dette er (10:22), hvor musikken stopper brat, da Kil'jaeden siger, Gul'dan har været på øen før. Dette er overraskende for Gul´dan, da han ikke husker noget fra det tidligere liv, han har haft og dermed ikke husker den tidligere Gul´dan. Musikken bliver her nærmest overrasket over dette og reagerer derfor på narrativet. Hensigten med dette er formentligt at få lytteren til at blive overrasket over dette. Musikken sukker nærmest som en menneskelig stemme og kan tolkes som et forsøg på at spejle den ønskede reaktion hos lytteren. Man kan derfor også anskue dette som funktionen *beskriver (afslører) følelser*, da musikken, i kraft af at være fraværende,

sigter mod at få lytteren til at få en følelse af at være overrasket (se afsnit s. 78). Vi har dog valgt denne kategori, idet musikken virker til at have en mening i forhold til narrativet, hvor følelsen opstår sekundært. Anden gang er (3:41), hvor der er dystert musik i forbindelse med, at Fel, som er en mørk magi, der kan gøre Gul´dan kraftfuld, omtales (her er der dybere blæsere og strygere). Desuden tidspunktet (4:22), hvor der også er dystert musik (dybe strygere med vibrato), imens Gul'dan optager kraften Fel, da det beskrives, hvordan han mærker kraften, men at han også føler fortvivlelse og smerte. Lytteren ved på daværende tidspunkt endnu ikke, at det er mørk magi, og at det dermed er ondt - musikken indikerer dermed, at Fel er ondt ved at være dystert. Musikken er dyster ved at have meget dybe toner i strygere og blæsere og vibrato på strygerne. Den kommenterer derfor indirekte på narrativet ved at angive usagte elementer. Dette kunne også være funktionen *informativ funktion*, idet der angives informationer, men underfunktionerne passer umiddelbart ikke på dette.

Denne funktion er meget interessant, da vi i vores analyse af audiodramaet kun har skrevet, at denne optræder to gang. Der ville kunne argumenters for, at hver gang musikken kan siges at have en funktion, kommenterer den på narrativet og tager stilling til det, der foregår. Vi har dog valgt at skrive den på, når vi oplevede dette som værende i fokus - dog skriver vi også i tidligere afsnit, at nogle af de andre kategorier kan siges at have relation til denne funktion. Argumenter for dette er, at musikken altid kan siges at kommentere, hver gang den optræder. Denne kategori er derfor svær at arbejde med. De to gange vi har argumenteret for, at denne funktion har været i fokus har været, når musikken har virket til nærmest at have en decideret holdning, og når den har kommenteret på noget, som er væsentligt senere i historien.

5.1.3.11 *Bygger længerevarende kontinuitet* (3.1.1.2)

Funktionen hører under metafunktionen *tekstuel mening* og har derfor at gøre med det tekstformende potentiale. Den forekommer tre gange, som er imellem hver del. Her bidrager musikken med cliffhanger-effekten - det vil sige, at musikken bidrager med optakt til næste sekvens. Dette ses eksempelvis imellem del tre og fire (1:10:32), hvor narrativet slutter med, at Gul'dan nægter at åbne porten for Kil'jaeden (det vil sige en uafsluttet konflikt), hvilket kombineres med musikken, der optrappes, selvom sekvensen er ved at slutte. Musikken optrappes dynamisk, flere instrumenter kommer på, der kommer en større ambitus, hvor musikken slutter på klimakset, hvorefter sekvensen stopper. Dette skaber en kontinuitet imellem de to sekvenser, da det lægger op til, at der kommer en ny sekvens, idet musikken slutter åbent. Musikkens funktion er dermed at få lytteren til at få lyst til at lytte til næste del og skabe en spænding, som ikke bliver udløst. Lytteren får dermed først udløst spændingen

ved at lytte videre i den næste del. Desuden starter den nye del også med et stykke musik, som på sin vis også kan høre under denne funktion, hvilket også danner bro imellem.
Denne funktion bruges til at kæde de forskellige dele sammen, men også til at give dem en ramme for fortællingens start og slut. Dette bruges til at give lytteren en fornemmelse af genkendelse og til at sætte vedkommende i den rette stemning for det narrativ, der skal til at udspille sig.

5.1.3.12 *Bygger overordnet kontinuitet* (3.1.1.3)

Denne funktion hører også under metafunktionen *tekstuel mening*. Musikkens funktion er her at skabe overordnet kontinuitet igennem audiodramaet. Fire af de fem gange denne funktion optræder er hver gang, en ny del starter. Dette skyldes, at titelmelodien starter hver gang, og dette skaber en samlet kontinuitet imellem delene og dermed hele audiodramaet. For at se mere om dette musikstykke - se vektoranalysen (se afsnit s. 56). Lytteren genkender musikken, der fungerer som appetitvækker for audiodramaet og gør, at det bliver karakteriserende for dette. Man kunne derfor også have titelmelodien under funktionen *etablér genkendelse* - men idet der kun er ledemotiv under denne kategori, er dens funktion nærmere at bygge en overordnet kontinuitet igennem audiodramaet og herunder er genkendelse en del af dette. Den sidste gang funktionen optræder er til slut, hvor det samme tema optræder, som første del slutter med. Dette giver en form for cirkelkomposition, hvor vi vender tilbage til starten (se afsnit, s. 29).

5.1.3.12 *Definerer struktur og form* (3.1.2)

Denne funktion hører også under metafunktionen *tekstuel mening*. Funktionen optræder tre gange, hvoraf alle tre henviser til flashbacks. Musikken er med til at definere, om der er tale om et flashback, idet musikken skifter karakter. Det vil sige, at i samspil med det talte narrativ understreger musikken, at scenen skifter. Musikken skifter ofte til et mere refleksivt og drømmende udtryk, hvilket gør, at lytteren fornemmer, karakteren drømmer sig tilbage i fortiden. Det første flashback forekommer (2:10) inde i audiodramaet, hvor Gul´dan tænker tilbage på sin fortid. Lige inden det forekommer, er der dramatiske underliggende dybe strygere med vibrato,

Figur 15 Illustration af Khadgar, fra audiodramaets anden del. Referere til fodnote 17.

dernæst to sekunders pause, hvorefter der spilles et lyst, melodisk, repetitivt tema på harpe. De lyse toner med det repetitive element giver en refleksiv og drømmende effekt, hvor man fornemmer en nostalgi. Idet det er lyst og let, og ikke så melankolsk som forrige tema, giver dette en fornemmelse af, at fortiden var mere lys og positiv end nutiden. Desuden indikerer, som før nævnt, det store skift i musikken, at vi skifter i tid og sted. Da der intet visuelt materiale er tilgængeligt, bidrager musikken med sceneskiftet i stedet for. Hvis der kun havde været tale til stede og ikke musik, ville lytteren ikke på samme måde fornemme dette 'sceneskift'. Det næste tidspunkt er (9:34), hvor Gul'dan tænker på en anden tidslinje, hvori The Legion fejlede den mission, som han nu er sendt ud for at klare. Her skifter musikken til en trist cello, som repræsenterer dengang, og dermed Gul'dans syn på dette. Før dette var en mere dramatisk og bestemt tone i musikken, hvor det skifter, når der er flashback. Tidspunktet (32:45) skifter stemningen også. Her er det fra Khadgars perspektiv (se figur 15), hvor der er et refleksivt og trist udtryk, hvor han tænker tilbage på en tidligere tidslinje, hvor Gul'dan sidst var på øen i et tidligere liv. Det triste udtryk opstår formentligt grundet oboens lange toner, og den opadgående bevægelse i starten kan give det refleksive udtryk. I det talte narrativ siger fortælleren dog: "*The memory filled Khadgar with anger*" (33:11), hvilket kunne tyde på, at musikken nærmere skulle have et vredt udtryk, men det har den ikke. Dette betyder, at der er tale om et flashback, og at dette er i fokus frem for Khadgars følelser, der optræder i det nutidige narrativ.

Denne funktion bruges i dette audiodrama udelukkende som flashbacks. Dette er interessant, fordi dette betyder, at audiodramaet ellers har en meget lineær struktur. Det kunne dog sagtens forestilles, at der i andre narrativer kunne være større behov for at ændre mere på strukturen. Musikken har en stor effekt i de flashbacks, som optræder i audiodramaet, da de har potentiale til ikke blot at beskrive en tidligere begivenhed for lytteren, men få vedkommende til at få en oplevelse af at flytte sig med karakteren til en anden tid og andet sted.

5.1.4 Sammenfatning

Dette afsnit har til formål at give et overblik over de funktioner, der er fundet i analysen ud fra Wingstedts funktioner samt kommentere på disse. For at få et overblik over hvilke funktioner der optræder og hvor hyppigt, har vi udarbejdet denne oversigt:

Funktion	Antal
1.1.1 *bedrager*	2
1.1.2 *stemningstilførsel*	20
1.1.3 *forudsigelse*	5
1.2.2.2 antyder den kulturelle ramme 1.2.2.3 *indikation af social status*	1
1.2.3.1 *ledemotiv*	6
1.3.1.2 *beskriver de fysiske omgivelser*	5
1.3.2.1 *præcisér bevægelsernes detaljer* 1.3.2.2 *mickey-mousing*	21
2.1.1 *beskriver (afslører) følelser*	44
2.1.2 *fastslår forhold*	15
2.3.1 *'kommenterer' på narrativet*	2
3.1.1.2 *bygger længerevarende kontinuitet*	3
3.1.1.3 *bygger overordnet kontinuitet*	5
3.1.2 *definerer struktur og form*	3

Figur 16 Sammenfatning af hyppigheden af funktionernes optræden

I figuren ovenfor ses de forskellige funktioner, og hvor ofte de optræder. Det ses derfor, at der optræder flere forskellige funktioner. Denne figur giver derfor et overblik over antallet samt hyppigheden af, hvor ofte funktionerne optræder og kan være med til at give et overblik over analysen af audiodramaet.

For at få et bedre overblik over funktionerne vil vi forstå disse ud fra Wingstedts metafunktioner. Det ses, at der er anvendt flest funktioner fra metafunktionen *idémæssig mening*, men dette betyder ikke, at det er denne metafunktion, der forekommer hyppigst, da det kan ses i analysen, at en funktion fra *interpersonel mening* optræder 44 gange i alt. For kort at opsummere er der flest forskellige funktioner anvendt fra *idémæssig mening*, hvorimod funktionen *beskriver (afslører) følelser*, der hører under *interpersonel mening*, optræder flest gange. Musikken har derfor flere forskellige narrative funktioner i løbet af audiodramaet, hvor nogle er mere fremtrædende end andre. Det der umiddelbart træder mest frem, er den følelsesmæssige dimension, hvor musikken meget ofte afspejler følelserne, karaktererne har, og ønsker at formidle dette til lytteren. Det er således lytteren, der har opfanget musikken og opfanget denne funktion. Dette lægger op til, i hvor høj grad musik

egentlig kan afspejle/udtrykke/inducere følelser, hvilket er en diskussion, der er blevet taget op i teoridiskussionen (se afsnit s. 28). Grunden til at følelser formentligt optræder så mange gange, er fordi lytteren ikke kan se det visuelt og derfor bliver nødt til at få informationer på anden vis. Vi, som lyttere, kan ikke se nogen af karakterernes ansigtsudtryk, og derfor understreger musikken formentligt dette, så vi bedre kan fornemme det.

En anden funktion der er fremtrædende, er den funktion, hvor musikken afspejler bevægelse, der optræder 22 gange. Dette kan, som før nævnt, skyldes mediet, hvor det i højere grad er essentielt at få repræsenteret bevægelse, idet dette ikke kan afspejles.
Hvis man forestiller sig, at der intet musik var til dette audiodrama, ville det i højere grad være op til lytteren at forestille sig, hvilke stemninger der er, hvilke bevægelser, hvilke omgivelser osv. Musikken har derfor helt overordnet en ledende eller guidende karakter. Man kan derfor undre sig, hvorfor Wingstedts *guidende funktion* ikke optræder en eneste gang i audiodramaet. Dette skyldes, at Wingstedts guidende funktion i vores analyse bliver brugt mere konkret - for eksempel at musikken kan guide lytteren til at have fokus på en bestemt detalje. Denne funktion har derfor generelt, ud fra vores tolkning af Wingstedt, et mere audiovisuelt fokus, hvilket gør, den ikke optræder i audiodramaet. Man kan derfor argumentere for, at på et helt overordnet plan har musikken en "guidende karakter" - selvom musikken ikke konkret i audiodramaet har Wingstedts *guidende funktion*. Denne guidende karakter musikken overordnet har, påvirker lytterens forestillingsevne, og hvilke visuelle repræsentationer lytteren forestiller sig.
Ovenstående har været en sammenfatning af de mest fremtrædende iagttagelser ud fra den dybdegående analyse ud fra Wingstedts funktioner, og der vil nu foreligge en analyse ud fra Crisells teori for at kunne sammenligne disse to teorier og eventuelt få en ny forståelse.

5.1.5 Analyse og sammenlignig ud fra Crisells funktioner

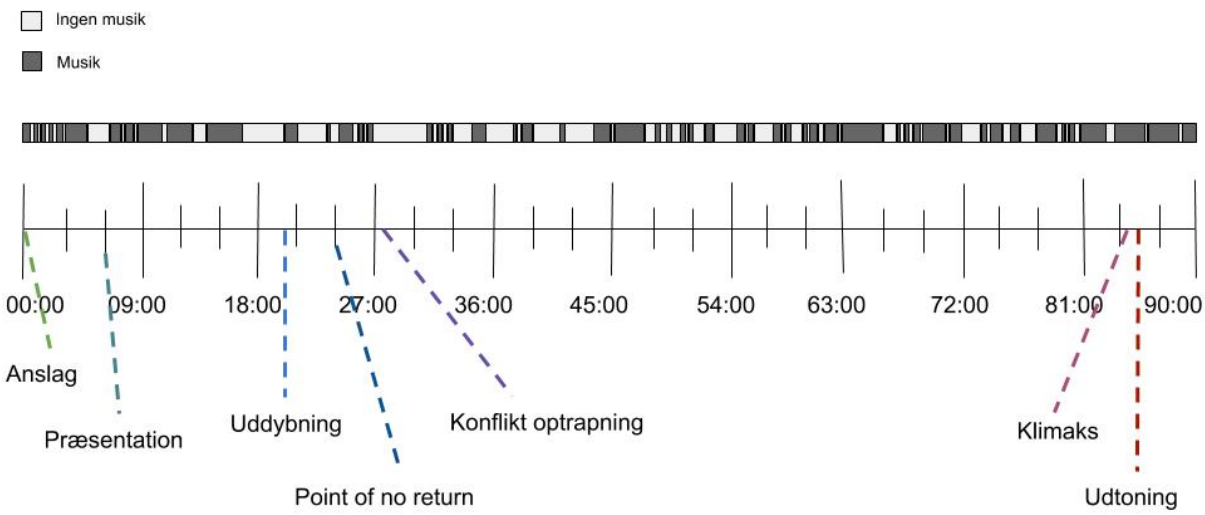
Ud fra ovenstående analyse ses det, hvilke forskellige funktioner musikken har ud fra Wingstedts klassificering. Til at få en dybere forståelse af musikkens funktioner vil vi, som før nævnt, også inddrage Crisell. Wingstedts funktioner er, som før nævnt, fokuseret på audiovisuelle medier generelt, og dette har derfor været et argument for at inddrage Crisell til at validere, da han udelukkende har fokus på det auditive aspekt (se afsnit, s. 28). Hos Crisell er der som før nævnt seks funktioner, der kan forstås ud fra Wingstedts funktioner (se teori med Crisell, s. ?). Meningen med at inddrage denne teori er dermed at validere Wingstedts teori

og få en forståelse for, om disse funktioner i højere grad anvendes end de andre funktioner hos Wingstedt og opnå en mulig ny forståelse.

Den mest tydelige der optræder er Crisells *stemningsmusik*, der optræder flest gange i audiodramaet, idet funktionen betyder, at lytteren får en følelse eller stemning ud fra musik, karakterernes tanker og følelser. Denne kan nemlig siges at være ens med Wingstedts *beskriver (afslører) følelser*, som netop optræder flest gange i analysen, nemlig 44 gange (se afsnit s. 71). Det giver derfor god mening, at Wingstedts *følelsesmæssige funktion* optræder flest gange, nu hvor Crisell også har dette som en af sine funktioner. Den næstmest tydelige er *musik som bindeled*, der optræder flere gange, da musikken binder forskellige dele sammen - især når der starter en ny del (se afsnit, s. 74). Denne er ens med Wingstedts *sørger for kontinuitet* - både *bygger længerevarende- og overordnet kontinuitet* - der også optræder ofte i audiodramaet (se afsnit, s. 74). Her hænger Crisells funktion *musik som 'ramme' eller 'grænse'mekanisme* sammen med *sørger for kontinuitet*, da musikken skaber en ramme og en kontinuitet hvilket kan ses flere gange i analysen. Et eksempel på dette er Dark Titan-temaet (se afsnit, s. 56), der både starter og slutter audiodramaet, hvilket skaber en ramme. *Musik som stiliseret lydeffekt* kan argumenteres for at opstå, når for eksempel strygere imiterer bølger, idet denne funktion betegner lyde, der opstår i den virkelige verden (se afsnit, s. 29). Denne kan siges at være lig med Wingstedts *beskriver fysiske omgivelser*. Denne kategori optræder ikke lige så ofte, som de to ovenstående funktioner. Funktionen, *musik som en indeksikal funktion*, er umiddelbart ikke til stede, idet der ikke opstår indeksikal musik. Dette skyldes, at der er tale om et fiktivt univers, som derfor ikke har musikgenrer eller andre musikalske elementer, som knytter sig til bestemte lokationer, vi kender til, så musikken der optræder er ikke noget, vi forbinder med den ikke-fiktive verden, da den ikke eksisterer.

De ovenstående e funktioner der optræder hos Crisell, optræder dog ofte, hvilket viser, at disse funktioner er vigtige i et audiodrama. Den sidste funktion Crisell har er stilhed, som der nu vil gås i dybden med, da denne adskiller sig markant fra de andre funktioner og ikke optræder hos Wingstedt.

5.1.5.1 Musik og stilhed



Figur 17 Oversigt over musik, stilhed og berettermodellen i audiodramaet

I dette afsnit vil brugen af stilhed blive undersøgt ud fra Crisells teori. Han mener, at stilhed har en stor betydning og både kan have en positiv og negativ funktion (se afsnit, s. 29). Der vil kort blive set på, hvor meget af audiodramaet der indeholder musik og derudover vil der ses på, hvordan dette kan have indflydelse på narrativet.

I figuren ovenfor ses en tidslinje over audiodramaet (se figur 12), hvor der i bunden er skrevet, hvilke dele af berettermodellen der optræder. Ovenover ses en linje for hvor, der i audiodramaet er musik og ikke er musik til stede. Det er inddelt således, at de grå felter repræsenterer de steder, hvor der er musik, og de hvide hvor der ikke er musik. Måden dette er bestemt på er ved hver gang, der er mere end et sekunds pause imellem musikalske lyde, betegnes dette som et stykke uden musik. Dette er gjort for at forsøge at holde et objektivt blik på musikken og ikke vurdere på, om det er en større del af et musikalsk stykke, da det meste af musikken kommer i brudstykker. Figurens formål er derfor at vise, hvor meget musik og stilhed der optræder, i forhold til narrativet. I figuren ses det, at der er væsentligt mere musikalsk aktivitet i starten og fra midten og hen mod slutningen af audiodramaet. Det vil sige, at det sted hvor der er mindst musikalsk aktivitet er fra uddybningen og ind i konfliktoptrapningen til midt i audiodramaet (se figur 12). Der er mindst musikalsk aktivitet på det tidspunkt i audiodramet, hvor der gives mest information om, hvor historien udspiller sig, hvem der er karaktererne og hvad præmissen er for historien. Dette vil sige, at det er meget informationstungt og kunne være en grund til, at musikken er mindre aktiv. Der er til gengæld meget musikalsk aktivitet i

anslaget og præsentationen, hvor lytteren får sit førstehåndsindtryk i forhold til karakterer og lokationer. Dette vil sige, at musikken er med til at give lytteren en oplevelse og følelse af karaktererne, og de steder de befinder sig. Derudover er der også meget musikalsk aktivitet omkring midten af audiodramaet (ind i konfliktoptrapningen). Dette da historien tager til, og der begynder at være flere actionprægede handlinger. Denne høje musikalske aktivitet fortsætter til audiodramaets slutning, da spændingskurven også stiger herfra.
Dette vil sige, at der er mest musikalsk aktivitet i audiodramaet de steder, hvor der ikke skal gives en del information, og hvor handlingen skal drives mere fremad, end når den dvæler ved samtaler og informationer. Der er dog også musikalsk aktivitet, hvor handlingen ikke nødvendigvis skal drives, men hvor der er meget fokus på stemning.
Crisell skelner desuden, som før nævnt, imellem positiv og negativ stilhed (se afsnit, s. 29). Dette kan ses i analysen ved funktionen 2.3.1. *'kommenterer' på narrativet* (se afsnit s. 73), idet musikken her, i kraft af at være fraværende sigter mod at få lytteren til at få en følelse af at være overrasket. Dette kan ses som en negativ stilhed, da publikum fornemmer, at noget er galt.

5.1.6 Sammenfatning

Ovenstående viser, at funktionerne generelt hos Crisell er mere simplificerede end Wingstedts, idet der er færre, og flere af dem kan indeholde nogle Wingstedts funktioner. Desuden har Wingstedt lavet beskrivelser af, hvad der kan indgå under hver kategori, som har gjort det muligt for os at lave en endnu mere specifik analyse af vores empiri. Crisells teori har seks funktioner, som ikke er nært så specifikke. Der er et mere generelt og overordnet fokus, hvilket gør det sværere at analysere dybdegående. Funktionen *musik som indeksikal funktion* optræder ikke i vores empiri, men kan muligvis optræde i andre audiodramaer. Ellers opstår alle andre funktioner i vores empiri, og de opstår hyppigt, hvilket kan antages, at de derfor er vigtige i et audiodrama. Funktionen stilhed bidrager til gengæld med en ny forståelse, da denne ikke ses hos Wingstedt og er en vigtig del af et audiodrama. Dette er et argument for, at Wingstedts funktioner generelt er fyldestgørende i sig selv og kan anvendes til at analysere et udelukkende auditivt medie, men kan formentligt justeres med tilføjelse fra Crisell og en bedre forståelse ud fra hans funktioner (se afsnit s. 120). Det ses derfor ud fra ovenstående afsnit, at fem af de seks funktioner optræder i vores empiri.

Fordelen ved at analysere ud fra Wingstedts teori har været, at vi kan konkludere, at musikken oftest udtrykker følelser igennem karaktererne og sekundært rettet mod publikum, at musikken afspejler bevægelse, kan have en retorisk funktion, på hvilken måde den afspejler kontinuitet, ledemotiv osv. Crisell har for eksempel ikke inddraget aspektet med, at musik kan afspejle bevægelse. Hvis vi blot havde anvendt Crisell, ville vi kunne fastslå, at musikken havde en stemningsfuld funktion, men ikke hvordan. Ved at bruge underkategorierne fra Wingstedt, bliver dette tydeliggjort. Problemet ved kun at anvende Wingstedt er, at han har fokus på visuelle medier, og der derfor kan være problemer med hensyn til, at der kan opstå andre funktioner i et auditivt medie (se afsnit, s. 120). Ud fra Crisell har vi fundet en ny forståelse ved funktionen *stilhed*, og at dette har en betydning. Wingstedt viser sig derfor generelt at være anvendelig, men kan have tilføjelser fra Crisell. Hvordan Wingstedts teori kan justeres til at passe til et audiodrama vil blive yderligere udforsket i diskussionsafsnittet (se afsnit s. 108).

5.2 Analyse af filmen Warcraft

I dette afsnit vil der bliver lavet en analyse, som den ovenstående, med udgangspunkt i filmen "Warcraft". Som tidligere nævnt er audiodramaet og filmen inden for samme univers, da de er en del af en transmediel fortælling. Dette betyder, at nogle af karaktererne vil gå igen i dette narrativ. De to karakterer som går igen er Gul´dan og Khadgar. Dette narrativ foregår dog i en anden tidslinje end audiodramaet, hvilket vil sige, at karaktererne er de samme og vil have nogenlunde samme roller i historien, men de to narrativers tidslinje stemmer ikke overens. Den første analyse vil indeholde en kort gennemgang af narrativet. Derefter vil musikken blive præsenteret for at skabe overblik. Dette vil, som nævnt i analysen af audiodramaet, blive gjort med inspiration fra David Copes vektoranalyse (se afsnit s. 44). Efter dette vil der med udgangspunkt i Wingstedts funktioner for mediemusik blive gennemgået en dybdegående analyse. Funktionerne vil blive gennemgået ud fra deres nummer og er derfor ikke opdelt efter, hvornår de optræder i filmen. De overordnede elementer ved hver funktion vil blive gennemgået, og herunder vil der blive forklaret eksempler fra filmen. De tidsangivelser der er angivet i løbet af denne analyse vil referere til filmen. Derudover vil der undervejs blive sammenlignet med audiodramaet.

5.2.1 Referat af narrativet

I dette afsnit vil narrativet i filmen "Warcraft" blive gennemgået. Dette for nemmere at forstå de eksempler, som gennemgås i analysen, og i hvilken kontekst de optræder. Narrativet vil blive sat ind i berettermodellen for at give et overblik over narratives struktur. Det skal her gøres opmærksom på, at der er tale om fiktivt univers med fiktive skabninger og verdener. For gennemgang af berettermodellen og forklaring af de forskellige dele, se afsnittet om berettermodellen i analysen af audiodramaet (se afsnit s. 52)

I filmens *anslag* bliver en af hovedkaraktererne, Durotan, præsenteret sammen med, at det klargøres, hvad det er for en verden, filmen foregår i - nemlig en magisk verden med sære væsener. Handlingen under anslaget er, at Durotan er leder for den flok af orker, der kalder sig 'Frostwolf clan'. Han har en kone, Draka, som er gravid med deres søn. Lothar er kongens højre hånd, og han lever i menneskenes verden. Han har en søn, og hans kone døde under sønnens fødsel. Historien starter i orkernes verden, hvor man følger Durotan og hans kone Draka. I denne verden er orkernes leder og troldmand, Gul´dan, ved at føre dem til en anden verden, da deres egen er blevet ødelagt. Gul´dan vil med hjælp af Fel-magi lave en portal til menneskenes verden, for at orkerne kan tage dertil og overtage den. Da Gul´dan åbner porten, går Durotan og Draka med til menneskenes verden, og Draka føder deres søn, da de ankommer. Anslaget slutter med filmens titel. Herefter starter *præsentationen,* hvor resten af hoved- og bikaraktererne bliver introduceret. Lothar, som er den anden hovedkarakter, bliver hidkaldt af menneskenes konge, da der har været et uforståeligt angreb på nogle soldater. Lothar tager til borgen for at kigge nærmere på dette med den unge troldmand Khadgar. Her ser de noget meget underligt - nemlig at et af ligene indeholder en snert af magien Fel. Dette ved Khadgar er farligt, og de tager derfor ud for at give de dårlige nyheder til rigets magiske beskytter Medivh. Medivh mener også, at dette er et problem og tager derfor med dem tilbage til kongen. De beslutter sig for at tage ud og finde dem, som de har hørt er skyld i disse angreb. De finder dem, og dette er orkerne, som gik igennem portalen til menneskenes verden. Orkerne og menneskene kæmper, og det lykkes menneskene at jage dem væk fra dette område. Det lykkedes også at tage en fange, som er halvorken Garona. De ved ikke, om de kan stole på hende og sætter hende derfor i fangekælderen. Dronningen vælger dog at stole på hende, og hun tager med Lothar og Khadgar for at finde ud af, hvad orkerne vil. Herefter ses Durotan, som taler med orken Doomhammer om, at Gul´dans Fel-magi er ødelæggende - ikke kun for den der bruger den, men også for de omgivelser, som er omkring. Durotan indser, at det er Gul´dan, der har ødelagt

orkernes verden og nu er ved at gøre det samme med denne. Han beslutter sig derfor for at forsøge at alliere sig med menneskene for at stoppe Gul´dan. Lothar, Khadgar og Garona kommer til stedet, hvor orkerne har slået sig ned, og her møder de Durotan, som beder om at mødes med kongen. Kongen beslutter, at de gerne vil mødes med orkerne.

I *uddybningen* mødes Durotan og kongen, og de belutter de sig for at forme en alliance. Det viser sig dog, at nogle af de orker, som holder med Gul´dan havde gemt sig og angriber dem. Det bliver en lang kamp, og det ender med, at Lothars søn bliver slået ihjel i kampens hede. Medivh bliver bevidstløs under kampen og bliver ført tilbage til sit tårn, hvor Khadgar ser Fel i hans øjne. Denne beslutning kommer til at være narrativets *point of no return,* da Durotan nu har skabt splid mellem orkerne, og Gul´dan vil have orkerne, som er med Durotan, dræbt.

Dette bliver indgangen til den konflikt, som udspiller sig i filmen, og det er dermed her at *konflikoptrapningen* starter. I handlingen flygter Draka med sin og Durotans søn. Imens søger Khadgar hjælp hos sin gamle troldmandsskole, hvor han møder en troldkvinde, som fortæller ham, at Fel både kan være mørket og lyset. Kongen vælger at tage ud for at bekæmpe Gul´dan med Durotan og Medivh, og Lothar bliver sat i fængsel, da han ikke stoler på Medivh. Kort efter at Kongen og Medivh er taget afsted, kommer Khadgar og befrier ham, da han nu er klar over, at Medivh holder med Gul´dan. Herefter ses Draka, som flygter med sin søn. Hun lægger ham i en kurv på en å, og kort tid efter kommer en ork og dræber Draka, mens sønnen flyder afsted i god behold. Durotan har en plan om at kæmpe mod Gul´dan for at vise de andre orker, at Gul´dan ikke vil dem det godt. Dette lykkes, da Gul´dan bruger Fel-magi under deres kamp (at bruge denne kraft i kamp er æreløst for orker). Durotan mister dog livet. Kongen ankommer til orkernes lejr, og de begynder at angribe. Imens er Lothar og Khadgar hos Medivh, som er ved at åbne porten, så resten af orkerne fra orkverdenen kan komme til menneskenes verden. Det lykkes dog Khadgar at stoppe Medivh ved, at han selv tager Fel-magien, og dette gør han uden at blive korrupt af den ved at huske troldkvindens ord. Imens er menneskene ved at tabe kampen mod orkerne, og for at orkerne ikke skal få æren af at slå menneskenes konge ihjel, beder kongen Garona om at slå ham ihjel. Dette ender hun med at gøre - dog imod sin vilje. Hun bliver herefter hyldet af orkerne. Lothar skynder sig imod orkernes lejr og når derhen lige efter, kongen er blevet dræbt. *Klimaks* sker, da en af Gul´dans højtstående orker udfordrer Lothar til kamp, men Lothar vinder den hurtigt. Orkerne får respekt for Lothar og lader ham tage afsted med kongens lig. I filmens *udtoning* er orkerne nu mere usikre overfor Gul´dan. Da Lothar kommer tilbage, bliver kongen begravet, og Lothar lover at beskytte kongeriget i hans sted. Til slut kommer et kort klip, hvor man ser Durotan og Drakas søn flyde ned af floden og blive fundet af nogle mennesker.

5.2.2 Musikanalytisk præsentation af musikken i filmen

Ligesom ved audiodramaet vil vi i dette afsnit give en præsentation af musikken i filmen med inspiration fra David Copes vektoranalyse (se afsnit, s. 44). Afsnittet har derfor til formål at give et indblik i musikken uden et fokus på de narrative funktioner og vil desuden være anvendelig i det analytiske arbejde.

Filmen "Warcraft" er som før nævnt udgivet i 2016, og musikken i filmen er komponeret af Ramin Djawadi, der blandt andet også har skrevet musik til Game of Thrones og Iron Man. (Broxton, 2016). Der er derfor kun én komponist, der har udarbejdet musikken til filmen sammenlignet med audiodramaet, der har mange forskellige. Sammenlignet med audiodramaet er alt musikken her komponeret til filmen, hvorimod noget af musikken i audiodramaet er prækomponeret. Både musikken i audiodramaet og filmen har fået navne/titler, som enten komponisterne eller producenterne har tildelt. Man kan derfor også få en idé om musikkens hensigt ud fra disse titler. Musikken er generelt symfonisk, det vil sige klassisk inspireret, med en klassisk besætning, men med nyere elementer - såsom effekter.

For at få et bedre overblik over musikken i filmen, har vi udarbejdet et skema over flere forskellige komponenter i filmen (se bilag 2). Dette skema er derfor meget lig skemaet, vi har udarbejdet for audiodramaet for at kunne sammenligne funktionerne. Nedenfor ses et udsnit af skemaet:

Tid	**Narrativ**	**Musik**	**Funktioner**	**Noter**
00:00 - 00:58	Inden filmen starter: Universal	Tema for filmen. Musikken begynder allerede inden, filmen starter. Sætter publikum i stemningen inden, det hele går i gang. Musikken stopper, når selve filmen går i gang	1.1.2 *stemningstilførsel* 3.1.1.3 *bygger overordnet kontinuitet*	Den er med til at sætte en stemning (objektiv). Da temaet sætter en ramme for fortællingen
00:59 - 02:00	Starten af film: Øde sted med en ork og menneske	Ingen musik (vind)		59 sek
02:00 - 03:23	Durotan og Draka ligger derhjemme	Lys lyd - udvikler sig: 2:07: dyb lyd: melodisk. 3:05: musikken bliver dybere	2.1.1 *beskriver (afslører) følelser* 2.1.2 *fastslår forhold* 1.1.3 *forudsigelse*	Durotans følelser Musikken er blid - indikerer Durtonas forhold til Draka Musikken skifter til mol, når de snakker om en søn og at Draka skal tage afsted - musikken kan muligvis indikere, at det er en dårlig idé

Figur 18 Uddrag af bilag 2

Et gennemgående element i filmen er temaet, der starter filmen. Dette tema er navngivet "Warcraft" af producerne og kan derfor ud fra dette siges at være filmens tema. Temaet har en trioliseret rytme, der er karakteriserende for temaet. Temaets instrumentering består primært af trommer eller percussioninstrumenter, en strygerbesætning og dybt blæs, som formentligt er tromboner. Det melodiske karakteristiske motiv kan noteres således:

Figur 19 Illustration af uddrag af temaet "Warcaft"

Dette tema går igen i hele filmen i forskellige varianter og bliver derfor kendingsmelodien for filmen, som sætter stemningen inden, det begynder - dette skaber dermed en ramme for historien, som Crisells *musik som en ´ramme´og ´grænse´mekanisme*. Vi vil derfor også primært fokusere på dette tema i denne musikalske præsentation. Der er ikke musik alle steder i filmen - det vil sige, nogle steder er der kun tale og ikke musik. Dette har også en effekt, hvor lytteren får mere fokus på det talte narrativ og det visuelle, og desuden opstår der en anden funktion, når musikken ikke er til stede.

Et andet aspekt man kan kommentere på ved musikken i filmen er instrumenteringen. Som før nævnt er det et orkester, der spiller (eller samples), og det er symfonisk musik (se analyse af audiodrama-musikken). Det er især blæsere (både træ- og messing) samt strygere, der er gennemtrængende i lydbilledet. Desuden er der også en del percussioninstrumenter og orientalske instrumenter. Dette indgår generelt mere i filmen end i audiodramaet. Der indgår næsten ikke korstemmer, som der ellers gjorde i audiodramaet. Desuden indgår der også en hel del lydeffekter, som overlapper med musikken, hvilket kan påvirke vores analyse, idet man kan diskutere, hvad der er lydeffekt, og hvad der er musik (se afsnit, s. 49). Det musikalske materiale er tilgængeligt uafhængigt af filmen, hvilket kan gøre det nemmere at analysere, hvad der er lydeffekter, og hvad der er musik:[20]. Her bliver det tydeligt, hvordan musikken er i sig selv. Nedenfor er angivet en liste over de instrumenter, der er tydeligt tilgængelige i lydbilledet:

[20] Videoen kan tilgås her: https://www.youtube.com/watch?v=czMoKNsCqro&t=557s lokaliseret d. 30/04-19

Instrumenter:

- Violin
- Bratsch
- Cello
- Kontrabas
- Trompet
- Horn
- Tværfløjte
- Fagot
- Piccolofløjte
- Obo
- Klarinet
- Klokke
- Xylofon
- Percussion

Figur 20 Samling af instrumenter repræsenteret i filmen

Alle de ovenstående instrumenter som er repræsenteret i filmen bidrager til en bred ambitus. Det er dog blevet tydeligt igennem analysen, at det primært er de dybere registre, der oftest tages i brug, og dette skaber en mere dyster og melankolsk stemning. Flere steder i filmen skaber musikken et storslået udtryk med rum til fortolkning. Dette sker ved, at musikken til forskel for det meste af det musik, der ellers er i filmen, bruger mange instrumenter og forskellige registre. De symfoniske instrumenter bidrager generelt til et storslået udtryk, hvilket kan medføre, at der bliver en forbindelse med ord som 'episk' i beskrivelsen af musikken i World of Warcraft (Werlé, 2014). Musikken kan, med den brede ambitus, skabe et stort rum, hvilket kan give potentiale for flere fortolkningsmuligheder. På trods af de mange forskellige instrumenter er det oftest det samme klanglige udtryk, idet det er orkestermusik. Dette ville give et helt andet udtryk, hvis komponisterne havde valgt at inddrage for eksempel klaver og og guitar oftere - dette ville formentligt ikke skabe et lige så episk udtryk.

De bærende teknikker i musikken i filmen inkluderer figurer og motiver, der opstår. Et af disse er Warcraft-temaet, som ses i figur 18. Andre essentielle motiver er et motiv, der forbindes med karakteren Medivh, der er troldmanden:

Figur 21 Medivhs tema

Begge disse motiver optræder i forskellige numre, og høres derfor ofte i filmen. De vertikale modeller i musikken i filmen indebærer for eksempel akkordstrukturer. Generelt er der, ligesom i audiodramaet primært moltonalitet. Dette bidrager til en dramatisk stemning.

Det sidste vi vil analysere er stilarten. Som før nævnt har komponisten valgt den symfoniske/orkestrale stil med meget percussive instrumenter og rytmisk tungt i nogle numre.

Dette er derfor meget lig audiodramaets stil, hvor vi har omtalt, hvad denne stilart kan skyldes (se afsnit s. 56). Flere elementer der er til fælles er, at musikken er meget varierende dynamisk, at de forskellige numre/musikalske materiale overlapper, så der er lange passager med musik, men hvor disse stykker varierer i udtryk. Desuden er der mange flydetoner, ofte med strygere. Derudover er musikstykkerne meget opbyggende - det vil sige, at igennem et musikstykke, stiger dynamikken, hvilket skaber en form for forventning og leder op til næste musikstykke.

5.2.3 Komparativ analyse af filmen og audiodramaet

Hvis man sammenligner filmen og audiodramaet, ses det, at der er 84 steder i filmen, hvor der ikke optræder musik og 52 steder i audiodramaet. Audiodramaet varer i alt 1 time, 31 minutter og 17 sekunder, hvor filmen varer 1 time, 53 minutter og 56 sekunder. Det vil sige i forhold til varigheden ved hvert medie, har filmen flest steder, hvor der ikke optræder musik. Men generelt er pauserne ikke lige så lange i filmen som i audiodramaet. Der er 15 steder i audiodramaet, hvor pausen varer et minut eller mere, og der er seks steder i filmen. Dette kan skyldes, at der ikke er lige så mange virkemidler at påvirke med, hvilket gør, at det giver en større effekt, når man fjerner musikken i et audiodrama sammenlignet med i en film. For at uddybe dette: I en film er der både det visuelle, musikalske, lydeffekter og talte aspekt, hvor i et audiodrama er der kun et musikalsk, lyd og talt aspekt. I en film er der derfor flere forskellige parametre at rykke på, der kan give en effekt, hvorimod i et audiodrama, ville det ikke være en lige så stor effekt, hvis der var musik og talt narrativ konstant. Derfor kan det antages, at producenterne har valgt at fjerne musikken i længere tid i audiodramaet for at skabe en større effekt. Desuden kan musikken også have en forstyrrende effekt, hvilket kan gøre, at der er længere pauser. Pauserne i filmen er ofte ganske korte og kan nogle gange være svære at høre på grund af lydeffekter.

Begge medier har meget tilfælles med hensyn til musikken. De bruger begge meget dynamik som virkemiddel, musikken virker opbyggende, har symfonisk musik, hvor de samme instrumenter går igen, mange flydetoner, ledemotiv, og musikken indikerer, hvem man holder med. Dette vil vi nu uddybe nærmere. Filmen har generelt dynamik som virkemiddel i hver del - dette sker oftere i filmen end i audiodramaet. Musikken indikerer, hvem man holder med, idet den generelt i begge medier er lysere, når menneskene er til stede, og mørkere når orkerne er til stede. I filmen er der generelt 16.-dele, når karaktererne rejser, hvilket indikerer bevægelse. Der er generelt lidt hurtigere bevægelser i musikken i filmen end i audiodramaet. Dette kan

skyldes, at vi i filmen kan se narrativet, hvor vi i audiodramaet er afhængige af det talte narrativ. Hvis der er for meget bevægelse i musikken, kan dette virke distraherende og gøre det sværere at høre narrativet. Dette er nogle overordnede træk, der er ens i de to medier. For at forstå nærmere de forskelle og ligheder, der er i forhold til narrativet, vil vi lave samme analyse med Wingstedts funktioner på filmen.

5.2.3.1 *Bedrager* (1.1.1)

Funktionen *bedrager* optræder i alt tre gange. Første gang er tidspunktet (57:45 - 58:59), hvor musikken bygger op til, at der vil ske noget dramatisk, da Garona kommer løbende med et spyd, der ligner, det er rettet mod kongen, men han dukker sig, og hun rammer en ork lige bag ham, som ellers ville have ramt ham fra hans blinde side. Musikken indikerer dermed et kort øjeblik, at Garona skulle til at gøre kongen ondt, da musikken er dramatisk, og understøtter publikums tvivl om, hvorvidt vi kan stole på hende (se figur 22). Så selvom musikken er alvidende, leger den altså med publikum ved at understøtte deres værste antagelser og viser dermed, at vi tager fejl - hun ville blot rede kongen fra den store ork og er altså god nok.

Figur 22 Illustration af Garona der reder kongen ved at dræbe en ork. (Tull et. al., 2016)

Anden gang er tidspunktet (01:34:45 - 01:36:04). Musikken forråder her ved at være opbyggende samt dramatisk og leder publikum til at tro, at den unge troldmand, Khadgar, og kongens højre hånd, Lothar, ikke kan klare rigets magiske beskytter, Medivh, som er blevet overtaget af den onde kraft Fel. I scenen viser det sig dog, at dette ikke lykkes, og de må fortsat kæmpe - de ender dog senere i historien med at besejre ham. Tredje gang er (01:36:14 - 01:38:23). Lige inden Medivhs øjne bliver sorte, hvilket viser, han overgiver sig til den onde magi Fel, har musikken et ophold, men falder på plads med en kadence og antyder derfor et spinkelt håb for, at Medivh endnu kan reddes - men det viser sig at være for sent, og derfor bedrager musikken.

Denne funktion bruges meget på samme måde, som den bruges i audiodramaet, hvor den optræder to gange. Denne funktion bruges derfor umiddelbart ikke forskelligt i de to medier, og det ser ud til, at hyppigheden af brugen også er meget ens. Dette kan hænge sammen med, at denne narrative funktion ikke er bundet til mediet.

5.2.3.2 *stemningstilførsel* (1.1.2)

Figur 23 Titlen på filmen (Tull et. al., 2016)

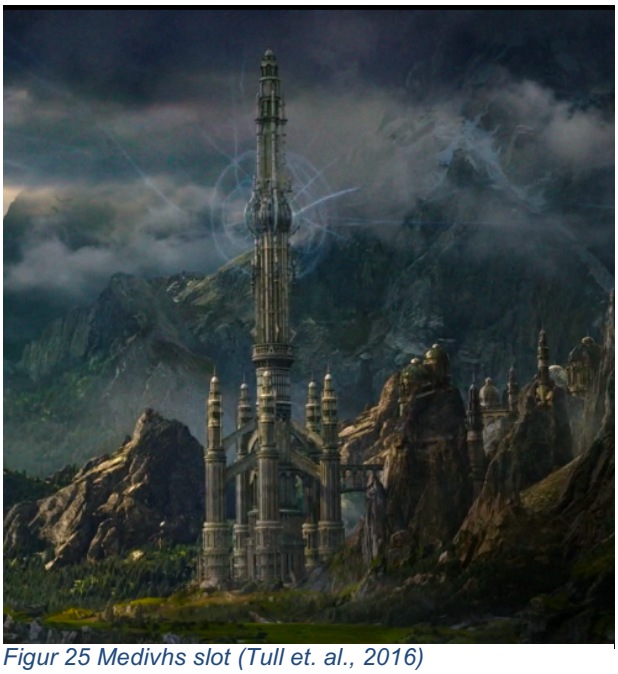
Denne funktion optræder allerflest gange, idet den optræder 71 gange. Der er i alt 84 sekvenser med musik, og 71 af disse steder er funktionen *stemningstilførsel* fremtrædende. I audiodramaet optræder denne funktion kun 20 gange, og der er derfor en markant forskel på hyppigheden af denne funktion. Dette vil omtales nærmere i slutningen af denne analyse (ae afsnit s. 106) og er desuden blevet diskuteret i teoridiskussionen (se afsnit s. 28). Vi har valgt at notere denne funktion, når der har været fokus på stemningen i musikken i samspil med narrativet og det visuelle - hvor stemningen ikke er et produkt af en karakters følelser. Der har derfor været en generel stemning i billedet, som kan opstå på baggrund af mange karakterers samlede, kollektive følelser (og derfor ikke afspejler én karakter), eller en stemning som ikke er bundet til en karakter, men hvor musikken nærmere har en hensigt til at få lytteren i en bestemt stemning. Et eksempel på dette ses blandt andet fra starten, hvor temaet for filmen bliver afspillet, imens der blot vises titlen på filmen (09:15; se figur 23). Her sætter musikken lytteren i en bestemt stemning inden, filmen vises og er derfor ikke bundet til en bestemt karakter. Et andet eksempel er (18:39), hvor Khadgar undersøger Medivhs bibliotek (se figur 24). Musikken bevæger sig op og ned med strygere og klokker som instrumentering. Dette skaber en stemning af mystik over for dette ukendte og magiske sted.

Denne funktion er den mest brugte i filmen og optræder næsten alle steder, hvor der er musik. Dette stemmer fint overens med musiks generelle funktion i en film, da den primært er der for at sætte en stemning og følelsesmæssigt påvirke lytteren, da det visuelle billede indeholder de fleste informationer om handlingen. Denne funktion er også en del brugt i audiodramaet - dog ikke i lige så høj grad. Dette kan skyldes, at filmmediet oftest fortælles mere objektivt: Det er ikke så brugt at fortælle et narrativ igennem en karakters øjne i en film. I audiodramaet, derimod, fortælles det meste af historien igennem karakterernes "øjne". Man ved hele tiden deres følelser og tanker. Dette betyder, at audiodramaet ikke sætter lige så mange objektive stemninger, som filmen gør, og dette stemmer også overens med vores observation af brugen af denne funktion i de to medier.

Figur 24 Illustration af Khadgar på Medivhs bibliotek (Tull et. al., 2016)

5.2.3.3 *Forudsigelse* (1.1.3)

Forudsigelse optræder fire gange. Første gang: (14:01-17:46), hvor musikken skifter til mol, når slottet, troldmanden Medivh bor på, vises (se figur 25). Musikken antyder derved, at der er noget omkring dette sted eller Medivh selv, som publikum skal være på vagt overfor. Dette viser sig også at være tilfældet senere i historien, da det er Medivh, der har lukket orkerne ind i verden, og han fortsat hjælper dem. En anden gang: (01:39:48 - 01:40.21) er musikken heroisk. Dette forekommer, da Lothar er ved Medivh, som lige er blevet besejret af ham og Khadgar, og Lothar beslutter sig for at tage ud til slagmarken og hjælpe kongen. Musikken understøtter her hans beslutning om at drage i krig



Figur 25 Medivhs slot (Tull et. al., 2016)

og komme de andre til undsætning. Musikken tager dermed forskud på, at Lothar vil komme og rode bod på konflikten. Dette sker dog ikke helt, som man kunne forvente, da han kommer for sent til at redde kongen. Han afslutter dog konflikten ved at bekæmpe Gul´dans højre hånd og får dermed orkernes respekt, og dette er musikken med til at forudsé. *Forudsigelse* optræder også i audiodramaet i alt fem gange og er derfor meget lig filmen, men optræder en anelse mere. Dette kan skyldes mediet, da det ikke kan hinte og guide lytteren igennem andet end det auditive. Derfor kan funktionen optræder mere i audiodramaet, da den hjælper lytteren med at forstå narrativet. Det skal hertil nævnes, at disse funktioner oftest opfattes ubevidst og dermed hjælper lytteren/seeren med at forstå det samlede narrativ, ved at give fornemmelser af handlingen og karaktererne.

Denne funktion minder meget om *bedrager* dog med det modsatte formål - nemlig at forudsige noget der kommer til at ske, frem for at lægge op til noget, der ikke kommer til at ske. Ligesom i audiodramaet bliver disse to funktioner også brugt meget lig hinanden i filmen, og ses der på filmen overfor audiodramaet er brugen af denne funktion også rimelig ens (se afsnit s. 65). Dette kan igen skyldes det samme som funktionen *bedrager* - nemlig at denne narrative funktion ikke er bundet til mediet for at fungere.

5.2.3.4 *Klargør tvetydige situationer* (1.2.1.1)

Denne funktion optræder kun én gang. Dette er tidspunktet (52:24 - 53:07), hvor der har været usikkerhed om, hvorvidt rigets magiske beskytter, Medivh, har bedraget kongeriget eller ej (se figur 26). Men musikken indikerer, at noget ikke er, som det skal være ved at være dyster - selvom det dystre ikke bliver tydeligt udtrykt i billedet eller det talte narrativ. Musikken er tøvende og rolig, strygerne er søgende, og samtidig spiller klokker i baggrunden, som er stemt anderledes end strygerne, og dette skaber en disharmoni - som om noget ikke stemmer overens. Denne funktion optræder slet ikke i audiodramaet, og der er derfor her en forskel på de to medier. Idet denne funktion kun optræder

Figur 26 Illustration af Khadgar og Lothar der diskuterer Medivhs troværdighed (Tull et. al., 2016)

én gang i løbet af hele filmen, kan man dog diskutere, i hvor høj grad den gør en stor forskel for musikkens generelle funktion. Da det kun er én gang, vil vi mene, at den umiddelbart ikke gør en afgørende forskel for filmen, men bidrager samlet set til, at der optræder flere forskellige funktioner i filmen. Desuden er dette også en funktion, der formentligt har sværere ved at fremkomme i et medie som audiodrama, idet der kun er et talt medie og musik og lyd. Der er derfor ikke potentiale for lige så mange lag, der kan give tvetydigheder.
Denne funktion bruges derfor kun en gang i filmen og er slet ikke repræsenteret i audiodramaet. Det er svært at sige, om dette er et tilfælde i netop vores empiri og vil skulle undersøges yderligere for at svare på (se afsnit s. 108). Dog kan det siges ud fra vores analyse, at det umiddelbart virker til, at filmen, på grund af den både har det visuelle og auditive at arbejde med, nemmere kan skabe situationer, hvor der kan være tale om tvetydighed. Dette kan givetvis være sværere i et audiodrama, hvor denne tvetydighed skulle ligge udelukkende i det ene medie - det auditive.

5.2.3.5 *Kommunikér utalte tanker* (1.2.1.2)

Denne funktion optræder også kun én gang (38:14). Her sidder Khadgar og læser i en bog, som han fandt hos troldmanden Medivh (se figur 27). Her finder han mystiske billeder og vers, som han ikke forstår. Musikken er med til at udtrykke dette, da han ikke fortæller, hvad han tænker, men det kan læses igennem kan ansigtsudtryk samt musikkens søgende og rolige karakter. Den består af strygere, som spiller lange flydetoner, hvor der indimellem kommer nogle toner, som bevæger sig roligt op og ned over de samme toner. Dette får musikken til at virke søgende, da den har en meget stillestående karakter rent harmonisk, men rytmisk bliver den ved med at bevæge sig rundt. Disse tanker bliver ikke direkte udtryk i billedet eller i tale. Igen er dette en funktion, der ikke optræder i audiodramaet. Dette skyldes formentligt, at historien i audiodramaet primært fortælles igennem karakterernes tanker, hvor vi ikke direkte hører karakterernes tanker i filmen.

Figur 27 Illustration af Khadgar der læser en bog (Tull et. al., 2016)

Det virker altså umiddelbart mere kompliceret at skulle bruge denne kategori i audiodramaet, da de fleste fortalte historier foregår ud fra et individs oplevelser, tanker og følelser.
Denne kategori er ikke meget brugt i filmen, og dette kan skyldes, at karakterernes tanker oftest bliver kommunikeret igennem dialog, og dette skaber et mindre behov. I forhold til filmen kan det dog diskuteres, hvorvidt denne kategori overlapper med *beskriver følelser,* da disse følelser oftest vil være usagte. Vi har dog valgt at bruge kategorien *beskriver følelser* i de fleste tilfælde som primær kategori, da fokus oftest har været at forstærke de følelser, som billedet viser igennem handling, kropssprog og mimik. Vi mener derfor, at kategorierne *kommunikér utalte tanker* skulle i fokus, når der har været tydelig brug for musikken for at forstå karakterens tanker og sindsstemning.

5.2.3.6 *Antyder den kulturelle ramme* (1.2.2.2)

Denne funktion optræder, når musikken indikerer de kulturelle omgivelser. Dette sker ni gange i alt, når orkernes og menneskenes univers skal etableres. Orkernes univers er præget af rytmiske instrumenter, og generelt er det rytmiske i fokus (se figur 28). Ved menneskenes er det meget messingblæs og strygere, der er i fokus og ikke det rytmiske. Musikken er dermed med til at indikere forskellene på de to racer, deres kultur og hvad man forbinder med disse. Orkerne er mere primitive end menneskene, hvilket de afrikanske trommer og den rytmisk baserede musik kan indikere. Messingblæs og strygere indikerer en anden kultur, som er menneskenes, der i denne fortælling er repræsenteret af de royale (se afsnit s. 95). Dette giver nogle andre associationer end orkerne. Musikken understøtter det visuelle billede, men ved at denne musik er gennemgående i hele filmen, kan musikken afspejle, hvilken race og kultur der er i fokus i en given scene.

Figur 28 Illustration af orken Durotan (Tull et. al., 2016)

Denne funktion bruges derfor til at etablere kulturer og gruppere karakterer i historien. I filmen er der især fokus på at skelne imellem menneske og orkerne rent musikalsk, og dette er noget, der går igen igennem hele filmen. Funktionen bruges ikke i lige så høj grad i audiodramaet. Dette er interessant, da man kunne forestille sig, at der ville være mere brug for en funktion

som denne til audiodramaet, da der ikke er noget visuelt til at differentiere de forskellige karakterer på. Dette kan dog være et spørgsmål om vores specifikke empiri og vil skulle udforskes yderligere for at kunne besvares (se afsnit s. 108). I audiodramaet valgte vi at slå denne funktion sammen med *indikation af social status*. Dette kunne også være gjort i filmen, da de hænger meget tæt sammen. De optrådte dog flere gange og havde større forskel på fokus, så vi har her valgt at beholde dem som to kategorier.

5.2.3.7 *Indikation af social status* (1.2.2.3)

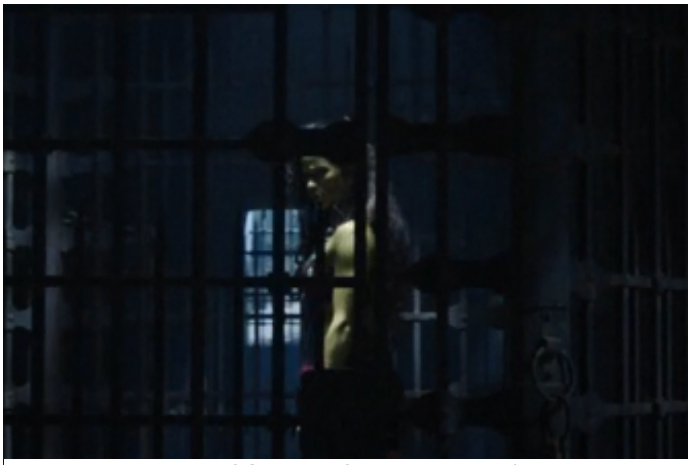
Denne kategori går i tråd med ovenstående og optræder to gange. Musikken indikerer menneskenes status ved at have messingblæsere og strygere, som man forbinder med klassisk musik, hvilket ofte forbindes med højere sociale klasser (se figur 29). Musikken indikerer på denne måde social status. Man kan modsat sige, at de rytmiske trommer har en association til et mere primitivt folkefærd og dermed lavere social status. Vi har derfor noteret den sociale status én gang ved menneskene og én gang ved orkerne. Dette har vi valgt, da der ikke ændres på den sociale status undervejs i filmen, og derfor er det ikke nødvendigt på samme måde at notere det flere steder. Vi har noteret det, når det er i fokus. Vi har også noteret denne funktion én gang i audiodramaet, hvor et instrument indikerer elverracen (se afsnit s. 67). Det er derfor meget lig med filmen, idet musikken her indikerer forskellige racer.

Figur 29 Illustration af kongen (Tull et. al., 2016)

Denne funktion minder meget om *antyder den kulturelle ramme*, da disse funktioner optræder samme steder i vores empiri. Brugen af *indikation af social status* kategori lægger sig dermed meget op at denne funktion. Den vigtigste forskel på disse i filmen er dog, at den ikke kun differentierer imellem de forskellige kulturer, men også udstiller dem som højt- og lavtstående, hvor de gode er de højtstående, og de "onde" er de lavtstående. Det er derfor primitiv over for civiliseret.

5.2.3.8 *Ledemotiv* (1.2.3.1)

Ledemotivet har vi noteret til at opstå 27 gange. De tre ledemotiver vi har noteret er Warcraft-ledemotiv (det vil sige filmens tema), Medivhs ledemotiv og Garonas ledemotiv. Warcraft-ledemotivet optræder 15 gange. idet det er et tema for filmen, som etablerer genkendelse for lytteren. Medivhs ledemotiv optræder otte gange. Ledemotivet har karakter af at være mystisk, hvilket kan skyldes, at han enten anvender magi, eller at han er ond. Ledemotivet udvikles også og optræder i variationer. Ledemotivet har en funktion af, at det kan afspilles uden, at karakteren er til stede, og dermed indikere at vedkommende er på vej, hvilket sker i dette tilfælde. Det sidste ledemotiv består ikke af et motiv, men derimod af et instrument - ligesom i audiodramaet for Maiev (se afsnit s. 68). Dette er halvorken og halvmennesket Garona, som har instrumentet panfløjten, der optræder flere gange, når hun indtræder på skærmen. Instrumentet giver bestemte associationer (mere primitivt og yndefuldt), hvilket formentligt skal repræsentere hendes personlighedstræk. Vi har noteret dette til at optræde tre gange. Et eksempel på dette er (35:29), hvor Medivh kommer for at udspørge Garona om Gul´dan, imens hun sidder i fangekælderen (se figur 30). Her spiller en fløjte sammen med resten af musikken. Denne fløjte optræder i næsten alle scener, hvor Garona også optræder.



Figur 30 Illustration af Garona i fangekælderen (Tull et. al., 2016)

Denne funktion bruges en del i filmen til at lede seeren. Ledemotiverne i filmen bruges på to forskellige måder: Den ene er for genkendelse for lytteren. Dette er temaet Warcraft. Dette tema bruges, når der sker noget storslået eller noget væsentlig for handlingen og drager derfor seerens opmærksomhed hen imod vigtige handlingsforløb i narrativet. Den anden måde det bruges på er ved at være personlige ledemotiver: Dette er for Medivh og Garona. Noget interessant at lægge mærke til ved disse ledemotiver er, at begge disse karakterer er bikarakterer, og det de har tilfælles er, at seeren i løbet af historien får mistilid til begge disse karaktere. Dette vil sige, at ledemotiverne er brugt til at hjælpe seeren i retningen af enten *bedrager* eller *forudsigelse* omkring disse karakterer. I forhold til audiodramaet bruges denne funktion næsten identisk. Her er der også et ledemotiv, som bruges som genkendelse - temaet Dark Titan og et ledemotiv som bruges til

elveren Maiev, som også er en karakter som lytteren umiddelbart ikke ved hvor står i forhold til narrativet.

5.2.3.9 *Antyder den fysiske atmosfære* (1.3.1.1)

At musikken indikerer den fysiske atmosfære optræder fire gange. Dette sker blandt andet ved (07:10 - 07:36), hvor Draka og Durotan rejser igennem portalen til menneskenes verden. Her ses Draka, som svæver imellem de to verdener, mens hun begynder at få veer. Scenen starter med at være næsten helt stille, mens man ser Draka svæve rundt i mellemstadiet, hvor alt er vægtløst. Lidt efter begynder et mandskor at synge meget dybe toner, og dette giver en fornemmelse af noget mystisk. Musikken er med til at skabe dette "rum", som Draka befinder sig i. Det næste sted indikerer lyse klaver-, harpe- og klokketoner, at der er magi til stede, da Khadgar besøger skolen for magi (01:13:07 - 01:13:40; se figur 31). At musikken afspejler magi med lyse klaver-, harpe- og klokketoner, er også tilfældet det næste sted (01:36:14 - 01:38:23) hvor Khadgar og Lothar kæmper mod troldmanden Medivh.

Figur 31 Illustration af Khadgar ved den magiske skole (Tull et. al., 2016)

Denne funktion bruges til at sætte den fysiske atmosfære og kan have overlap med funktionen *stemningstilførsel*. Dog er fokus i denne funktion, at den beskriver fornemmelsen i det fysiske rum mere end at kommunikere en stemning til seeren. Denne funktion er ikke så hyppigt brugt i filmen - højst sandsynligt fordi der i de fleste scener er mere fokus på stemning end den fysiske atmosfære, og at denne funktion dermed bruges, når der skal lægges særligt mærke til de fysiske omgivelser. Denne funktion optræder ikke i vores audiodrama. Denne funktion opstår derfor ikke særlig meget i filmen eller i audiodramaet, og dette kan eventuelt være et tilfælde i vores empiri og bør undersøges yderligere (se afsnit s. 108).

5.2.3.10 *Beskriver de fysiske omgivelser* (1.3.1.2)

Figur 32 Illustration af kongens mænd i skoven (Tull et. al., 2016)

Denne funktion optræder en gang (22:30 - 23:08). Her spiller en panfløjte, da scenen skifter til en skov (se figur 32). Panfløjten er med til at indikere, at scenen skifter til en anden lokation, og fløjten giver associationer til noget mere primitivt og naturligt som skoven. Denne funktion optræder kun én gang og er derfor ikke en bærende funktion. Den bruges dog i dette tilfælde til at etablere en lokation, som man kunne forestille sig godt kunne bruges mere i mediet, men er dog ikke tilfældet i vores empiri. Funktionen optræder fem gange i audiodramaet, hvor musikken repræsenterer fysiske elementer - såsom bølger. Dette kan skyldes, at audiodramaet ikke har det visuelle medie til at vise disse fysiske elementer, der repræsenterer verdenen. Dermed kan funktionen bruges til at stofliggøre dem for lytteren, så vedkommende får en fornemmelse for deres væren-i-verden. dog bruges lyd også til dette formål. Dog kan der være tale om, at lyden i nogle tilfælde er valgt, da musikken kan være sværere at anvende til at beskrive fysiske omgivelser, da dens udtryk er mere op til fortolkning, og den har derfor større potentiale til at udtrykke stemning som funktionen *stemningstilførsel.*

5.2.3.11 *Præcisér bevægelsernes detaljer* (1.3.2.1)

Funktionen optræder otte gange i alt. Dette er væsentligt mindre end i audiodramaet, hvor funktionen optræder 21 gange. Det kan derfor tyde på, at musikkens funktion i en film ikke nødvendigvis behøver at vise bevægelse, idet man kan se det på det visuelle billede, sammenlignet med i et audiodrama. Men at musikken klargør bevægelsernes detaljer ses mest ved, når der er nogle, der bevæger sig hurtigt og/eller rejser fra sted til sted. Første gang det optræder er i starten af filmen (05:20 - 06:15), hvor trommerne begynder at spille meget rytmisk, mens orkerne løber. På denne måde afspejler trommerne orkernes løb. Et andet tidspunkt, der repræsenterer, at de rejser, er tidspunktet (20:22 - 21:22). Her går musikken går over til at have en rytme med 16.-dele, hvilket indikerer hurtige bevægelser, hvilket stemmer overens med, at de rejser fra sted til sted. Det næste sted (26:32 - 28:00) er en smule anderledes. I narrativet er dette i elverskoven, hvor menneskene og orkerne møder hinanden første gang og kæmper, og musikken er anderledes, idet denne afspejler kamp og action. Et andet sted med et

andet udtryk er (01:40:24 - 01:43:22). I denne scene bliver den sidste kamp mellem orkerne og menneskene udkæmpet. Under dette samler nogle mennesker sig ved et af orkernes udkigstårne og forsøger at vælte det (se figur 33). Musikken angiver her bevægelserne og styrken bag, idet der kommer en form for "ryk" i musikken. Musikken følger deres bevægelser rytmisk, imens de skubber. Musikken falder ligeledes på plads, da det lykkes dem at vælte tårnet. At denne funktion bruges mest i filmen til at indikere rejse kan skyldes, at i filmmediet skal montagescener oftest gøres mere livlige og spændende, da disse bruges til at flytte en karakter fra et sted til et andet. I et audiodrama derimod optræder der altid en fortæller, som guider lytterens fokus over på tanker, omgivelser, samtaler eller lignende. Derfor er der ikke i samme grad brug for, at musikken skal udfylde noget, men nærmere at musikkens tilstedeværelse er meget væsentlig.

Figur 33 Illustration af kongens mænd der vælter et tårn (Tull et. al., 2016)

Denne funktion er altså meget lidt brugt i filmen sammenlignet audiodramaet. Da audiodramaet ikke har det visuelle medie til at vise bevægelse, og at det kan være svært og "tidskrævende" for en fortæller at beskrive, er denne funktion meget gavnlig i et udelukkende auditivt medie. Funktion er meget tydelig og kraftfuld i audiodramaet og tilføjere mere indlevelse til fortællingen og får den til at virke mere tilstedeværende. I filmen, derimod, er dens funktion ikke lige så kraftig og er umiddelbart ikke mere i fokus, da den ikke tilføjer noget nyt til det visuelle, men blot understøtter det.

5.2.3.12 *Beskriver (afslører) følelser* (2.1.1)

Figur 34 Illustration af Garona da hun bliver bedt om at slå kongen ihjel (Tull et. al., 2016)

Den næste funktion er den funktion, der optræder anden mest i filmen, idet den optræder 29 gange. Det er derimod den funktion, der optræder mest i audiodramaet. Sammenlignet med den funktion der optræder mest i filmen, som er *stemningstilførsel*, så afspejler musikken her karakterernes følelser frem for en generel stemning i billedet, der ikke er bundet til én eller to karakterer. Dette bunder især i fortolkning fra lytterens side, da det skal være karakterernes følelser, der er i fokus, idet billedet ofte har potentiale til at udtrykke en stemning. Fortolkningen bygger derfor især på billedet og det talte narrativ. Grunden til at denne funktion formentligt optræder oftere i audiodramaet er fordi, vi hører det meste fra karakterernes perspektiv, når det er en alvidende fortæller. Musikken bliver derfor meget bundet op på karakterernes følelser. Dette er ikke tilfældet i filmen, hvor vi har perspektivet mere udefra og ikke hører karakterernes tanker. Musikken kan dog bidrage til, at vi får et indblik i karakterernes tanker samt ud fra det visuelle billede med denne funktion. I filmen er det mange forskellige karakterer, som musikken afspejler. I audiodramaet er det kun Gul'dan og Khadgars følelser, der afspejles, hvilket derfor er en væsentlig forskel. Et eksempel på et sted hvor denne funktion optræder i filmen er (1:45:14), hvor kongen beder Garona om at slå ham ihjel, da de ser ud til at tabe kampen, og for at det ikke bliver en af orkerne, der kommer til at slå ham ihjel. Her er der fokus på Garonas ansigt, hendes triste udtryk, imens der tydeligt foregår kamp rundt omkring hende (se figur 34). Musikken er stille og sukkende, mens der er strygere, der lidende bevæger sig op og ned med vibrato. Musikken kan dermed siges at repræsentere hendes følelser, da den ikke stemmer overens med den stemning, der ellers ville forventes i billedet. Derudover er der hele tiden fokus på hendes ansigt og mimik, hvilket drager seerens opmærksomhed på hendes følelser, omkring den beslutning hun skal tage, og dermed kommer musikken til at understøtte dette.

Denne funktion bruges meget i filmen, og er primært med til at guide seeren til at forstå de forskellige karakterers følelser. Denne funktion kan være svær at skelne i forhold til *stemningstilførsel*, da det kan være svært at vide, om den følelse som kommunikeres er fra en

karakters perspektiv eller er en mere generel følelse. Vi har dog forsøgt at skelne mellem disse ud fra, hvad fokus i narrativet har været, og om der er fokus på denne persons perspektiv. Denne funktion bruges væsentligt mere i audiodramaet, hvilket stemmer overens med argumenterne i afsnittet om *stemningstilførsel* (se afsnit s. 64), da denne bruges mest på grund af perspektivet, og i filmen bruges den mest til at vise bestemte følelser hos karaktererne, når dette er vigtigt for narrativet.

5.2.3.13 *Fastslår forhold* (2.1.2)

Figur 35 Illustration af Khadgar og Medivh (Tull et. al., 2016)

Denne funktion optræder 19 gange i filmen og 15 gange i audiodramaet. Idet filmen også er lidt længere end audiodramaet, optræder de nogenlunde lige meget. I audiodramaet er det primært to forhold, der etableres igennem musikken, hvor i filmen er det nærmere 15 forhold, der etableres. Denne funktion kan også forstås som en form for følelsesmæssig dimension, men i stedet for at udtrykke karakterernes individuelle følelser eller den generelle stemning, bliver det følelserne og stemningen imellem de to karakterer udtrykt. Musikken afspejler ofte det visuelle billede og det talte narrativ og er dermed med til at understrege og udtrykke forholdet. Et eksempel på dette er (51:02), hvor Medivh finder ud af, at Khadgar har undersøgt Fel ud fra en bog, han har taget i Medivhs bibliotek. Stemningen mellem dem er trykket, og der er ingen af dem, der stoler på hinanden (se figur 35). Her er musikken søgende og usikker, med flydende strygere der bevæger sig melodisk rundt uden en bestemt harmonisk funktion. Musikken kan altså tolkes som deres forhold som værende usikkert, søgende og utrygt.

Denne funktion bruges ofte i løbet af filmen og hjælper seeren til at forstå og følge de forskellige forhold, der bliver etableret, og hvordan de udvikler sig. Den anvendes derfor på samme måde i filmen og audiodramaet.

5.2.3.14 *Fokus på detaljen* (2.2.1.2)

Funktionen *fokus på detaljen* optræder kun én gang på tidspunktet (37:42 - 38:45). I scenen ses Lothar, som står ved en dør og holder vagt, imens dronningen er nede i fangekælderen for at tale med Garona. Billedet tilter[21] ned over ham, og lige idet en pistol i Lothars hånd kommer ind i billedet, skifter musikken karakter og bliver dyster. Dette indikerer dermed, at han står klar til at bryde ind, hvis noget skulle gå galt, og at han ikke stoler på Garona. Publikums opmærksomhed bliver ledt hen mod den visuelle detalje, og de guides til, hvordan de skal tolke denne detalje.

Denne funktion bruges kun sparsomt i filmen, og selv dette eksempel kan diskuteres, da pistolen der vises i billedet er forholdsvist i fokus. Dog kan det siges, at musikken hjælper med at gøre opmærksom på den og signalere dens vigtighed. Funktionen optræder ikke i audiodramaet, hvilket kan skyldes, at mediet udelukkende er auditiv og dermed givetvis ikke kan drage opmærksomhed mod noget i et visuelt medie. Det kan dog ikke udelukkes, at denne funktion ikke kunne bruges i auditive medier til at sætte fokus på elementer i historien, men dette vil skulle undersøges nærmere (se afsnit s. 108).

5.2.3.15 *Retorisk funktion* (2.3)

Denne funktion optræder to gange og optræder slet ikke i audiodramaet. Vi har her valgt at inddrage en overkategori, da der ikke er nogen af underfunktionerne, der passer til disse to specifikke steder, som omhandler intertekstualitet. At det er en retorisk funktion er i denne analyse derfor fortolket til at kunne indbefatte referencer, da det kan argumenteres for, at musikken har en holdning og et formål med at inddrage intertekstualitet. Det første eksempel er en reference til Moses i sivkurven/Prinsen af Egypten. Dette skyldes, at vi i narrativet (01:24:30 - 01:26:33) ser Draka, orkhøvdingens kone, lægge sin søn i en sivkurv og lade ham drive væk (se figur 37). Dette er i narrativet en reference til Moses i sivkurven. Men musikken

Figur 37 Illustration af Draka med sin søn (Tull et. al., 2016)

[21] "*bevæge et kamera i lodret retning*" dette begreb bruges inden for films terminologi. (https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=tilter, Lokaliseret d. 31/05-19)

har også en reference, da fløjten der spiller imens, er meget lig med den, der spilles i filmen "*Prince of Egypt*" (Cox & Rabins; Chapman, Hickner & Wells, 1998). Det andet sted er der en reference til Westerndueller, hvor der er en anden musikgenre (fløjte og vindagtigt musik). Kongens højre hånd, Lothar og orkkongens højre hånd, Blackhand, skal til at kæmpe, og her afspejler referencen til Westernduellen, at det handler om liv og død (01:46:46 - 01:47:37).

Denne funktion bruges, når musikken er med til at referere til andre film og dermed skabe intertekstualitet[22]. Dette hjælper seeren til at forstå scenen og præmissen hurtigere ved at trække på en allerede etableret forståelse omkring en scene. Dette kan dog også bruges modsat ved at bryde med de forventninger, som normalt forbindes med det scenen referer til. Denne funktion optræder ikke i audiodramaet, hvilket umiddelbart kan skyldes specifikt vores empiri, da det ikke virker til at være en udfordring for mediet - udover at det udelukkende vil kunne trække på lydlige referencer. Derudover kan det også skyldes, at filmen trækker på referencer fra andre film, og der er endnu ikke et stort marked for audiodramaer, hvilket vil sige, at der heller ikke er meget at referere til. Til sidst kan det skyldes, at der simpelthen bliver refereret til noget, som vi ikke har kendskab til - dette kunne være tilfældet især ved, at dette audiodrama er en del af et større univers - Warcraft-universet.

5.2.3.16 *'Kommenterer' på narrativet* (2.3.1)

Musikken kommenterer narrativet 15 gange i filmen, hvor dette kun sker to gange i audiodramaet. Der er derfor en væsentlig forskel på hyppigheden af denne funktion. Dette kan især skyldes, at der er flere parametre i filmen (både talt narrativ, visuelt billede og musik), hvor der der kun er et talt narrativ og musik i audiodramaet. Nogle få eksempler på hvor denne funktion optræder i filmen er tidspunktet (37:42 - 38:45). I denne scene er Garona blevet sat i fængsel, da menneskene ikke ved, om de kan stole på hende. Dronningen kommer dog ned og besøger hende og viser hende tillid. Dronningen giver Garona en lille kniv, som hun vil kunne

Figur 38 Illustration af Durotan og Gul´dan (Tull et. al., 2016)

[22] "*det at en tekst, en film el.lign. direkte eller indirekte inddrager eller refererer til andre værker*" (https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=intertekstualitet, Lokaliseret d. 31/05-19)

bruge til at forsvare sig med. Musikken er dog dyster, og dette kan indikere, at musikken ikke mener, det er klogt at stole på Garona, da hun ender med at slå kongen ihjel men denne selv samme kniv. Et andet tidspunkt er (01:30:18 - 01:31:16), hvor lederen af en orkflok, Durotan, skal slås med alle orkflokkenes leder, Gul'dan, som har ført orkerne til menneskenes verden for at overtage den (se figur 38). Her har vi noteret, at musikken kan kommentere på to måder. For det første ved at være dyster i stedet for kampagtig, som billedet viser. Det kan betyde, at musikken vil få publikum til at holde med Durotan og dermed føle, at hele denne situation er forkert og urimelig. For det andet kan den også tage forskud på Durotans død, da han ikke overlever kampen, da Gul´dan snyder og bruger Fel-magi - hvilket også kan siges at være funktionen *forudsigelse*.

Denne funktion bruges ofte i filmen og kan kobles til andre funktioner som *bedrager* og *forudsiger*. Denne funktion bruges derfor, når musikken kommunikerer noget udover det ellers kommunikerede i narrativet, og på den måde kommentere musikken og tilføjer nye fortolkningsmuligheder. Denne funktion er sparsom i audiodramaet, hvilket kan skyldes, at mediet er auditivt, og det kan derfor være svært at kommentere på andre elementer, da der er fokus på det auditive. Desuden kan lytteren muligvis blive for overvældet af informationer.

5.2.3.17 *Bygger kortsigtet kontinuitet* (3.1.1.1)

Denne funktion optræder 14 gange og optræder slet ikke i audiodramaet. Dette skyldes, at musikken især har en funktion i forhold til det visuelle billede, hvor den er med til at danne sammenhæng, så klippene ikke virker abrupte. Dette er ikke nødvendigt i et audiodrama, idet der ikke forekommer visuelle klip. Til gengæld sker der narrative skift i et audiodrama, såsom flashbacks - dette er derimod funktionen *definerer struktur og form* der bidrager til dette skift (se afsnit s. 75). Et eksempel på denne funktion fra filmen er (10:13), hvor Lothar er hos nogle dværge og får her et brev om, at riget er blevet angrebet (se figur 39). Scenen skifter herefter til slottet set udefra. Mens dette foregår, spiller filmens tema "Warcraft", som indikerer, at dette er vigtigt, og at det har med hovedpræmissen

Figur 39 Illustration af Lothar hos dværgene (Tull et. al., 2016)

for filmen at gøre. Derudover binder musikken de to klip sammen, så man får fornemmelsen af, at dette er hvor Lothar rejser hen.
Denne funktion bruges umiddelbart til at kæde lokationsskift sammen over en kortere periode. Dette bliver brugt ofte og hjælper seeren med at forstå og følge den ellers "kaotiske" klipning. Det er i situationer som dette, hvor musikken bruges som bindeled for noget, der muligvis ikke ville fungere uden. Denne funktion bruges ikke i audiodramaet, hvilket kan skyldes, at det udelukkende er auditivt, og det kan derfor være svært at skifte lokation lige så hyppigt og hurtigt, som det kan i et audiovisuelt medie.

5.2.3.18 *Bygger længerevarende kontinuitet* (3.1.1.2)

Funktionen *building longer continuity* optræder fem gange i alt. Dette ses, når musikken binder flere forskellige klip sammen og dermed skaber længerevarende kontinuitet. Dette er oftest tilfældet, når historien følger to handlinger, der foregår samtidigt - men på to forskellige lokationer. Et eksempel på denne funktion er (40:27). Her rider Lothar, Khadgar og Garona afsted for at finde orkernes lejr. Visuelt vises flere forskellige klip med, at de rider på forskellige lokationer. Under denne rejsemontage spiller ledemotivet for filmen "Warcaft" og indikerer, at hvor de er på vej er essentielt for narrativet. Derudover binder dette klippene sammen. Dette er især vigtig i en længere sekvens som denne, hvor lokationer og visuelle billeder ændrer sig meget, så musikken den lim, der binder dem sammen. Denne funktion har vi også noteret ved audiodramaet tre gange, hvor musikken skaber suspense og cliffhanger-effekt til den næste del. Funktionen bruges derfor anderledes i filmen, idet der er et visuelt materiale, hvor musikken skaber en sammenhæng herimellem. I audiodramaet er der ikke musik, der overlapper imellem delene, men derimod skabes der en opbygning, der leder hen til næste del, og på denne måde skaber kontinuitet. Det er derfor to forskellige former for kontinuitet.
Denne funktion bruges dermed i filmen ligesom funktionen *bygger kortsigtet kontinuitet.* I dette tilfælde er der bare tale om en længerevarende vekslen imellem lokation og handling. Denne funktion bruges også i audiodramaet dog på en anderledes måde, her bruges den til at binde de forskellige dele af audiodramaet sammen. (se afsnit s. 74)

5.2.3.19 *Bygger overordnet kontinuitet* (3.1.1.3)

Den sidste funktion vi har noteret er *bygger overordnet kontinuitet*, der optræder tre gange. I audiodramaet optræder denne funktion fem gange. Vi har noteret den i starten, hvor temaet for filmen sættes i gang. Dernæst når titlen 'Warcraft' vises på skærmen med temaet og til slut, hvor titlen 'Warcraft' vises på skærmen med temaet. Dette minder meget om audiodramaet, idet det er titelmelodien, der skaber en overordnet kontinuitet. Ledemotivet "Warcraft" kan derfor antages at danne en overordnet kontinuitet.

Denne funktion bruges derfor på samme måde i de to medier, og dette er ved at lave en ramme for hele handlingen, som Crisells *musik som en ´ramme´og ´grænse´mekanisme*. Crisells teori er dog udarbejdet til radio, men ud fra at vi i vores analyse argumenterer for, at denne funktion bruges ens, mener vi godt, at den kan kobles med et audiovisuelt medie i denne sammenhæng. Det kan dog også argumenteres for, at funktionen *ledemotiv* kan kobles med denne funktion, da den også er med til at skabe en overordnet kontinuitet, som hjælper med at binde historien sammen.

5.2.4 Sammenfatning

Ud fra ovenstående analyse af filmen og audiodramaet ud fra Wingstedts funktioner ses det, at der i filmen optræder i alt 20 funktioner, hvor i audiodramaet optræder der 13. Der optræder derfor flere funktioner i filmen. Dette kan blandt andet skyldes, at Wingstedt har fokuseret på det visuelle medie i sin udarbejdelse af teorien. Det kan også skyldes, at musikken får flere forskellige muligheder ved, at der både er et talt narrativ og et visuelt billede, som musikken kan interagere med. Det ses, at de funktioner der kun optræder i audiodramaet er: *mickey-mousing* og *definerer struktur og form*. De funktioner der optræder i filmen, men ikke i audiodramaet er: *bygger kortsigtet kontinuitet, retorisk funktion, fokus på detaljen, klargør tvetydige situationer og kommunikerer utalte tanker.*

Der er i alt fire steder i filmen, ud af 84 steder hvor der optræder musik, hvor der hverken optræder funktionerne *beskriver (afslører) følelser* eller *stemningstilførsel*. I audiodramaet gælder dette for tre steder ud af 52. Disse funktioner har især at gøre med følelser, og det er derfor oplagt at fokusere på det følelsesmæssige aspekt. I filmen optræder funktionen *stemningstilførsel* 71 gange ud af 84 steder, mens *beskriver (afslører) følelser* optræder 31 steder. I audiodramaet er det 15 ud af 52 steder med *stemningstilførsel* imens *beskriver (afslører) følelser* optræder 51 gange. De har derfor hver deres måde at udtrykke følelser på med musikken. I filmen er der fokus på at få en generel stemning frem, imens der i

audiodramaet nærmere er fokus på at udtrykke karakterernes følelser. Dette kan især skyldes manglen på et visuelt billede. I filmen kan tilskueren se karakterernes ansigtsudtryk og kan derfor i samspil med det talte narrativ få en fornemmelse af, hvilke følelser de forskellige karakterer har. I audiodramaet har vi kun det talte narrativ til at frembringe dette. Det er derfor mere nødvendigt, at musikken har denne funktion i audiodramaet, så lytteren nemmere kan få en fornemmelse af karakterernes følelser. Man kan dog diskutere i hvor høj grad, disse to funktioner overlapper med hinanden. Begge funktioner har et følelsesmæssigt aspekt indlejret, og ved at musikken udtrykker karakterernes følelser, kan de udtrykke en generel stemning i audiodramaet (se afsnit s. 108). I filmen er der 22 steder med både *beskriver (afslører) følelser* og *stemningstilførsel*, hvor der er 56 steder med kun én af funktionerne. I audiodramaet er der 13 steder med begge funktioner og 37 steder med kun én af funktionerne. Så selvom der er overlap med funktionerne, optræder de ofte hver for sig med hver deres funktion. Idet man næsten altid kan argumentere for, at musik bidrager til en eller anden form for stemning, er *stemningstilførsel* næsten altid relevant at notere. Vi har dog valgt at bruge denne kategori, når stemning har været en primær funktion. Nogle af kategorierne er desuden mere detaljeret beskrevet end andre, hvilket kan være problematisk til et analysearbejde. Efter at have analyseret både filmen og audiodramaet ud fra Wingstedts funktioner er det blevet tydeligt, at nogle af funktionerne er forholdsvist brede, såsom *stemningstilførsel*, og andre kategorier er meget snævre, såsom *mickey-mousing.* Igennem analysen har vi også fundet, at der især mangler en kategori: opbygning. Dette er især tydeligt i filmen, hvor mange sekvenser med musik starter dynamisk svagt og herefter crescenderer. Musikken får her en opbyggende effekt, som bidrager til en form for struktur og suspense. Vi har noteret flere af disse steder som *stemningstilførsel*, idet opbygningen netop bidrager til en bestemt stemning (se afsnit s. 108). En anden forskel ses også ved, at musikken i audiodramaet især afspejler bevægelse, hvilket ikke sker ofte i filmen. Dette kunne derfor også være interessant at undersøge, om dette er en generel tendens i audiodramaer. Det er interessant, at selvom musikken har flere ligheder i filmen og audiodramaet (begge symfonisk, opbyggende mv. - se afsnite s. 53; s. 85), så er der stadig forskel på musikkens funktioner i medierne generelt, hvilket nu vil blive diskuteret.

6 Diskussion

6.1 Introduktion til diskussionen

I dette afsnit vil analysens resultater blive diskuteret på et højere niveau og igennem denne diskussion besvare vores problemformulering: "Hvorfor er musikkens funktioner anderledes i et audiodrama i forhold til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?".
Igennem analysen fandt vi, at musikkens funktion i audiodramaet adskiller sig fra filmen på forskellige områder: følelser bliver udtrykt forskelligt - funktionen *beskriver (afslører) følelser* optræder i højere grad i audiodramaet, hvorimod funktionen *stemningstilførsel* optræder væsentligt mere i filmen - bevægelser bliver i højere grad repræsenteret i audiodramaet, og der er generelt flere funktioner i filmen. Dette er overordnet hvad, vi indtil nu er kommet frem til. Vi vil i dette afsnit diskutere analysens resultater med fokus på funktioner og elementer, som har skilt sig ud i analysens resultater. Derudover vil vi diskutere de to største forskelle ved brug af funktionerne i analysen - nemlig deres fokus på følelser og musikkens evne til at gengive bevægelse. Til sidst vil vi se nærmere på den teori, der er blevet brugt i analysen, nemlig Wingstedts teori om musiks funktioner i multimedier. Vi har desuden igennem analysen med de auditive teorier fundet, at Wingstedts teori er brugbar i forhold til analysen af audiodramaet og mere fyldestgørende end andet teori, der er på området med musik og audiodrama, hvilket lægger op til yderligere diskussion. Dette vil til sidst munde ud i at kunne besvare, hvorfor musikkens funktioner er anderledes, og hvorfor oplevelsen er anderledes i de to medier.

6.2 Analysens resultater

Igennem analysen fandt vi, at musikken, set ud fra Wingstedts funktioner, er blevet anvendt forholdsvist forskelligt i de to medier. Dette på primært to overordnede måder: Enten er en funktion kun blevet brugt af det ene medie, eller også har det vist sig, at de to medier har brugt samme funktion forholdsvist forskelligt. Der har dog også vist sig at være nogle funktioner, som er blevet anvendt mere eller mindre ens i de to medier. Hvis der ses på vores problemformulering: "Hvorfor er musikkens funktioner anderledes i et audiodrama i forhold til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?" er vores hypotese, som før nævnt, at musikkens funktioner er anderledes. De to medier bruger altså mange af de samme funktioner, og de

funktioner som der er forskel på er det oftest kun med antallet af forekomster. Når der ses på dette i et større perspektiv, skal det nævnes, at vi har arbejdet med en lille empiri, og dette kan betyde at nogle af disse funktioner kan have potentiale til at optræde i andet empiri. Dette vil vi i dette afsnit forsøge hypotetisk at udforske. Hvis vi derimod ser på spørgsmålet: "Hvorfor er musikkens funktioner anderledes [...]" og ser på, hvordan de bruges forskelligt, så dukker der pludselig en masse forskellige spørgsmål op. Dette vil sige, at det interessante ved dette spørgsmål ligger i brugen af funktionerne i de to medier. Ses der videre på problemformuleringen, spørger vi "[...] hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?", må vi dykke dybere ned i, hvordan musikkens funktioner optræder i de to medier for at kunne besvare dette spørgsmål.

6.2.1 Diskussion af konkrete funktioner i analysen

De funktioner som vil blive set på her, omhandler de funktioner, som det ville gavne at undersøge yderligere. En af de funktioner vi har fundet, der ikke har været repræsenteret i audiodramaet, har været *klargør tvetydige situationer*, som optræder én gang i filmen. Til sidst i dette afsnit af analysen (se afsnit s. 106) åbner vi dog op for diskussionen om, at dette kan være et tilfælde af, at vores empiri ikke bruger den med, at den hypotetisk set kunne bruges i et auditivt medie. Denne diskussion vil vi altså åbne op for i dette afsnit. Vores argument for at det kan bruges i et auditivt medie er begrundet i, at musikken i audiodramaet har kunnet indeholde funktioner som *bedrager* og *forudsigelse*, som ligeledes er komplekse og henholdsvis leder og afleder lytteren. Dette betyder, at mediet audiodrama viser potentiale til at kunne indeholde mere komplekse auditive funktioner. Hvis vi ser på disse tre funktioner (*tvetydighed*, *bedrager* og *forudsigelse*), kan de siges at relatere til hinanden, da *bedrager* afleder lytteren/seeren, mens *forudsigelse* leder lytteren/seeren. Disse to funktioner kan dermed siges at være modsætninger, da deres funktion over for lytteren/seeren er modsatte. *Klargør tvetydige situationer* betyder derimod, at mediet kommunikerer noget, som lytteren/seeren ikke er sikker på, hvordan vedkommende skal forholde sig til, og funktionen kan derfor være til for at få lytteren eller seeren til at tvivle på det, der bliver kommunikeret og på denne måde få vedkommende til selv at skulle tage stilling til narrativet. Det er dog her, at musik kan komme ind og påvirke publikum. Ud fra den måde musikken bruges på i de to medier, mener vi at kunne argumentere for, at musikken arbejder på forskellige bevidsthedsniveauer. Musikken vil i film oftest opfattes på et underbevidst plan, og dermed kan musikken være med til at give publikum en fornemmelse af en situation eller en karakter, uden at publikum er bevidste om

det. Det vil sige, at i en situation med tvetydighed, kan musikken give publikum en fornemmelse af, hvordan de skal forholde sig til narrativet og karaktererne. Her kan musikken så enten bedrage lytteren eller seeren eller ej og kan i nogle tilfælde være en forudsigelse, eller blot klargørelse af tvetydigheden. Dette kan dog være mere problematisk med et medie som audiodrama. Da dette medie er udelukkende auditivt, betyder det, at lytterens fokus er på det auditive og heriblandt også musikken. Det kan betyde, at det kan være svært for musikken kun at arbejde på et underbevidst plan, og musikken vil muligvis kunne opfattes mere konkret af lytteren. Dette kan også gøre det sværere for en funktion som *klargør tvetydige situationer* at optræde i et audiodrama. Da musikken, tale og lydeffekterne høres samtidig, kan de opfattes som en enhed. Dette kan gøre det sværere for musikken at kommunikere på andre narrative lag end det talte og lydeffekterne. Der kan dog også argumenteres for, at musikken alligevel kan arbejde på et andet narrativt plan end de to andre elementer, da det ikke kun er et spørgsmål om bevidst og ubevidst, men også et spørgsmål om, hvordan vi forstår og modtager den information, der bliver givet. Musik kommunikerer mest på et følelsesmæssigt plan (jf. afsnit s. 28). Dette betyder, at hvis man ser på problematikken med dette syn, er der potentiale for, at musikken stadig kan påvirke lytteren på et andet niveau end tale og lydeffekter, da de forstås mere konkret af lytteren. Men dette syn vil en funktion som *klargør tvetydige situationer* godt kunne optræde i et audiodrama. Dette er altså et argument for, at det blot er vores empiri, der ikke bruger denne funktion, og at funktionen stadig har potentiale til at opstå i mediet. Hvis musikken kommunikerer til lytterens følelser, vil den have potentiale til at projicere en følelse over på lytteren og dermed lade lytteren forstå narrativet ud fra denne følelsesmæssige dimension. Det betyder, at alt efter hvordan man ser på denne problematik, kan det argumenteres for, at musikken både kan have potentiale og ikke have potentiale for at have funktionen *klargør tvetydige situationer* i et udelukkende auditivt medie.

En anden funktion som ikke har været repræsenteret i audiodramaet er *antyder den kulturelle ramme.* Dette er ret interessant, da dette, rent hypotetisk, er en funktion, som umiddelbart kunne virke gavnlig for mediet, da det udelukkende er auditivt og dermed skal kommunikere mange informationer om karakterer og lokationer igennem dette ene medie. I en film, derimod, er der mulighed for at vise kulturer igennem det visuelle, og det betyder, at hvis det også kommunikeres igennem det auditive, bliver det gjort i begge medier. Filmmediet har dermed flere muligheder for at kommunikere dette og på den måde etablere forskellige kulturer i historien samt differentiere imellem disse. Ved det udelukkende auditive medie er det derimod ikke lige så nemt at lave denne differentiering, og det er grundet dette argument, at man kan

stille spørgsmålet, om denne funktion kunne være gavnlig at bruge i et auditivt medie til at skabe disse differentieringer. En forskel imellem vores empiris narrativer er, at filmens narrativ har et stort fokus på de kulturelle aspekter imellem de to racer, da handlingen er en kamp imellem de to. Audiodramaets narrativ, derimod, handler mere om én karakter, som ikke er sikker på, om han kan stole på den kulturelle gruppen han er med i, og der er derfor ikke lige så stort fokus på kulturelle forskelle, da hovedkonflikten ligger internt i denne kultur. Dette er et argument for, at det kunne være et tilfælde, at det er vores empiri, der har et andet narrativt fokus. Hvis man forestiller sig det samme narrativ, som filmen har fortalt igennem et auditivt medie, ville det potentielt se anderledes ud. I dette tilfælde vil det umiddelbart give god mening at bruge denne funktion til at differentiere de to kulturer. Hypotetisk set vil det endda være endnu vigtigere at bruge denne funktion igennem historien, da dette ville hjælpe lytteren med at forstå narrativet, da der ikke ville være visuelle repræsentationer af karaktererne, og dermed ville lyden kunne hjælpe med at gøre det tydeligere. Et hypotetisk problem der dog kunne opstå i denne sammenhæng er, at musikken vil blive bundet til denne funktion, og det vil betyde, at der er anden kommunikation igennem musikken, som potentielt vil blive mindre tydelig. Hypotetisk set kunne dette dog arbejdes omkring hvis komponisten arbejder med temavariationer, eller hvis kulturen er repræsenteret mere igennem instrumentering end rytmik og melodik. Det vil give mere frihed til at bruge nogle af de andre funktioner samtidig. Det vil sige, at denne funktion kunne have potentiale til at optræde i et audiodrama, hvor narrativet ville have brug for at kommunikere kulturelle forskelle.

Den næste funktion er *beskriver de fysiske omgivelser.* Denne bruges i både filmen og audiodramaet, og den opstår stort set lige meget i begge medier. Den undren der er blevet skabt i denne sammenhæng er, om det auditive medie potientielt set ville gavne mest af denne funktion. Argumentet for dette ligger i, at i og med det er et auditivt medie, kan det ikke vise de fysiske steder, som narrativet indeholder. Det vil sige, at det hypotetisk set ville være gavnligt at kunne udtrykke det på anden vis end udelukkende beskrivelser. Vores analyse viser også, at denne funktion er anvendt, men det kunne muligvis være vores empiri, som kun bruger denne funktion sparsomt. Det kan dog også være et spørgsmål om, at andre elementer overtager denne funktion - dette kunne være lydeffekter (jf. afsnit s. 69; s. 98). Dog er funktionen *antyder den fysiske atmosfære,* som kan minde om denne funktion, ikke repræsenteret i audiodramaet. Dette kunne dog være et spørgsmål om at vores empiri bruger lydeffekter til denne funktion. Dette er interessant, da funktionen *antyder den fysiske atmosfære* forstås som mere stemningsgivende og dette er ellers, ifølge vores analyse, knyttet til musikken. Dette leder også

tilbage til vores teoridiskussion (se afsnit s. 28) hvor vi diskuterer musik over for lyd, fordi det kan være svært at skelne mellem disse i både det auditive, men også audiovisuelle medie. Dette betyder også, at funktionerne og brugen af disse kan være svære at skelne imellem og dette kunne være interessant at undersøge nærmere.

Den sidste funktion som kunne være særligt interessant at undersøge yderligere er *fokus på detaljen,* som slet ikke opstår i audiodramaet og kun en enkelt gang i filmen. Denne funktion optræder derfor kun en enkelt gang i vores empiri, og som det beskrives i analyseafsnittet (se afsnit s. 102), kan selve denne fortolkning diskuteres. Grunden til at denne funktion, på trods af den enkelte repræsentation nævnes her, er, at den rent hypotetisk set virker til at kunne bruges gavnligt både i et auditivt og et audiovisuelt medie. Dette grundet den kan bruges til at skabe særlig opmærksomhed i billedet eller det talte narrativ. Dette kunne igen være et spørgsmål om vores empiri. At musikkens funktion er at lede seeren eller lytterens opmærksomhed hen på noget bestemt, enten i billedet eller i narrativet, virker umiddelbart kraftfuldt og relevant. At musikken for eksempel kunne ændre karakter eller bruge gimmicks[23], når bestemte elementer bliver nævnt i et audiodrama, kunne man forestille sig.

6.3 Overblik over resultaterne

Overordnet anvendes der 20 af Wingstedts funktioner samlet i filmen og audiodramaet. Ud af dem bruges 19 i filmen og 13 i audiodramaet. (se figur 40)

Funktion	**Audiodrama**	**Film**
3.1.2 *definerer struktur og form*	3	0
3.1.1.3 *bygger overordnet kontinuitet*	5	3

[23] "*handling eller ting inden for tv, film, teater, musik el.lign. med det formål at skabe opmærksomhed, sjov underholdning eller et særligt image*" (https://sproget.dk/lookup?SearchableText=gimmick, Lokaliseret d. 01/06-19)

3.1.1.2 *bygger længerevarende kontinuitet*	3	5
3.1.1.1. *bygger kortsigtet kontinuitet*	0	14
2.3.2 *retorisk funktion*	0	2
2.3.1 *'kommenterer' på narrativet*	2	15
2.2.1.2 *fokus på detaljen*	0	1
2.1.2 *fastslår forhold*	15	19
2.1.1 *beskriver (afslører) følelser*	44	29
1.3.2.*1 præcisér bevægelsernes detaljer*	21	8
1.3.1.2 *beskriver de fysiske omgivelser*	5	1
1.3.1.1 *antyder den fysiske atmosfære*	0	4
1.2.3.1 *ledemotiv*	6	27
1.2.2.3 *indikation af social status*	1	2
1.2.2.2 *antyder den kulturelle ramme*	1	9
1.2.1.2 *kommunikér utalte tanker*	0	1

1.2.1.1 *klargør tvetydige situationer*	0	1
1.1.3 *forudsigelse*	5	4
1.1.2 *stemningstilførsel*	20	71
1.1.1 *bedrager*	2	3

Figur 40 Oversigt over funktionernes fremkomst

Vi har igennem analysen fundet, at den primære grund til, at funktionerne er forskellige er mediet, hvilket bekræfter vores hypotese. Der er meget fokus på, hvad det auditive medie må gøre anderledes for at kommunikere det ønskede, når det kun har et medie at arbejde med. Det betyder overordnet to ting: At mediet har sværere ved at være mere komplekst, da det skal kommunikere alt igennem det samme medie, og det andet at det auditive medie skal appellere mere til lytterens fantasi, da meget at det, der foregår, kun beskrives med enkelte detaljer, og dermed opfordrer lytteren til selv at skabe billederne. Eksempler på funktioner som fungerer bedre i audiovisuelle medier end i auditive medier er: *bygger kortsigtet kontinuitet, klargør tvetydige situationer* og *kommunikér utalte tanker*. Alle disse funktioner er en del af den kompleksitet, som et audiovisuelt medie nemmere kan skabe ved at bruge de to medier overfor hinanden. Eksempler på funktioner hvor funktionen appellerer til lytterens fantasi er: *beskriver (afslører) følelser, præcisér bevægelsernes detaljer* og *fastslår forhold*. For bedre at kunne forstå hvordan musikken kan lægge op til fantasi igennem disse funktioner kan deles ind i to kategorier: Den ene omhandler følelser og herunder er: *beskriver (afslører) følelser* og *fastslår forhold. Fastslår forhold* falder også under denne kategori, da den omhandler karakterernes afspejling af deres følelser for hinanden, og dermed er det også dette, de kommunikerer til lytteren. Dette er jævnfør Juslin og Västfjälls teori om, at følelser især lægger op til visuelle billeder. Den anden kategori er det, som omhandler visuelle billeder. Så for bedre at kunne forstå, hvorfor oplevelsen af det visuelle medie er anderledes end det audiovisuelle, vil vi i det næste afsnit se lidt nærmere på disse to elementer: følelser og visuelle billeder.

6.3.1 Følelser og musik

Vi har fundet, at der især i audiodramaet er et stort fokus på følelser, når det omhandler musiks narrative funktioner. Wingstedt kommer også selv ind på denne observation i forhold til musik generelt, og som er underliggende for hans teori: "*Music is exceptionally good at communicating on an emotional level, in narrative multimedia providing everything from subtle and discrete moods to the strongest passion and overwhelming feeling*." (Wingstedt, 2008, s. vii). Musikken er dermed særligt god til at kommunikere på et emotionelt niveau. Men ud fra vores analyse ses det, som før nævnt, at de to medier ikke kommunikerer følelser på samme måde. Den store forskel ligger her i, hvor meget de gør brug af de to funktioner *stemningstilførsel* og *beskriver (afslører) følelser*. Filmen bruger primært funktionen *stemningstilførsel,* hvor fokus er på en overordnet stemning for scenen og narrativet, hvorimod audiodramaet primært bruger funktionen *beskriver (afslører) følelser*, som har fokus på at kommunikere karakterernes følelser. Dette kunne tyde på, at audiodramaet har fokus på en mere personlig oplevelse af et narrativ. Dette giver umiddelbart god mening i vores empiri, da handlingen oftest fortælles ud fra en af karakterernes tanker og synspunkter. Dette betyder, at narrativet ses og opleves igennem denne karakter, og det giver derfor god mening, at musikken vil opleves som denne karakters følelser. Spørgsmålet er dog, om dette er generelt for mediet - ligger der noget i det auditive medie, som gør, at det er mere naturligt at kommunikere karakterernes følelser end en overordnet stemning? Når mediet udelukkende er auditivt, betyder det, at lytteren skal have scener, lokationer, bevægelse, detaljer i omgivelserne, karakterernes udseende, osv. forklaret, og selv med dette, vil der stadig være mange detaljer, der er overladt til lytteren selv at skabe. Ferrington kommer ind på dette i sin artikel om, hvordan vi skaber 'theater of the mind' (se afsnit, s. 40), hvor vi tager narrativet og gør det til vores. Dette betyder, at denne oplevelse ikke kun er personlig for karakteren, fordi historien bliver kommunikeret igennem dem, men den bliver også personlig for lytteren. Det vil sige, at der er et stort potentiale for, at lytteren vil projicere musikkens kommunikerede følelser over på karakteren og derefter sig selv. Som Ferrington skriver, bliver historien ikke længere bare om karakteren, men om lytteren (se afsnit s. 40) og lytterens følelser ud fra det fortalte. I filmen kan vi se karaktererne foran os og ved dermed, hvem de er, og vi kan se, hvordan de agerer overfor hinanden. I audiodramaet, derimod, kan vi ikke se dem. Vi skaber selv billederne af dem inde i hovedet, og dette betyder, at vi er med til at skabe narrativets visuelle udtryk. Er dette dog alligevel for meget intimitet og personlighed at give dette medie? Kan vi ikke på en lignende måde opleve at føle med karaktererne og skabe universet, når vi ser en film? Ifølge

vores analyse fandt vi, at den funktion der anvendes mest er *stemningstilførsel,* og denne funktion lægger op til en mere generel stemning i narrativet. Dette betyder altså, at musikken ikke giver potentiale til en forståelse igennem en karakter. Musikken bliver altså ikke så personlig til narrativets karakterer. Man kan argumentere for, at da narrativet bliver fortalt på et mere objektivt plan, har seeren mulighed for at fortolke mere frit, da dette ikke forstås ud fra en karakter, da mediet simpelthen virker mere objektivt - set ud fra vores analyse. Når narrativet fortælles primært igennem karakterer, som de gør i audiodramaet, er det sværere for lytteren selv at fortolke på narrativet, da lytteren altid vil forstå dette ud fra den givne karakters tanker og oplevelser. Om dette giver anledning til, at publikum har større fortolkningsmuligheder i filmen overfor audiodramaet er svært at svare på, da det virker til at fortolkningsmulighederne ligger i forskellige parametre. I filmen ligger de i den mere objektive fortællestil, og i audiodramaet ligger de i den skabelsesprocess, som lytteren har, når vedkommende skal forestille sig narrativet og sætte sig ind i den givne karakters følelser og tanker.

6.3.2 Visuelle billeder

Som nævnt i det tidligere afsnit har audiodramaet potentiale for at få lytteren til at skabe visuelle billeder af det hørte. Dette er noget, vi især er blevet opmærksomme på i analysen under funktionen *præcisér bevægelsernes detaljer*. Denne funktion er blevet anvendt hyppigt i audiodramaet, men ikke ret mange gange i filmen, og hvordan kan det være? Funktionen anvendes, når musikken er med til at "beskrive" fysisk bevægelse. Dette er noget, som i filmen vil blive tillagt det allerede-eksisterende billede, og musikken vil derfor tilføje til billedet. I et audiodrama derimod er det musikken, der skaber bevægelsen. At beskrive hvordan noget bevæger sig kan være svært at gøre med stor præcision, og derudover tager det også tid fra det fortalte narrativ at skulle forklare meget detaljeret, hvordan noget bevæger sig. Det er her, at musikken kan hjælpe med helt tydeligt og klart at kommunikere: stoflighed, fart, retning, rytme samt potentiel følelsesmæssig tilknytning. Førnævnte stemmer overens med Taruffi og Küssner, der har skrevet, at visuelle billeder især opstår ved bevægelse og hænger derfor sammen med vores analyseresultater. Dette kan hjælpe lytteren til at føle og se de begivenheder, der sker for sig. Førnævnte potentiale giver lytteren mulighed for at blive aktiv og skabende, imens vedkommende oplever audiodramaet. Omvendt, når filmen bruger denne funktion, er der tale om, at den støtter sig til billedet og dermed understøtter det, men uden at kommunikere noget nyt. Kan man dog på nogen måde forestille sig, at filmen kunne bruge musikken på en måde, så den ikke udelukkende understøtter billedet. Ja, men for at dette er

muligt, vil der være tale om, at musikken enten forholder sig neutralt eller kontrasterende til billedet. Når vi arbejder med musik, som kommunikerer igennem følelser, kan der så være tale om, at det kan være neutralt. Dette har vi igennem vores analyse ikke set noget eksempel på. Hvis man ser på vores teoridiskussion omkring følelser (se afsnit s. 38), er det tydeligt, at der ikke er noget entydigt svar på, om musik overhovedet kan kommunikere følelser og hvordan. Så om musik kan være neutralt er ikke til at svare på uden videre undersøgelse. Kigger vi derimod på den anden mulighed, nemlig at musikken kontrasterer billedet, er dette et scenarie, hvor musikken ikke understøtter billedet. Men støder vi ind i problem med dette? Ja, for når musikken kontrasterer det visuelle, kommunikerer det ikke bare forskellige følelser, men skaber et helt tredje. Når audiodramaet bruger musik, er det altså uden visuel repræsentation og kan derfor stå alene - den vil selvfølgelig altid forstås ud fra narrativet, men den vil ikke på samme måde som filmen være synkroniseret til en anden repræsentation. Om musikken i audiodramaet har potentiale for at kontrastere, vender vi tilbage til. I om med at filmen altid vil have det visuelle element, kan musikken ikke arbejde på egen hånd, men vil altid skabe en forståelse sammen med det visuelle. Dette betyder også, at filmmediet ikke på samme måde har potentiale for at lade musikken kommunikere billeder, som audiodramaet har, da musikken her står mere for sig selv. Dog vil man heller ikke kunne argumentere for, at musikken i audiodramaet udelukkende står alene, da den altid vil forstås ud fra det narrativ, som den præsenteres sammen med. Her kunne man så spørge, om musikken i et audiodrama kan kontrastere narrativet? Dette er et interessant spørgsmål. I vores empiri har vi ikke fundet et eksempel på dette, men kan det forekomme i et medie, som ikke har et andet medie at spille op imod? Hypotetisk set kan musikken godt kontrastere en fortalt situation. Hvis vi forestiller os, at der i et audiodrama bliver beskrevet et drabeligt mord samtidig med, at vi underliggende hører musicalklassikeren "Singing in the rain", vil vi nok hverken få en følelse fra den scene, der bliver beskrevet eller fra musikken, men på samme måde som filmen, vil der blive skabt og opleves en helt tredje følelse. Dog ville dette muligvis ikke opleves lige så kraftigt som i en film, da handlingen og musikken kan være synkroniseret på samme måde, og da lytteren selv skal forestille sig meget af narrativet. Dette kan dog også være et argument for, at dette ville virke kraftigere i et audiodrama end i en film på baggrund af de samme argumenter. Da lytteren selv skal forestille sig handlingen og få forklaret noget, der kontrasterer med den musik, som bruges, kan dette i lytterens fantasi have potentiale for at skabe noget helt nyt, som hverken musikken eller narrativet kunne have haft potentiale til hver for sig.

Audiodramaet bruger derfor funktionen *præcisér bevægelsernes detaljer* i høj grad til at aktivere og livliggøre lytterens fantasi og give vedkommende potentiale til at få en mere nær

og levende oplevelse. Filmen bruger derimod denne funktion til at understøtte det visuelle, og denne funktion skaber derfor ikke mere kompleksitet til mediet.

6.4 Diskussionskonklusion

Hvis vi, ligesom i starten af dette afsnit, bryder problemformuleringen ned til to spørgsmål, vil svarene på disse ud fra denne diskussion lyde således:
"Hvorfor er musikkens funktioner anderledes i et audiodrama i forhold til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film [...]"?
Funktionerne er både forskellige og bruges forskelligt i de to medier. Dette skyldes, at fokus på hvordan historierne er fortalt i medierne er meget forskellige. I audiodramaet er der fokus på det personlige og subjektive, da musikken primært knytter sig til karakterernes følelser. I filmen, derimod, er der mere fokus på en mere objektiv stemning af billederne, lokationerne og scenerne. Musikken er her mere stemningsorienteret og forholder sig ikke i ligeså høj grad til karakterernes følelser. Derudover er det auditive medie, grundet dets mangel på visualitet, mindre komplekst i dets musikalske udtryk, da den eneste kommunikationskanal er det auditive og kan derfor skabe forvirring hos lytteren, hvis der bliver givet for mange informationer igennem dette medie. Heri ligger dog også, at audiodramaet gør mere brug af musikken til at skabe særligt bevægelse, og gør dette mere levende for lytteren at forestille sig. Filmen bruger derimod mere komplekse musikalske funktioner, da det visuelle også guider seeren igennem narrativet. Dermed kan musikken bruges mere som modspil og medspil til dette. Derudover bruger filmen ikke på samme måde funktioner til at skabe narrativet, da det visuelle primært kommunikerer de væsentlige dele af narrativet, og dette betyder, at musikken oftest bruges til at understøtte det visuelle og vil derfor altid forstås ud fra den visuelle kontekst og kan derfor ikke skabe noget i sig selv.
Det vil sige, at funktionerne anvendes forskelligt grundet mediernes forskellige tilgange og teknikker til historiefortælling, samt deres potentiale til at skabe komplekse musikalske funktioner og brug af musik til at aktivere indlevelse og billedskabelse hos publikum.

Anden del af vores problemformulering lyder: "(...) og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?". Dette er i tråd med det ovenstående, men det auditive medie opleves anderledes fordi, det opleves mere personligt og skabende. I audiodramaet kan lytteren selv bruge musikken til at skabe visuelle billeder i "the theater of the mind", og på denne måde gøre oplevelsen helt unik og personlig. Derudover er narrativet

og musikken primært fokuseret på karakterernes følelser og tanker, og dette betyder også, at oplevelsen af narrativet bliver mere personlig og giver anledning til, at lytteren kan projicere og relatere direkte til disse karakterer. I filmen, derimod, bruges musikken til at understøtte billedet og har fokus på det mere generelle og objektive, hvilken potentielt set kan give seeren en oplevelse af destination og observation.
Den primære forskel ligger, ud fra vores analyse og diskussion, i oplevelsen af audiodramaet som en aktiv, indlevende og personlig oplevelse for lytteren, hvorimod filmen opleves mere som en observerende, fortolkningsrig og objektiv oplevelse.

6.5 Afsluttende teoridiskussion

Dette afsnit vil blive en blanding af diskussion og videre arbejde. Som det fremgår tidligere i opgavens afsnit om teori (se afsnit, s. 28) har det været svært at finde en uddybende teori, som omhandler musik i audiodramaer, og vi vil derfor slutte diskussionen med at diskutere Wingstedts teori og åbne op for muligheden for, hvordan man kunne justere den til at passe til et auditivt medie som audiodrama. Dette vil vi dog ikke kunne gøres udelukkende ud fra vores undersøgelse, da vi blot tager udgangspunkt i et audiodrama, og derfor vil dette være et oplæg til, hvordan dette potentielt kunne gøres og dermed lægge op til et videre arbejde. Vi vil først kort komme ind på den manglende teori på området (for yderligere information se teoridiskussionen (se afsnit s. 28)), og derefter vil vi give et bud på, hvordan Wingstedts teori ville kunne ændres for bedre at passe til det audiodrama, som vi har arbejdet med. Dette for at kunne lægge op til, at det vil kunne undersøges og arbejdes yderligere med.

6.5.1 Mangel på teori på området

Vi fandt i vores søgning på litteratur og teorier til at analysere musik ud fra narrativet i et audiodrama to overordnede problematikker Den første er, at teorierne enten arbejdede ud fra audiovisuelle medier, eller en større mængde af medier samtidig. For det andet, at teorierne som arbejdede med audiodrama eller auditive medier ikke skelnede mellem musik og lyd. Vi fandt dog få, som skelnede mellem musik og lyd, men i disse tilfælde var musikken set som en funktion i sig selv. Det skabte altså den problematik, at disse teorier ikke kunne tilføje musiks funktion som mere end, at den var til stede, og dermed ikke noget om hvordan den blev brugt. Vi har valgt at tage udgangspunkt i en teori som ikke har fokuseret på et udelukkende auditivt medie, Wingstedt, (se afsnit s. 28), da det har givet større mulighed for at give en bredere

undersøgelse af musikkens funktioner. Dette kommer vi tilbage til senere i dette afsnit. Men vi vil først kort komme ind på de teorier, der omhandler auditive medier.

En opdeling imellem musik og lydeffekter kan nemt blive problematisk, idet, der som før nævnt, er overlap og kan derfor være problematisk i en analyse. De fleste teoretikere som har beskæftiget sig med dette område har fokus på lydeffekter eller både musik og lydeffekter (se afsnit s. 49). Den eneste tekst, vi har fundet brugbar, som kun omhandler musikkens funktion i et auditivt medier er, som før nævnt, Crisell, der har forskellige funktioner, som musikken kan have (se teori, s. 29). Disse er ikke særligt omfattende, og igennem analysen med Wingstedt har vi fundet, at musikken har mange flere potentialer til at kunne kommunikere end Crisells funktioner. Dette er derfor et argument for, at der mangler uddybende og mere opdateret teori om musikkens funktioner i et audiodrama, idet de fleste nyere tekster har fokus på lydeffekter. Man kan derfor tydeligt se, at de nyere tekster med Fryer og Huwiler (se afsnit, s. 7) ikke har haft et musikalsk fokus, men fokus på lydeffekter, når de kan vælge at notere alt musik som blot én funktion. Dette er, som før nævnt, heller ikke teori der er anvendeligt til vores fokus, men det er et argument for, at der er brug for nyere, mere opdateret og uddybende teori om musikkens funktion i narrative auditive medier, da vi igennem vores analyse har fundet, at musik ikke blot er musik - og desuden adskiller sig fra multimediet. Lydeffekter er også en vigtig del af oplevelsen og er et nyere fænomen, som er vigtig at undersøge, men på trods af det store indpas af lydeffekter, er det vigtigt stadig at opdatere teori om musikken i auditive medier. Begge dele er derfor vigtige elementer at undersøge. Da dette afsnit er et argument for mangel på teori på området, kan man også diskutere, i hvilket omfang Wingstedt kan anvendes i forhold til musik, da ikke alle kategorier er anvendelige.

6.5.2 Ny teori

Ud fra analysen ses det, hvordan Wingstedts teori er anvendelig i forhold til et audiodrama - ved sammenligning med filmen ses det, at der er en forskel på de to medier. Ud fra den komparative analyse bliver det muligt at lavet et udkast til en justeret teori (samt med bidrag fra Crisell), så teorien passer til et audiodrama. Her er det igen vigtigt at påpege, at vi kun har ét audiodrama som empiri, og for at denne model skal være anvendelig, skal den passe på alle audiodramaer. Dette vil derfor være et muligt videre arbejde, hvor man ville kunne analysere flere audiodramaer og finde de funktioner, som går igen på tværs af empirien (se afsnit s. 123). Den nye opstillede model vil derfor kun tage udgangspunkt i vores analytiske arbejde og er

derfor ikke universel for alle audiodramaer - men har formentligt potentiale til at blive det, da Wingstedts teori har været anvendelig som teoretisk grundlag i vores projekt. I vores indledende arbejde er vi kommet frem til, at der mangler teori på området til at analysere musikkens narrative funktioner i et audiodrama (se afsnit s. 7) og igennem analysen er vi kommet frem til, hvordan dette kan gøres. Nedenstående er de funktioner fra Wingstedts teori, der optræder i narrativet i audiodramaet, plus Crisells tilføjede funktioner og selvobserverede funktion (disse vil stå med grøn skrift):

1. idémæssig mening

1.1 følelsesmæssig funktion (observeret)

1.1.1 bedrager

1.1.2 stemningstilførsel

1.1.3 forudsigelse

1.2 informativ funktion

1.2.2 kommunikér værdier

1.2.2.2 antyder den kulturelle ramme

1.2.2.3 indikation af social status

1.2.3 etablering af genkendelse

1.2.3.1 ledemotiv

1.3 beskrivende funktion

1.3.1 beskriver omgivelser

1.3.1.2 beskriver de fysiske omgivelser

1.3.2 beskriver fysisk aktivitet

1.3.2.1 præcisér bevægelsernes detaljer

1.3.2.2 mickey-mousing

2. interpersonel mening

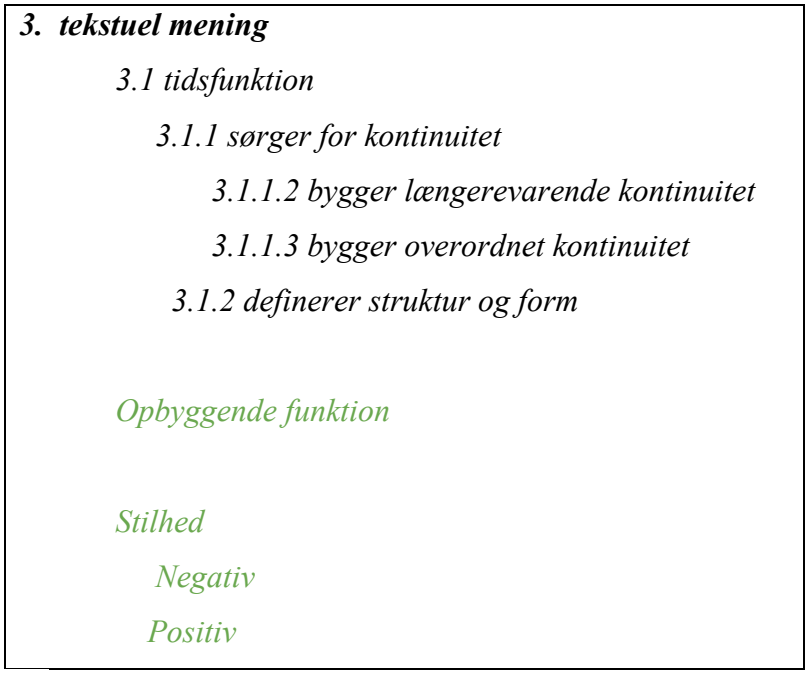
2.1 følelsesmæssig funktion (oplevet, induceret)

2.1.1 beskriver (afslører) følelser

2.1.2 fastslår forhold

2.3 retorisk funktion

2.3.1 'kommenterer' på narrativet



Figur 41 Illustration af modificeret teori

I ovenstående figur har vi valgt at inddrage overkategorierne, da vi i analysen har valgt at notere underfunktionerne, hvis dette var muligt. Underfunktionerne hører derfor under de overordnede og optræder derfor også. Hvis man inddrager Crisells funktioner, som er: *Musik som 'ramme' eller 'grænse' mekanisme*, *Musik som bindeled, stemningsmusik, musik som en stiliseret lydeffekt, musik som indeksikal funktion* og *stilhed,* ses det igennem analysen, at alle undtagen *musik som indeksikal funktion* opstår ofte i audiodramaet og kunne derfor kobles med Wingstedts eksisterende funktioner (se afsnit s. 17). Da fire af funktionerne allerede er synlige hos Wingstedt, ville man blot skulle tilføje funktionen *stilhed* fra Crisell. Desuden har vi, som før nævnt (se afsnit, s. 106) observeret, at funktionen *opbyggende* mangler hos begge teoretikere ud fra vores analyse og kunne derfor være gunstig at have som funktion.

Denne model er blot udarbejdet ud fra vores empiri og ville se anderledes ud i en kvantitativ undersøgelse. Dette er derfor ikke en model, der er universel for alle audiodramaer, men det kan formodes, at modellen vil have ligheder med andre audiodrama-analyser. Dette leder derfor op til et videre arbejde, hvor man kunne undersøge flere audiodramaer og ud fra dette justere teorien, så den passer til at undersøge, musikkens funktioner i forhold til narrativet.

7 Videre arbejde

I dette afsnit vil vi, ud fra ovenstående analyse samt diskussion, overveje hvilke elementer der ville være interessante at undersøge, hvis dette projekt skulle føres videre og arbejdes yderligere med. Igennem analysen er der blevet lagt op til flere elementer, som kunne være interessante at arbejde videre med. Overordnet set ville det være gavnligt at undersøge de samme elementer på mere empiri for at verificere vores konklusioner. Disse elementer er videre diskuteret i diskussionen og for at gå mere i dybden med, hvad der kunne være særligt interessant at se på i denne forbindelse, vil dette afsnit indeholde de elementer der kunne være interessante at tage videre. Til sidst vil vi komme ind på den hypotetiske modificering, vi har foreslået ud fra Wingstedts funktioner, og hvordan det kunne være interessant at arbejde videre med denne.

I vores analyse og diskussion har vi fundet flere af Wingstedts funktioner, som kunne være interessante at undersøge mere i dybden på mere empiri for at undersøge, hvordan disse anvendes, og hvor ofte de optræder. Vi har igennem vores arbejde fundet, at vi mener i vores empiri at mangle en funktion omkring opbygning af musikken, som kunne være interessant at undersøge, om denne også ville være gavnlig i andet empiri. Derudover kunne det også være spændende at undersøge, om der med mere empiri ville dukke flere funktioner op, som Wingstedts teori mangler i et audiotivet medie. Derudover kunne det være interessant at undersøge, om der ville optræde flere og/eller andre underkategorier til funktionerne da vi har fundet, at de bruges anderledes i audiodramaet i forhold til filmen. Et eksempel på dette som vi fandt i vores empiri har været funktionen *beskriver fysisk aktivitet*. Denne funktion fandt vi at være meget brugt og relevant for det auditive medie, dog mener vi, ud fra vores undersøgelse at de underkategorier der er i Wingstedts model ikke passer særlig godt til et auditivt medie. Dette grundet at det auditive medies musik beskriver fysisk aktivitet, som ikke relaterer sig til noget visuelt, og det kan derfor både referere til noget fortalt i narrativet, eller noget som lytteren forestiller sig kunne optræde i situationen. Det kunne derfor være interessant at undersøge, om disse differentieringer af denne funktion også optræder i anden empiri. Til slut kunne det være givende, på baggrund af flere af disse undersøgelser, at undersøge vores udkast til en modificeret teori til Wingstedts model. Vi mener at se potentiale til, at denne modificering kunne arbejdes videre med og blive en dybdegående og repræsentativ model for arbejdet med musik i audiodramaer.

8 Konklusion

Denne afhandling har haft til formål at undersøge musikkens narrative funktioner i et audiodrama sammenlignet med i en film. I vores undersøgelse af teori på området har vi fundet, at der er mangel herpå, hvilket har gjort, at det har været nødvendigt at tage udgangspunkt i en overordnet teori, Wingstedt, der har et andet medielt fokus. Dette har desuden medført, at denne teori skulle verificeres, hvilket er gjort igennem analytisk arbejde med Crisell samt teoretisk diskussion med både Crisell og Kremenliev. Vi har igennem analysen med Wingstedt og Crisell fundet, at Wingstedts funktioner er mere uddybende end Crisells og derfor anvendelige til at analysere et audiodrama. Dog har vi fundet, at Crisell har en funktion, der kan uddybe og give en bredere forståelse for audiodramaet, som er *positiv og negativ stilhed*. Igennem analysen har vi fundet, at musikken i audiodramaet udtrykkes primært igennem karakterernes følelser og sekundært igennem stemning. Funktionen *fastslår forhold* bruges også ofte i audiodramaet til at specificere karakterernes forhold. Idet disse tre funktioner optræder hyppigst i audiodramaet, viser det, at den følelsesmæssige funktion især er essentiel. Derudover har vi fundet, at funktionen *præcisér bevægelsernes detaljer* ofte anvendes til at livliggøre narrativets handling.

I analysen af filmen er de mest inddragne funktioner *stemningstilførsel, beskriver (afslører) følelser, ledemotiver* og *fastslår forhold.* Dette vil sige at, musikkens funktioner i filmen, ligesom i audiodramaet, er fokuseret på primært stemning og sekundært følelser og forhold. I den komparative analyse fandt vi, at musikkens funktioner adskiller sig i de to medier. Dette på to måder: Den ene ved, at nogle af funktionerne kun optræder i det ene medie og ikke det andet; den anden ved, at de primære funktioner bruges forskelligt; nemlig at musikkens måde at afspejle følelser på i audiodramaet, ved primært fokus på karakterer, adskiller sig fra filmens primære fokus på stemning for publikum. Der er desuden flere funktioner i filmen end audiodramaet, dette kan skyldes, at teorien især er velegnet til et audiovisuelt medie. Vi har desuden observeret, at funktionen opbygning har været en mangel.

I diskussionen fandt vi frem til, at måden de to narrativer er fortalt på er forskellige i de to medier, hvilket gør en forskel for musikkens funktioner. Vi fandt i analysen, at der opstod flere funktioner i filmen end i audiodramaet, hvilket vi i diskussionen fandt frem til skyldes, det audiovisuelle medies kompleksitet - grundet det er et multimedie. Musikken i filmen er desuden ikke i lige så høj grad med til at skabe narrativet, som i det auditive medie, hvor musikken får en skabende funktion for narrativet. Man kan derfor opsummere, at funktionerne anvendes forskelligt på grund af mediernes forskellige teknikker og tilgange til

historiefortælling, og deres potentiale til at skabe komplekse musikalske funktioner til at aktivere indlevelse og billedskabelse hos publikum. En anden vigtig pointe vi er kommet frem til er, at det auditive medie især lægger op til en mere personlig og skabende oplevelse, idet lytteren kan skabe visuelle billeder igennem musikken. Den primære forskel ligger derfor i oplevelsen af audiodramaet som en aktiv, indlevende og personlig oplevelse for lytteren, derimod er filmen en mere observerende, fortolkningsrig og objektiv oplevelse.
Til at arbejde videre med denne undersøgelse har vi fundet, at det vil være gavnligt at undersøge, om Wingstedts model med modifikationer, kunne passe på andet empiri, for at validere denne, vil have potentiale til at blive brugt som analyseredskab til audiodramaer.
Disse konklusioner har ledt os frem til følgende svar på problemformuleringen:

> "Hvorfor er musikkens funktioner anderledes i et audiodrama i forhold til at lede et narrativ end ved et audiovisuelt medie som film, og hvorfor er oplevelsen af det udelukkende auditive medie anderledes?"

Musikkens funktion kan have potentiale til at være anderledes i et audiodrama til at lede et narrativ, da mediets kompleksitet i filmen kan lægge op til flere muligheder og audiodramaets fravær af visuelt materiale kan gøre, at fortælleteknikken er forskellig i de to medier. På grund af manglen på visuelt materiale kan det auditive medie skabe potentiale for, at lytteren selv kan skabe visuelle billeder ud fra musikken og igennem dette gøre oplevelsen personlig.

9 Litteraturliste

- Audio. I: *Den Danske Ordbog* (u.å.). Lokaliseret d. 27. maj 2019 på https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=audio

- (u.a.). (2018). Blizzard Publishing Powers Up. *Publishers Weekly; New York, 265(41),* 4.

- Bonde, L.O. (2011). *Musik og menneske* (2. udg.). København: Samfundslitteratur.

- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. London: Routledge.

- Branth, J. (2007). berettermodellen. *Den Store Danske, Gyldendal.* Lokaliseret d. 10. Maj 2019 på http://denstoredanske.dk/Gyldendals_Teaterleksikon/Begreber/berettermodellen

- Brooks, R. (Instruktør), Pacey, S. (Fortæller), Blizzard (Producent). (2016). *The Tomb of Sargeras Audio Drama (parts 1-4)* [Audiodrama]. Lokaliseret d. 4. februar 2019 på https://worldofwarcraft.com/en-gb/news/20220886/the-tomb-of-sargeras-audio-drama

- Broxton, J. (2016).Warcraft – Ramin Djawadi. *Movie Music UK.* Lokaliseret d. 18. maj 2019 på https://moviemusicuk.us/2016/06/28/warcraft-ramin-djawadi/,

- Chandler, D. & Munday, R. (2011). motif. I: *Oxford Dictionary of Media and Communication.* Lokaliseret d. 28. maj på https://www-oxfordreference-com.zorac.aub.aau.dk/view/10.1093/acref/9780199568758.001.0001/acref-9780199568758-e-1783#

- Christensen, M. S. (u.å.) hørespil. I: *Den Store Danske, Gyldendal*. Lokaliseret d. 6. marts 2019 på http://denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Teater/Teatergenrer/h%C3%B8respil

- Cope, D. (1993). N*ew Directions in Music*. Madison: WBC Brown & Benchmark.

- Cox, P. F. & Rabins, S (Producers) & Chapman, B., Hickner, S. & Wells, S. (Instruktører). (1998). *The Prince of Egypt* [Film]. USA: DreamWorks Animation.

- Crisell, A. (1994). *Understanding Radio* (2. udg.). London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.

- Day, R. A. (2014). *The Relationship between Personality, Individual Differences and the Experience of Emotions Evoked by Music that Elicits Visual Mental Imagery*: Teoretisk afhandling. Sydney: Macquarie University.

- Dissanayake, E. (2008). If music is the food of love, what about survival and reproductive success? *Musicae Scientiae, Special issue*, 169-195.

- Eemeren, F. H. et. al. (2014). Toulmin's Model of Argumentation. I: Eemeren, F. H. et. al. (red.). *Handbook of Argumentation Theory* (s. 203-256). Online: Springer Reference.

- Eerola, T. (2017). *Music, Visual Imagery, and Emotions*. Durham University. Lokaliseret d. 3. april 2019 på https://musicscience.net/2017/06/08/music-visual-imagery-and-emotions/

- Ferrington, G. (1993). *Audio Design: Creating Multi-Sensory Images For The Mind. Journal of Visual Literacy, 14(1)*, 61-67.

- Fryer, L. (2010). Audio description as audio drama – a practitioner's point of view. *Perspectives: Studies in Translatology, 18(3)*, 205-213.

- Growhouse (2018). *Danskerne foretrækker digital underholdning*. Lokaliseret d. 22. maj på https://growhouse.dk/danskerne-foretraekker-digital-underholdning/

- Hand, R. J. & Traynor, M. (2011). *The Radio Drama Handbook*. New York & London: Continuum International Publishing Group.

- Have, I & Pedersen, B. S. (2015). *Digital Audiobooks - New Media, Users, and Experiences.* New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

- Hesselaa, B. (u.å.) radioteater. I: *Den Store Danske, Gyldendal.* Lokaliseret d. 6 marts på http://denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Teater/Danske_teatre/radioteater

- Huwiler, E. (2005). Storytelling by Sound. A Theoretical Frame for Radio Drama Analysis. *The Radio Journal International Studies in Broadcast and Audio Media 3(1),* 45-59.

- Huwiler, E. (2016). A Narratology of by Sound[1] Audio Art: Telling Stories. I: Mildorf, J. & Kinzel, T. (red), *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative* (s. 99-115). Berlin: De Gruyter.

- Johnson, M. (2007). *The meaning of the body: Aesthetics of human understandin*g. Chicago: University of Chicago Press.

- Juslin & Västfjäll (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences, 31*, 559–621.

- Jyllands-Posten (2019.). *Danskernes foretrukne kilder til underholdning anno 2019.* Lokaliseret d. 22. maj 2019 på https://jyllands-posten.dk/annoncering/direkte/ECE11188283/danskernes-foretrukne-kilder-til-underholdning-anno-2019/

- Kivy, P. (1987). How Music Moves. I: Alperson, P. (red.). *What is Music* (s. 49-63). University Park: Pennsylvania: State University Press.

- Kivy, P. (2007). *Music, Language, and Cognition: And Other Essays in the Aesthetics of Music*. Online: Oxford University Press.

- Koopman, C. & Davies, S. (2011). Musical Meaning in a Broader Perspective. I: Davies, S. (red). *Musical Understandings and Other Essays on the Philosophy of Music*, (s. 71-87). New York: Oxford Scholarship Online.

- Kremenliev, B. (1949). Background Music for Radio Drama. *Hollywood Quarterly, 4(1)*, 75-83.

- Kuchinke, L., Kappelhoff, H. & Koelsch S. Emotion and music in narrative films: A neuroscientific perspective. I: Tan, S, Cohen, A. J., Lipscomb, S. D. & Kendall, R.A. (red.). *The Psychology of Music in Multimedia*. (s. 118-140). Online: Oxford Scholarship Online.

- Lance, D. (2014). Only half the story: Radio drama, online audio and transmedia storytelling: Forskningsartikel. Brighton: University of Brighton

- Marks, D. F. (1973). Visual imagery differences and eye movements in the recall of pictures. *Perception & Psychophysics, 14(3),* 407-412.

- Marty, N. (2015). Semiotic Narrativization Processes. I: Reybrouck, M. (red.). *Music, Analysis, Experience: New Perspectives in Musical Semiotics*. (s. 97-100). Leuven: Leuven University Press.

- Matlin, M. W. (2014). *Cognitive Psychology*. (8. udg.). Singapore: Wiley.

- Meelberg, V. (2019) (endnu ikke udgivet). Imagining Sonic Stories. In Grimshaw-Aagaard, M., Walther-Hansen, M. & Knakkergaard, M. (red.). *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*. New York: Oxford University Press.

- Michelsen, M. 2019 (endnu ikke udgivet). Radio Imaginaries: Music, Space, And Broadcasting in the 1950s. In Grimshaw-Aagaard, M., Walther-Hansen, M. & Knakkergaard, M. (red.). *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*. New York: Oxford University Press.

- Mildorf, J. & Kinzel, T. (2016). Audionarratology: Prolegomena to a Research Paradigm Exploring Sound and Narrative. I: Mildorf, J. & Kinzel, T. (red.). *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*, (s. 1-26). Berlin: De Gruyter.

- Motte-Haber, H. (1985). *Handbuch der Musikpsychologie.* Laaber: Laaber-Verlag.

- Narrativ. I: *Den Danske Ordbog* (u.å.). Lokaliseret d. 2. juni 2019 på https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=narrativ

- narrative (u.å.). I: *Cambridge Dictionary*. Lokaliseret d. 6. marts 2019 på https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/narrative

- Olsher, D. (Producer/interviewer) & Pinker, S. (Interviewede). (2014, 7. april). *Podcast 6 - Steven Pinker on Music* [Audio Podcast]. Lokaliseret d. 29. april 2019 på http://trbq.org/topics/music/

- Pahuus, M. (2014). Hermeneutik.I: Collin, F. & S. Køppe. (red.). *Humanistisk Videnskabsteori* (3. udg., s. 225-263). København: Lindhardt & Ringhof.

- Patel, Aniruddh D. (2007). *Music, Language, and the Brain*. Online: Oxford University Press.

- Pavlović, I. & Marković, S. (2011). The effect of music background on the emotional appraisal of film sequences. *PSIHOLOGIJA, 44 (1)*, 71–9.

- Radford, C. (1989). Emotions and Music: A Reply to the Cognitivists. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 47(1)*, 69- 76.

- Rasmussen, P. E. (u.å.). symfoni. I: *Den Store Danske, Gyldendal*. Lokaliseret d. 18. marts 2019 på http://denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Musik/Klassisk_musik/Komposition_og_arrangement/symfoni

- Reece, J. (2014). Narrative. I: Coghlan, D. & Brydon-Miller, M. (red.) *SAGE Encyclopedia of Action Research* (s. 547-549). Thousand Oaks: SAGE Publications Ltd.

- Requejo, M. D. P. (2016). Music in Multimodal Narratives: The Role of the Soundtrack in Digital Stories. I: Mildorf, J. & Kinzel, T. (red.). *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative* (s. 29-46). Berlin: De Gruyter.

- Samama, L. (2016). *The Meaning of Music*. Amsterdam University Press.

- Taruffi, L. & M. Küssner. (2018). *A Review of Music-Evoked Visual Mental Imagery: Conceptual Issues, Relation to Emotion, and Functional Outcome:* Review-artikel. Berlin: Freie Universität & Humboldt-Universität.

- Tull, T., Jashni, J., Roven, C. & Gartner, A. (Producer) & Jones, D. (Instruktør). (2016). *Warcraft* [Film]. USA: Universal Pictures

- Volger, G. J. (1938). *A comparative analysis of the uses of music and sound-effects in motion picture and radio drama*: Master Thesis. Los Angeles: University of Southern California. Libraries. ProQuest.

- Vuust, P. (2007). Musikkens Sprog. *Psyke & Logos*, (28), 186-209.

- Werlé, X. D. (2014). *The Music of World of Warcraft - Lore of Epic Music*: PhD-afhandling. Los Angeles: University of California.

- Williams, M. (2018). *The Top 25 RPGs of All Time #21: World of Warcraft.* Online: USG. Lokaliseret d. 29. maj 2019 på https://www.usgamer.net/articles/the-top-25-rpgs-of-all-time-21-world-of-warcraft

- Wingstedt, J. (2004). Narrative Functions of Film Music in a Relational Perspective. I: J. Wingstedt (red.). *Narrative Music Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia*: Licentitate Thesis. Luleå: Luleå University of Technology

- Wingstedt, J. (2008). *Making Music Mean: On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia*: PhD-afhandling. (s. 1-70; s. 1-22). Luleå: Luleå University of Technology.

- Århus Stiftstidende (2017, 15. marts). *Gå på opdagelse i en verden af lyddrama.* Lokaliseret d. 17. marts 2019 på: https://stiften.dk/aarhus/Gaa-paa-opdagelse-i-en-verden-af-lyddrama/artikel/442575