




Universitetet  
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

## MASTEROPPGAVE

Studieprogram: Nordisk og lesevitenskap	Vårsemesteret, 2019  Åpen
Forfatter: Sabrina Pischel	 (signatur forfatter)
Veileder: Andreas Benedikt Jager	
Tittel på masteroppgaven: Hørespillet som auditiv kunstform: En studie av semiotiske og narrative aspekter ved <i>Vennlig hilsen Lucifer</i> og <i>Jakthundene</i>  Engelsk tittel: Audio drama as auditive artform: A study of semiotic and narrative aspects of <i>Vennlig hilsen Lucifer</i> and <i>Jakthundene</i>	
Emneord: Hørespill, Radioteater, Semiotikk, Narratologi, <i>Vennlig hilsen Lucifer, Jakthundene</i> , Radio drama	Antall sider: 103 + vedlegg/annet: 9  Stavanger, 15.05.2019

## Sammendrag

Oppgaven problematiserer manglende interesse for hørespill i Norge når det gjelder den akademiske diskursen. Ved hjelp av tyske og engelskspråklige fagtekster gjennomføres systematiske analyser av to norske hørespill: *Vennlig hilsen Lucifer* (1977) og *Jakthundene* (2012).

Grunnlaget for undersøkelsene er semiotisk teori basert på Charles Sanders Peirce og Charles William Morris, og narrativ teori basert på Mieke Bal. Med utgangspunkt i tysk hørespillforskning er begge de teoretiske tilnærmingene modifiserte, fordi hørespillet er en egen kunstform og det kan *ikke* likestilles med skrifttekster. Hørespillet status som auditiv kunstform er et sentralt argument i oppgaven. Gjennom hørespillanalysene demonstreres hvordan hørespillet ulike auditive tegnsystemer, som musikk, stemme, lyder, fading og montasje, samvirker for å skape narrativ betydning.

De fleste av hørespilletets tegnsystemer skiller denne kunstformen fra skriftlige fortellinger, og dermed også hørespillmanuser. Samtidig henviser de til fellesskaper mellom hørespill og andre auditive kunstverk, for eksempel radiodokumentarer, radioreklame, podkaster, lydbøker – og multimodale kunstformer som filmer. Ved å vise dette framheves relevansen av studier om hørespill. Det forklares hvorfor kunnskap om auditive kunstformers virkemåter også er betydningsfull i et *literacy*-perspektiv. I motsetning til hørespillet tilsynelatende svake spredning i dag, var hørespill i midten av 1900-tallet veldig populære i Norge. I sammenheng med dette presenteres flere utgangspunkter for videre forskning.

## Innhold

Innledning.....	3
Hypotese og forskningsspørsmål.....	4
Begrepsdefinisjoner .....	5
Avgrensing.....	7
Oppgavens oppbygning .....	7
Teoretisk bakgrunn.....	9
Semiotisk teori.....	9
Hørespilletts tegnstatus .....	10
Tegn .....	12
Tegnsystemer .....	14
Allmenne tegnsystemer.....	14
Audiofone tegnsystemer .....	21
Tegnsystemenes vekselvirkninger og hierarki.....	25
Narrativ teori.....	30
Narrasjonsinstans .....	30
Fokalisering.....	33
Tid.....	35
Personframstilling .....	36
Romutforming.....	39
Handlingens elementer.....	40
Om framgangsmåten .....	43
<i>Vennlig hilsen Lucifer</i> .....	46
Analyse av narrative komponenter .....	46
Narrasjonsinstans .....	47
Fokalisering.....	51
Tid .....	53

Personframstilling .....	57
Romutforming .....	63
Sammendrag .....	67
<i>Jakthundene</i> .....	69
Analyse av semiotiske tegnsystemer .....	69
Musikk .....	69
Stereofoni .....	75
Elektroakustisk manipulasjon .....	79
Konfigurasjon og montasje .....	83
Sammendrag .....	86
Diskusjon .....	87
Del 1: Semiotikk, narratologi og hørespillet som kunstform .....	87
Forskningsspørsmål og hypotese .....	87
Generelle slutninger .....	88
Annen forskning .....	89
Drøfting av materialutvalget .....	93
Del 2: Hørespillhistorie, -estetikk og -analyse .....	94
Utviklingen av hørespill i utlandet og i Norge .....	94
Auditiv kunst i et <i>literacy</i> -perspektiv .....	102
Implikasjoner for hørespillanalyser .....	107
Oppsummering .....	108
Perspektivering .....	109
Litteratur .....	110

## Innledning

Denne oppgaven handler om hørespill. Det er noe som tilsynelatende kun veldig få norske forskere interesserer seg for. Jeg valgte det fordi jeg kan se at hørespill i dag har et potensial som en fast etablert sjanger, og med en egen nisje i underholdningsbransjen. Som med lydbøker og podkaster handler det med hørespill om en rent auditiv kunstform, og disse har i det siste opplevd vekst i både publikum og publikasjoner (Hand, 2014, s. 472-473; Talleraas, 2006, s. 23). Dessuten går hørespillets historie tilbake til 1920-årene, og sjangeren hadde i tidligere tiår en betydelig større rekkevidde enn den har i dag. I løpet av tiden har imidlertid det norske hørespillet blitt glemt.

Hvorfor hørespill får omtrent ingen oppmerksomhet i det norske litteraturmiljøet forsøker Tilman Hartenstein å forklare. På den ene siden slår han fast at det finnes «et resepsjonsproblem» som henger sammen med at lytting til hørespill er begrenset av sendetiden på radioen, på den andre siden konstaterer Hartenstein en manglende interesse fra «de litterære institusjonenes side» (Hartenstein, 1993, s. 139). Hørespillet som kunstart blir nedvurdert i trykte medier og «den litterært interesserte offentligheten», og det fins negative «holdninger til hørespillet og radiomediet i estetisk vitenskap generelt» (1993, s. 140). Begge aspekter kan forklares med normative vurderinger som ifølge Hartenstein er sterkt påvirket av hørespillets «teknikkavhengighet» (1993, s. 140).

Det finnes noen få utgivelser på norsk som behandler hørespill. Emnet har et eget kapittel i *Norsk kvinnelitteraturhistorie* (1990). Nils Nordberg har skrevet et essay om hørespill til en bok om kriminallitteratur (1995). I tillegg til hans artikkel fra 1993, er Hartenstein sitt bidrag til hørespillforskningen i Norge monografien *Det usynlige teatret: Radioteatrets historie* (2001), som jeg kommer til å gå inn på senere. I en artikkel om hørespillet som del av Inger Hagerups verk, går Ingvild Folkvord blant annet inn på neglisjeringen av sjangeren (2012). Suzanne Krogh Kjøning skrev i 2018 en masteravhandling om en hørespilladaptasjon av kriminalromanen *De dødes tjern*. Dette utvalget av svært ulike fag- og saktekster gjenspeiler det store mangfoldet av tilnærminger til emnet hørespill. Det er symptomatisk i denne lille tekstsamlingen at forfatterne framhever behovet for mer norsk hørespillforskning.

Når man retter blikket til utlandet derimot, finner man en omfattende korpus av fagartikler og -bøker som behandler emnet. Det finnes mye hørespillforskning med tilnærminger fra blant annet medie- og kommunikasjonsfag og fra lingvistisk, semiotisk og kulturvitenskapelig forskning, for eksempel fra Storbritannia, USA og Tyskland (Crisell, 2001, s. 245). Interessen i Tyskland utviklet seg helt fra 1930-tallet, da utbredelsen av radioapparater økte – og spesielt

på 1950-tallet, som også blir kalt for hørespilletts glansperiode (Huwiler, 2005, s. 20). Det etablerte seg et forskningsfelt som blir kalt for *Radio Studies* (Crisell, 2001), og i 2003 ble det første heftet av tidsskriftet *The Radio Journal: International Studies in Broadcast and Audio Media* utgitt (Intellectbooks, 2018).

Ved å bruke forskning fra Tyskland kan jeg gi mitt bidrag til at også innsikter og perspektiver fra denne hørespillforskningen blir litt mer tilgjengelige i Norge. Elke Huwiler er en tysk forsker hvis tilnærming er særlig interessant, fordi den legger vekt på og demonstrerer hørespilletts status som egen kunstform (2005). Dette aspektet vil også jeg understreke med undersøkelsen min. På grunn av dette valgte jeg forskningsspørsmål og hypotese som bygger på Huwilers narratologiske undersøkelse av hørespill. Götz Schmedes utviklet en egen semiotikk der han definerer hvilke auditive tegnsystemer som finnes i hørespill og viser hvordan de kan danne grunnlaget for hørespillanalyser (2002). Denne hørespillsemiotikken støtter denne oppgaven seg til.

### Hypotese og forskningsspørsmål

Hypotesen min er at hørespilletts status som egen kunstform kan vises ved å analysere hvordan narrativ struktur blir dannet gjennom hørespilletts tegnsystemer. Hypotesen skal bli testet ved å svare på disse spørsmålene:

Hvordan manifesterer narrative sammenhenger seg i hørespill?

Hvordan bidrar auditive tegnsystemer til å skape narrativ betydning i hørespill?

Jeg vil med denne oppgaven formidle til norske fagfolk at hørespillet er et relevant forskningstema. Jeg vil framheve at det krever egne teoretiske og metodiske tilnærminger og ikke bør ses på som en nisjesjanger innenfor litteraturforskningen eller for eksempel teaterforskningen. Ved å anvende et hørespillspesifikt semiotisk system vil jeg demonstrere at historier i hørespill blir fortalt på spesielle måter. Analyser av hørespilletts muligheter til å skape betydning på kan dessuten gi nye innsikter i funksjonene til forskjellige tegnsystemer i fortellinger også i andre faglige og kulturelle områder.

Analysene mine bygger på moderne semiotisk teori fra et hørespillperspektiv og på post-klassisk narrativ teori. I et eget teorikapittel blir valget av teori begrunnet og de teoretiske tilnærmingenes kategorier etablert. Disse semiotiske og narrative kategoriene danner grunnlaget for framgangsmåten i analysene.

Materialet som blir undersøkt er to norske hørespill: *Vennlig hilsen Lucifer* (1977) og *Jakthundene* (2015). Det handler om kriminalhørespill som ble sendt som Påskekrim i 1985

og 2015. Radioteatrets Påskekrim er hørespill som blir sendt i flere episoder i påskeferien, vanligvis omtrent en halvtime til samme tid hver dag, på NRKs radiokanaler.

Jeg har valgt å undersøke spesielt slike hørespill, fordi Påskekrim er noe særnorsk og er svært populært. Tidligere var hørespillet allerede en sjanger med stort publikum, men i sammenheng med mine forskningsspørsmål er det mer lovende å analysere 'nyere' hørespill, fordi teknologiske utviklinger i løpet av tiden utvider mulighetene som finnes for å utforme hørespill. Med spredningen av fjernsynet, og senere datamaskiner og internett, har radioen opplevd en stor nedgang av publikum, og hørespill når ikke lenger ut til like mange lyttere som før det. Påskekrimmen er 'resten' av en populær hørespillsjanger, kriminalhørespill, som fortsatt blir produsert.

## Begrepsdefinisjoner

### Hørespill

Direkte oversatt blir det engelske begrepet for hørespill, *radio drama*, til radioteater eller 'radio-skuespill', men på norsk brukes uttrykket hørespill som kommer fra det tyske *Hörspiel*.<sup>1</sup> Radioteater er navnet på avdelingen i NRK som produserer hørespill. Det engelske begrepet viser til at det tradisjonelt har vært radioen som var mediet brukt for å formidle og lytte til hørespill. Dessuten understreker begrepet at det ofte var radiostasjonene som produserte hørespillene. Uttrykket hørespill er relatert til skuespill og framhever fellesskapene mellom sjangrene – men også forskjellen når det gjelder sansen som brukes i resepsjonen: Mens skuespill er ment til å bli sett (og hørt) av tilskuere, blir et hørespill utelukkende hørt av lyttere. Denne forskjellen har implikasjonen at informasjonsformidlingen i hørespill kun er bundet til den auditive kanalen, og dette gir både produsentene og mottakerne mer frihet sammenliknet med skuespill. Informasjonen blir nemlig formidlet med hjelp av akustiske tegn. Ett eneste tegn kan avsenderen framkalle på ulike måter, og mottakeren tolke på ulike måter. Hørespillprodusenter har ulike akustiske tegnsystemer (forklart under) til rådighet for å lage hørespill, og lytterne har hvert sitt unike repertoar av ulike koder de kan ty til i sine tolkninger av de akustiske tegnene som sammen danner hørespillet. Dette skal undersøkelsene i denne oppgaven vise.

Artikkelen «Hørespill» i det elektroniske oppslagsverket [snl.no](http://snl.no) (Store Norske Leksikon) beskriver hørespill som et «dramatisk verk skrevet eller bearbeidet for fremføring i radio»

---

<sup>1</sup> I de siste årene ble også *audio drama* brukt oftere. Begrepet gjør rede for at hørespillet ikke lenger er knyttet til radioen, og at det finnes 'uavhengige' produksjoner som kun blir distribuert på internettet (Crook, 1999, s. 27-29).

(Larsen, 2018). Samtidig nevnes at hørespill ble utgitt på for eksempel CD (Larsen, 2018). Det skilles ikke uttrykkelig mellom hørespillet som litterær sjanger og som auditiv kunstform. I vitenskapelig kontekst er det derimot viktig å ta hensyn til at disse to mediale formene av hørespill er forskjellige. Den skrevne teksten er ulik framføringen og kan dessuten realiseres på forskjellige måter, slik at hver framføring er unik. Ikke alle fagtekster om hørespill inkluderer definisjoner av begrepet. Günther Rinke problematiserer i en diskusjon av hørespillsjangeren at det i fagdiskursen ofte blir forutsatt, at det ikke trengs noen avklaring hva begrepet hørespill betyr (2017, s. 23). Uklarheten som resulterer ut av det bidrar kanskje til at noen fortsatt likestiller skrifttekst og auditiv realisasjon av hørespill.

Det finnes imidlertid noen vitenskapelige definisjoner av hørespill. Hørespillforskeren Huwiler definerer hørespill som en elektroakustisk kunstform som er knyttet til mediet kringkasting eller til lydopptak på fysiske medier (2005, s. 25). Et viktig punkt for henne er at hørespill stort sett gjennom hele produksjonsprosessen blir konsipert som verk som skal realiseres akustisk (Huwiler, 2005, s. 12). Noe Huwiler ikke tar hensyn til i sin definisjon, men som jeg synes bør inkluderes, er digitale formater i tillegg til lydopptak på blant annet CD og kassett. Rask teknologisk utvikling forårsaker at også mediene vi bruker for å lytte til lydopptak, endrer seg raskt.<sup>2</sup> Derfor mener jeg at en mer praktisk definisjon må være 'frigjort' fra mediet som brukes for avspillingen av hørespillet.<sup>3</sup> Derimot Rattigan velger å bruke en mer generell definisjon av William Ash som sier at et hørespill (*radio play*) er «a story told in dramatic form by means of sound alone» (Rattigan, 2002, s. 1).

I denne oppgaven betyr begrepet hørespill en auditiv realisasjon av en dramatisk tekst, som ble skrevet med tanken på å bli auditivt framført.

### Tegnsystem og narrativ struktur

Uttrykkene tegnsystem og narrativ struktur blir her innledningsvis definert, fordi de er del av forskningsspørsmålene mine og sentrale i både teori- og analysekapitlet.

Med tegnsystem menes her ikke semiotiske systemer som de estetiske systemene (eller kunstformer) hørespill, film eller maleri, men flere forskjellige 'subsystemer' som er del av en

---

<sup>2</sup> Jeg mener med medium et redskap for transmisjon og/eller gjengivelse av informasjon (Ryan, 2004, s. 16).

<sup>3</sup> Det finnes i dag ulike medier som man kan bruke for å lytte til hørespill, og de kan ha ulik innflytelse på både produksjons- og resepsjonsprosessene, som definisjonen til Huwiler impliserer. En for snever definisjon av hørespill, for eksempel som en form for 'radiokunst', begrenser definisjonens brukbarhet.



kunstform, og del av tolkningsprosessen forårsaket av det spesifikke semiotiske systemet. Et verk kan ikke betraktes som isolert, men går inn i semiosen, eller tegnprosessen, og i danningen av mening.<sup>4</sup> Semiosen av hørespillet skjer gjennom adskilte, enkle tegnsystemer kjennetegnet av spesifikke virkningsmekanismer (Schmedes, 2002, s. 30). Et av hørespilletts tegnsystem er språket, som på sin side også er et 'sekundært' tegnsystem som omfatter flere tegnsystemer, blant annet stemme, ordlyd og intonasjon (Schmedes, 2002, s. 30). Det finnes også non-verbale tegnsystemer som lyd, stereofoni og elektroakustisk manipulasjon i hørespill. Hørespilletts tegnsystemer supplerer hverandre og bygger historien i samarbeid (Schmedes, 2002, s. 56).

Med den narrative strukturen mener jeg fortellingens forskjellige bestanddeler og måten de er knyttet sammen på. En fortelling forstås i denne oppgaven som uavhengig av formidlingsformen, altså mer enn en skriftlig eller muntlig formidlet verbaltekst (Huwiler, 2005, s. 76). De narrative bestanddelene som står i fokus er blant annet narrasjonsinstansen, det narrative perspektivet og personframstillingen. Komponentene skaper fortellingen i vekselvirkning med hverandre, og det skjer på ulike måter i ulike fortellinger.

### Avgrensing

Jeg analyserer ikke skriftlige utgivelser av hørespill, fordi disse omfatter andre tegnsystemer enn et hørespills auditive realisasjon. I det den rene ordlyden uttrykker er mange nivåer ikke inkludert der det blir skapt betydning i hørespillet.

Dette blir ingen adaptasjonsanalyse, fordi det er irrelevant for tegnsystemenes påvirkning på den narrative strukturen i et hørespill om det handler om en adaptasjon eller ikke. Mitt utgangspunkt er at hørespill er en egen kunstform som er auditiv, uavhengig av 'hva slags' hørespill det handler om.

### Oppgavens oppbygning

I det følgende teorikapitlet blir grunnlaget for analysen etablert. Det blir forklart hvordan de to forskjellige teoretiske tilnærmingene, semiotikken og narratologien, kan brukes i analyser av hørespill. Redegjørelsen for denne oppgavens teori omfatter dessuten definisjoner og forklaringer av begreper og kategorier som er basis for framgangsmåten og sentrale i analysen. Etter teoridelen følger min analyse av *Vennlig hilsen Lucifer* og den av hørespillet

---

<sup>4</sup> Begrepet tegnprosess, eller semiose, gjør rede for at tegn kun finnes i prosesser. Disse prosessene består av samspillet mellom tegnet (som Peirce kaller for *representamen*), objektet som blir betegnet og den tolkende (Peirces *interpretant*) (Schmedes, 2002, s. 22-26). Når det ikke finnes en spesiell avsender eller mottaker for tegnet, som avkoder tegnets betydning, finnes ikke tegnet.

*Jakthundene*. Analysene er delt i subkapitler på to forskjellige måter: Den første går ut fra de forskjellige narrative komponentene av historien i *Vennlig hilsen Lucifer*, den andre er bygget opp på basis av de mest framtrede auditive tegnsystemene i *Jakthundene*. Etter at analysene er gjennomført blir resultatene i diskusjonskapitlet betraktet i lys av flere aspekter, for eksempel: Hvor god er framgangsmåten egnet med tanke på hypotesen? Hvilke generelle slutninger tillater mine analyser? Hvilke slutninger kan trekkes om hørespillhistorien i Norge og i utlandet? Hvilken rolle har hørespill og analyser derav i en *literacy*-kontekst? Oppgaven avsluttes med en oppsummering og perspektivering.

## Teoretisk bakgrunn

Teoretisk bygger denne undersøkelsen både på semiotikken og på narratologien, fordi jeg undersøker blant annet hvordan narrativ betydning manifesterer seg i de ulike tegnsystemer i hørespill. På denne måten kan jeg vise hørespillspesifikke uttrykksmuligheter og dermed begrunne at hørespill er en egen kunstform.

### Semiotisk teori

En semiotisk tilnærming til hørespill er velegnet, fordi den framhever kunstformens egenarter, og fordi den tar hensyn til forskjellige elementer uten å hierarkisere dem (Schmedes, 2002, s. 10). Det er den moderne semiotikken grunnlagt av teoretikerne Charles Sanders Peirce og Charles William Morris som er mest relevant her på grunn av definisjonene deres som er rettet mot *alle* områder av virkelighetserfaring (Schmedes, 2002, s. 11). Fra dette perspektiv forstås alle tegn som likeverdige, i motsetning til semiotikken hos Ferdinand de Saussure der språket er det eneste objektet den anvendes på (Schmedes, 2002, s. 11). Schmedes slår videre fast at, siden ikke-språklige elementer får tilkjent potensialet av en funksjon som er relevant for et hørespills innhold, det er gitt en nødvendig forutsetning for å vise ulike relasjoner mellom tegn og mellom tegn og innholdet de representerer. Hørespilletts bestanddeler, som språk, stemme, lyd og musikk, kan i tråd med semiotikken forstås som tegn og tegnsystemer som kan avkodes med det spesifikke hørespilletts kode (Schmedes, 2002, s. 11). Ferdigheten å koble betydning til lydsignaler generelt er noe en lærer (Ferrington, 1994, s. 51). Det innebærer at betydningen en lyd 'får' for lytterne kan variere – ikke kun fra individ til individ, men i sterkere grad mellom individer med ulike kulturelle og sosiale bakgrunner. Konteksten bestemmer hvordan koden som blir anvendt for resepsjonen, er utformet. Koden bestemmer både hvordan tegn brukes og tolkes og hvordan de integreres i bredere kontekster innenfor et hørespill (Schmedes, 2002, s. 11). Det finnes komponenter som, i motsetning til for eksempel stemme eller musikk, ikke opptrer naturlig i den hverdagslige virkeligheten og derfor må mottakerne ha spesiell kunnskap for å avkode dem (Schmedes, 2002, s. 11). Slike komponenter er blant annet montasje og collage som organiserer syntaktiske sammenhenger i et hørespill (Schmedes, 2002, s. 11). Det skjer ved hjelp av tekniske verktøy som fading og klipping, som jeg går nærmere inn på under. Siden et kunstverks innhold og budskap dannes gjennom resepsjon og krever et resiperende subjekt, forstås resepsjonen *per se* som del av tegnprosessen i tilnærmingen til Peirce og Morris (Schmedes, 2002, s. 11). Tegn, som er bestanddeler av kunstverk, er ikke tegn uten at noen behandler dem som sånne og avkoder dem. Dermed trengs et subjekt som oppfatter og tolker tegnet for at en tegnprosess kan komme i gang.

### Hørespilletts tegnstatus

Tegn er bærere av informasjon som er nødvendig for all kommunikasjon (Schmedes, 2002, s. 59). Uten verbale henvisninger, som det uttalte ordet bil eller lyden av motoren til en bil, kan forestillingen av bilen ikke formidles i et hørespill. I estetiske systemer som film, teater og hørespill har betegnelsen ingen annen funksjon enn å 'betegne' noe – i motsetning til utenom-estetiske semiotiske systemer (Schmedes, 2002, s. 59).<sup>5</sup> Når man hører en spesiell lyd 'i virkeligheten', finnes denne lyden ikke kun for å formidle noe, selv om den også gjør det. Det som skiller hørespillet fra andre estetiske tegnsystemer er særskilte akustiske koder for å skape betydning, og disse særegenhetene konstituerer hørespilletts tegnstatus (Schmedes, 2002, s. 59). Hørespilletts status som særskilt tegnsystem omfatter fem aspekter: (1) All mening er kodet som akustisk tegn, (2) tegnet har en ontologisk gitt dynamikk, (3) formidlingskanalen er singulær, (4) klang er kjennetegn og (5) forutsetning for semiotisk relevans er at tegnet er merkbar (*wahrnehmbar*) (Schmedes, 2002, s. 59). I det følgende utdypes hva disse fem aspektene innebærer.

Alt som skal ha **betydning** i hørespill må uttrykkes med akustiske tegn, fordi hørespill blir formidlet og oppfattet kun auditivt. Både 'allmenne' og estetiske realitetsopplevelser kan formidles akustisk (Schmedes, 2002, s. 60). Alt som tegn skal symbolisere, om det gjelder inntrykk av en bil som man kjenner fra sin daglige pendling eller fra bilturer vist på fjernsyn, er det mulig å finne akustiske tegn for. Måten opplevelser blir akustisk representert på i hørespill både kan og kan ikke stemme overens med hvordan det skjer i den utenom-estetiske virkeligheten (Schmedes, 2002, s. 60). Det å kjøre en bil kan i hørespillet være formidlet med andre auditive tegn enn dem man er vant til fra sine egne opplevelser av å kjøre bil, for eksempel spesielle lyder man forbinder med aktiviteten.

Det akustiske signalet som fungerer som tegn kan kun tenkes som **dynamisk prosess**, fordi det er en egenskap ved akustiske signaler at de er bundet til tid (Schmedes, 2002, s. 60). Mening blir til mens meningsbæreren er aktiv, altså kun når det skjer en hendelse og kun i hendelsens øyeblikk (Schmedes, 2002, s. 60). Det eller den som forårsaker et akustisk tegn er i utgangspunktet kun til stede så lenge det akustiske signalet varer: I hørespill finnes bilen kun når lytteren hører lyder, som motoren, dekk på asfalt eller kombinasjoner derav. Først på et høyere nivå, betydningsnivået, kan objektet lydene representerer være til stede i lengre

---

<sup>5</sup> Det finnes andre tilnærminger enn den til Peirce, som Schmedes tar utgangspunkt i. Theo Van Leeuwen framhever at estetiske aspekter ikke nødvendigvis er begrenset til kunst, men at mange andre forståelser av kommunikasjon integrerer både semantiske, pragmatiske og estetiske funksjoner i *alle* former for kommunikasjon (Van Leeuwen, 2015, s. 432).

tidsrom enn lydene det framkaller (Schmedes, 2002, s. 60). En slik tidsmessig bundet aktivitet er en forutsetning for alle akustisk framkalte tegnprosesser og skiller dem fra andre (Schmedes, 2002, s. 60) Når man leser en skriftlig utgave av hørespill, kan man gå glipp av lydens betydning for handlingen, og dette problemet «is greatly exacerbated where sound that is symbolized as words at one point in the text is intended to continue [...] during later parts of the text» (Rattigan, 2002, s. 4).

Alle signaler i et hørespill formidles gjennom **én felles kanal**, ikke gjennom flere som supplerer hverandre, som det skjer i film med både auditive og visuelle kanaler (Schmedes, 2002, s. 60). Det er mulig å formidle flere tegn og tegnsystemer simultant, og da står de alltid i relasjon til hverandre (Schmedes, 2002, s. 61). Lyden av en bilmotor er ett tegn og lyden av dekk på asfalt ett annet, og når de blir spilt samtidig, virker de sammen og skaper inntrykket av en bil som kjører. Simultant formidlede tegn kan ved hjelp av blant annet lydstyrke få ulik vekt (Schmedes, 2002, s. 60-61). Når man hører lyden av en motor veldig svakt, men lyden av dekk på grus sterkere, tyder det på at man hører lydene fra utenfor bilen. Omvendt kan lydstyrkeforholdene tolkes som om man hører alt fra en posisjon inni bilen.

Når man forstår et tegn allment som en fysisk stedfortreder for et saksforhold, er det akustiske tegnet stedfortrederen for et kjennetegn av saksforholdet. Dette kjennetegnet er saksforholdets lyd (Schmedes, 2002, s. 61). Lyden man hører i et hørespill står altså for lyden av dekk som kjører over grus. Lyden kan stå for et spektrum av meninger som er større enn mengden av meninger som kan avledes av selve saksforholdet (Schmedes, 2002, s. 61). Det lytteren tolker som lyden av bildekk på grus, kan en annen person forstå som dekkene på en sykkel. Selve bilen som kjører over grus omfatter færre potensielle meninger enn lyden fra den, som kan stå for blant annet bilen og sykkelen. Lyden er mindre konkret enn andre stedfortredere som bildet (Schmedes, 2002, s. 61).

Noen grunnleggende utgangsposisjoner i semiotikken er at en egenskap må være **merkbar** for å ha semiotisk relevans, og at et tegn må oppfattes som tegn for å fungere som tegn (Schmedes, 2002, s. 61). De gjelder alle kunstformer og må derfor også i hørespillanalyser tas hensyn til. Merkbarhet forutsetter at man kan isolere ett tegn fra andre tegn, som stemmen fra ordlyden (Schmedes, 2002, s. 63). Det er i spenningsfeltet mellom tegnets semantikk og dets syntaks at merkbarheten blir dannet, og samspillet mellom de to bestemmer tegnets funksjon (Schmedes, 2002, s. 61). I Morris' tilnærming er semantikken tegnets forhold til saksforholdet det viser til, og dette forholdet definerer tegnets innhold (Schmedes, 2002, s. 61). Hva er forholdet mellom et skrik og saksforholdet at noen blir overrasket? Tolkningen av hva som

forbinder disse to hendelsene avgjør hvordan skrikelyden forstås. Syntaksen determinerer tegnets posisjon i komplekse tegnheter, for eksempel språket som blant annet inneholder både stemme og ordlyd (Schmedes, 2002, s. 61). Hvis det er et spesielt ord som blir skreket, så har ordet en posisjon samtidig med stemmen, lydstyrken, intonasjonen og eventuelt lyder, og en posisjon 'i nærhet' av tegnsystemene som formidler hendelsene før og etter skriket. Den spesielle syntaksen av alle disse tegnene er en annen viktig faktor for å kunne tolke skrikets betydning. Det betyr at søket etter semiotisk relevante, merkbare tegn gjelder både nivået til enkle tegn, nivået til komplekse tegnheter og dessuten måten nivåene er knyttet til hverandre på (Schmedes, 2002, s. 61).

De fem 'semiotiske aspektene' som hørespill nettopp ble beskrevet med tydeliggjør at hørespill skiller seg ut fra andre kunstformer, og dette er en grunn til å gi dem mer oppmerksomhet fra forskningens side. Dessuten er det etter denne redegjørelsen klarere hvorfor en semiotisk tilnærming til hørespillanalyser kan være lønnsom.

### Tegn

Hvert tegn har både en betegnelsesfunksjon og en betydningsfunksjon (Schmedes, 2002, s. 63). En lyd henviser til noe, kilden sin, og betyr noe. Den førstnevnte funksjonen går den andre forut, fordi symbolet henviser til objektet (eller lydkilden), altså betegner det, og selve betegnelsesfunksjonen (hva lyden henviser til) får en spesiell betydning for den som tolker (Schmedes, 2002, s. 63). Lyden, forstått som et enkelt akustisk kjennetegn av noe eller noen, er et akustisk symbol med en spesiell betegnelsesfunksjon (Schmedes, 2002, s. 63). Denne betegnelsesfunksjonen av det akustiske tegnet dannes objektets betydning henholdsvis avledes dets betydningsfunksjon ut av (Schmedes, 2002, s. 63). Siden lyd aldri er statisk, men alltid resultat av en dynamisk prosess, kan den samme betydningen avledes av forskjellige lyder, og forskjellige nyanser av en lyd (Schmedes, 2002, s. 63). Samtidig kan ulike lydnyanser få forskjellige betydninger (Schmedes, 2002, s. 63). Ikke kun er lyden kjennetegnet av et objekt, men også lydens spesielle egenskaper har dermed en signifikans som påvirker hvordan objektet oppfattes, det vil si de påvirker tegnets betydning (Schmedes, 2002, s. 63). Det er grunnen for at det ikke er mulig å bestemme en definitiv betydning av en lyd.

Det samme tegnet kan være kodet på flere måter (*mehrfach codiert*) og de enkelte kodene kan ha ulike denotasjoner og konnotasjoner (Schmedes, 2002, s. 61). Tegnet kan med andre ord være ment å vise til flere saksforhold og ha flere betydninger (av avsenderen), i tillegg til at et saksforhold kan innebære flere ulike hoved- og bibetydninger (for mottakeren). Innholdet til artikulerte ord for eksempel er alltid overlappet av betydningsnyansene som er resultat av

stemmens allmenne egenskaper og den konkrete intonasjonsstrukturen (Schmedes, 2002, s. 62). Dessuten kan en lyd tyde på både lydkildens posisjon i en omgivelse, og størrelsen og formen til rommet den klinger i (Schmedes, 2002, s. 62). Det viser at ett eneste akustisk tegn, et artikulert ord, kan ha minst fire betydningsnivåer (Schmedes, 2002, s. 62). Schmedes kaller dette for *Mehrfachcodierung*, en slags kombinasjonskoding, og den finnes ikke kun hos enkle tegn, men også hos komplekse tegnheter eller supertegn (2002, s. 62).

Supertegn kan oppstå ut av et samvirke av elementer fra ett eller flere tegnsystemer, fordi de enkle tegnene enten følger tett på hverandre eller er simultane (Schmedes, 2002, s. 62).

Betydningen av supertegn kan avledes fra hvert enkelt tegn, tegnenes helhet og deres spesifikke komposisjon (Schmedes, 2002, s. 62). Ikke alle tegnkomplekser kan imidlertid kalles for supertegn: Noen enkeltegn som følger direkte på hverandre, kan danne enheter *uten* å være supertegn (Schmedes, 2002, s. 62). Det som utgjør supertegn er at de selv er komponenter av en større overordnet helhet, og der dette ikke er tilfellet bruker Schmedes uttrykket tegnkompleks (Schmedes, 2002, s. 62). I sammenheng med supertegn blir det tydelig at det er utilstrekkelig å beskrive hørespill som en kronologisk rekkefølge av akustiske tegn, fordi betydningen skapes på flere dimensjoner (Schmedes, 2002, s. 62).

Når det gjelder hørespill, er det, ifølge Schmedes, passende å skille mellom allmenne akustiske tegn og audiofone tegn (2002, s. 68). Denne inndelingen samsvarer til en viss grad med Rattigans skille mellom to produksjonsprosesser: «the performance process (words, voices, utterances, silences/pauses, music etc.)» og «the technical process (acoustics, aural distancing, fades, electronic processing etc.)» (Rattigan, 2002, s. 2). **Allmenne akustiske tegn** omfatter alle former av talespråk, musikalske tegn, tegn som gjelder stemmen og lydtegn – forutsatt at de ikke er påvirket av teknisk manipulasjon som forårsaker tilleggsbetydninger (Schmedes, 2002, s. 68). Dessuten kan stillhet regnes som et allment akustisk tegn og det samme gjelder originallyd (Schmedes, 2002, s. 68).<sup>6</sup> Det handler med andre ord om akustiske tegn som også finnes i utenfor-estetiske sammenhenger. **Audiofone tegn** er fading, klipp, miksing og stereofoni, samt alle former for fremmedgjøring av allmenne akustiske tegn, som det oppstår egne betydninger av (Schmedes, 2002, s. 68). De er 'kunstige'. Schmedes foreslår å betrakte de audiofone tegnene som interne og de allmenne tegn som eksterne koder av

---

<sup>6</sup> Originallyd er en betegnelse for lydutklipp brukt blant annet i hørespill og film, men også utenom-estetiske produksjoner på radio. Det handler om lydopptak som hverken er oversatt eller på andre måter manipulerte eller forandret. Dessuten ble de ikke gjort med tanke på å bruke dem i eksempelvis et hørespill. Et godt eksempel på originallyd er utklipp fra en nyhetssending som omhandler virkelige hendelser, og som i et hørespill blir brukt for å øke dets troverdighet og anskuelighet.

hørespill, forutsatt at man tar hensyn til hørespilletts prinsipielle slektskap med radioen og til mulige overlappinger mellom ulike (auditive) sjangre (Schmedes, 2002, s. 68). Hørespilletts eksterne og interne koder blir nemlig påvirket av tre størrelser: det allmenne kulturelle miljøets koder, radioens koder og til slutt de spesielle kodene til hørespillet som en sjanger av radioen (Schmedes, 2002, s. 31). I tillegg nevner Schmedes forskjellen mellom at en lyd faktisk er framkalt gjennom et 'lydobjekt' og gjennom en syntetisk simulasjon, som krever en differensiering i tillegg til den mellom allmenne og audiofone tegn (Schmedes, 2002, s. 69).

### Tegnsystemer

Forståelsen av hørespill som et semiotisk system, et spesifikt kulturelt system for formidlingen av estetisk bearbeidet informasjon, innebærer den sentrale oppfatningen at hørespill omfatter flere tegnsystemer med forskjellige virkningsmåter. Hvert av disse tegnsystemene former spesifikke betydninger på spesifikk måte (Schmedes, 2002, s. 69). Man kan forstå et hørespill som tegnsystem, men da er perspektivet rettet mot hele systemet og hvordan det skiller seg fra andre estetiske systemer (Schmedes, 2002, s. 69). *Her* ligger interessen derimot i tegnsystemene som konstituerer et hørespill, deres koder og hvordan de får betydning (Schmedes, 2002, s. 69). Med utgangspunkt i dette følger det nå en innførende oversikt over hørespilletts tegnsystemer. Kategoriene allmenne og audiofone tegnsystemer bidrar til å avgrense uttrykksmekanismene til tegnsystemene fra hverandre (Schmedes, 2002, s. 70). I det første skrittet blir det allmenne tegnrepertoaret som hørespill har til disposisjon lagt fram. Det muliggjør en undersøkelse av hvordan mulige forhold mellom tegn og tegnsystemer kan arte seg, og disse forhold betegnes som audiofone tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 70). På grunnlag av alle tegnsystemer til hørespill kommer jeg deretter til å analysere hvordan deres (sam)virkning danner en narrativ struktur i de utvalgte hørespillene.

### Allmenne tegnsystemer

Språk, stemme, lyd og musikk er de sentrale allmenne tegnsystemene i hørespill. Det handler om tegnsystemer som også finnes utenfor hørespill eller andre auditive kunstformer, derfor skilles de fra audiofone tegnsystemer som er spesifikke for estetiske systemer. Som i andre kontekster, er i hørespill audiofone tegnsystemer 'avhengige' av allmenne tegnsystemer, mens allmenne tegnsystemer kan bestå uavhengig av andre.

### Språk

Dette akustiske tegnsystemet inneholder hele bredden av lingvistiske tegn og kan også beskrives som hørespilletts ordlyd (Schmedes, 2002, s. 71). I denne sammenhengen er det viktig å skille mellom den lydlig realisasjonen og manuskriptet: Det finnes ikke skriftspråk i hørespillet (Schmedes, 2002, s. 71)



Språket formidles i hørespill kun gjennom stemmen, som også er et eget tegnsystem med egne betydningsstrukturer (Schmedes, 2002, s. 71). Det lingvistiske tegnsystemet språk kan i hørespill ikke formidles uten overlapping med det paralingvistiske tegnsystemet stemme, men siden begge systemene har egne måter å skape betydning på, må de avgrenses fra hverandre (Schmedes, 2002, s. 71). I hørespill forutsetter språket en person som snakker, og personen språk. For eksistensen av språk er en vokal tilstedeværelse av en dramatisk person eller forteller nødvendig (Schmedes, 2002, s. 73). På den andre siden uttrykkes en persons nærvær, personlighet og sinnstilstand først og fremst gjennom språklig artikulering av ord (Rattigan, 2002, s. 143).

Når det gjelder ordlyden kan språklig betydningsproduksjon forklares på grunnlag av Saussures skilnad mellom et ords uttrykk (*signifiant*) og innhold, eller forestillingen knyttet til dette uttrykket (*signifié*) (Schmedes, 2002, s. 71). Forholdet mellom uttrykk/*signifiant* og innhold/*signifié* formes av et språksamfunns spesielle konvensjoner, og dette forholdet er knyttet til språkets egenskap som et tegn- og kommunikasjonssystem som viser utover seg selv (Schmedes, 2002, s. 71-72). Innholdet av en ordlyd er altså kontekstavhengig, og det samme gjelder dens betydning.

Språket er ikke den eneste formidleren av betydning i hørespill. Det er et kommunikasjonssystem av flere andre. Det innehar imidlertid en særstilling fordi kun språket kan *ubegrenset* forme betydning (Schmedes, 2002, s. 72-73). Derfor er språket det kommunikasjonssystemet som er mest brukt, mest allsidig og mest kompleks (Schmedes, 2002, s. 73). Kompleksiteten kommer blant annet til syne i de tre nivåene som språket kan frambringe betydning på: subjekt-, forholds- og objektnivået (Schmedes, 2002, s. 73). Det vil si alt som blir sagt kan oppfattes som et tegn for den som snakker, for dens relasjon til andre samtaledeltakere og for et spesielt saksforhold (Schmedes, 2002, s. 73).

### *Stemme*

I de fleste hørespill representerer stemmen en dramatisk person eller forteller og ordlyden muliggjør en innordning av stemmen og personen i et handlings- eller narrasjonsforløp (Schmedes, 2002, s. 74). Slik kan lytterne identifisere personer og eksterne fortellere i hørespillet (Schmedes, 2002, s. 74). Et aspekt som i denne sammenhengen har betydning for hørespillproduksjoner er at stemmene i hørespillet ikke kun er forståelige, men at det finnes god kontrast mellom stemmene til de forskjellige personene (Rattigan, 2002, s. 148).

Dialekten regnes med i tegnsystemet stemme, er den er en god måte å skape slik kontrast på. Den gjør det lettere å identifisere personer i et hørespill. Rattigan understreker at det finnes

*naturlige* elementer i «vocal performance» som kan skape hørbare forskjeller mellom like stemmer: «for example, sharply contrasting tempos of delivery, intonation, inflections, speech rhythms, accents» (Rattigan, 2002, s. 148). Han tilføyer videre at naturlige måter å aksentuere kontraster mellom personer på, kan være begrenset gjennom personens kontekstuelle rolle i hørespillet (Rattigan, 2002, s. 148). Mange av de nevnte elementene går etter min forståelse inn i dialekten, om enn i ulike grader. Med tanke på at en persons dialekt eller for den saks skyld sosiolekt, aksent og så videre, er en sentral del av dens individuelle bakgrunn og kan være et viktig verktøy for karakteriseringen, er det forståelig at hørespillprodusenter ikke nødvendigvis er frie til å velge spesielle stemmer med fokus på kontrast mellom personer. Stemmen har en overordnet betydning for personkarakterisering i hørespill sammenliknet med for eksempel skuespill:

Stripped of the extra visual additions of facial and physical gestures, make-up, costume etc, which instantly impart suggested meaning, the radio voice is singularly alone in the creation and communication of the completed character (Rattigan, 2002, s. 26).

Det finnes med andre ord flere hørespillelementer som påvirkes av stemmen og som dermed er knyttet til hverandre. En kan ta som en forutsetning at utvalg av stemmer i et hørespill ikke er tilfeldig. På grunnlag av dette tegnsystemet kan man lære mye om det hele verket. Stemmen hevdes å være «the most fundamental element in radio drama», og dette gjenspeiler hvor viktig det er at dens rolle ikke undervurderes (Rattigan, 2002, s. 144).

For å skille språk og stemme klart fra hverandre understreker Schmedes at språk alltid har en semantisk substans, mens stemmen også kan oppfattes rent lydlig og uten semantisk henvisningsfunksjon (Schmedes, 2002, s. 74). Stemmen er ikke avhengig av en ordlyd, mens ordlyden er knyttet til en stemme som ytrer den. Tegnsystemet stemme kan nemlig innordnes i tre ulike kategorier: den verbale, den paraverbale og den non-verbale koden (Schmedes, 2002, s. 74). Den *verbale* koden er språket, som forklart over. Stemmen forstås i denne sammenhengen som en del av det lingvistiske kommunikasjonssystemet og hovedsakelig bæreren av ordlydens semantiske innhold (Schmedes, 2002, s. 74).

Den *paraverbale* koden overlapper som nevnt alltid dette innholdet, fordi talespråk ikke kan tenkes løst fra paralingvistiske tegn (Schmedes, 2002, s. 74). Klang og idiolektale kjennetegn går inn i den paraverbale koden i likhet med trykkstrukturen, talepauser og setningsmelodi (Schmedes, 2002, s. 74). Den kommunikative funksjonen til ord er resultat av det relasjonelle samspill av lingvistiske (ordlyd) og paralingvistiske tegn som intonasjon (Schmedes, 2002, s. 75). Blant annet tonehøyde, lydstyrke og ‘kvalitet’, som omfatter alt annet for eksempel

«roughness, breathiness, creakiness, nasalty and register», er noen dimensjoner ved stemmen som Rattigan nevner (Rattigan, 2002, s. 144). Alle elementer av stemmen kan er paralingvistiske (og non-lingvistiske) tegn. Paralingvistiske tegn er mindre stabile enn lingvistiske, som fører til flere tolkningsmuligheter, og omfatter større artikulatoriske enheter, som eksempelvis flere ord (Schmedes, 2002, s. 75). Betydningen av et bestemt paralingvistisk tegn i et hørespill er dessuten koblet til en *konkret* taleakt, i motsetning til lingvistiske tegn hvis betydning er relativt uavhengig av situasjonen (Schmedes, 2002, s. 75).<sup>7</sup> Dermed finnes det et vidt spektrum for paralingvistiske tegn.

Lyder som hverken er lingvistiske eller paralingvistiske tegn er del av *non-verbale* koder (Schmedes, 2002, s. 74). De kan erstatte lingvistiske tegn, som for eksempel kremting, og kan uttrykkes *uten tilknytning* til paralingvistiske og lingvistiske tegn, som latter og skriking (Schmedes, 2002, s. 74). Hørbar pusting, sukk, grynt, stønn, og rop kan også være non-verbale tegn, selv om Rattigan samler de under begrepet «utterance», fordi han ikke har en semiotisk tilnærming (Rattigan, 2002, s. 163). Det er avgjørende at det ikke handler om avsluttede ord, ellers blir for eksempel et rop til paraverbale tegn. Rattigan gjør oppmerksom på at slike non-verbale artikulasjoner er «the most difficult to reproduce convincingly» for en skuespiller, fordi de er «sonic affirmation[s] of an *instantaneous* emotional reaction or response», og spesielt i hørespill har de høy signifikans (Rattigan, 2002, s. 163-164. Min framheving).

### *Lyd*

I vid forstand er alle tegn i hørespill lyder, men jeg bruker begrepet lyd (*Geräusch*) i utgangspunktet med en snevrere betydning. Ordet samsvarer for meg med *støy*, men uten negative konnotasjoner. Som tegnsystem omfatter det dessuten tegn som ikke kan innordnes i noen av de andre tegnsystemer. Jeg forklarer hvordan begrepet skal forstås i den spesielle konteksten, når denne definisjonen av lyd ikke er passende.

Lyder er akustiske *kjennetegn* på dynamiske prosesser (Schmedes, 2002, s. 77). Man kan skille mellom selve lyden og det som *utløser* lyden, 'lydgjenstanden' (Schmedes, 2002, s. 77). Forskjellen mellom dem samsvarer med skilnaden mellom uttrykk (*signifiant*) og innhold (*signifié*) (Schmedes, 2002, s. 77). Begge aspekter kan høres uavhengig av hverandre, men det består en konstant relasjon mellom dem (Schmedes, 2002, s. 77). Det er kjent at en del lyder i hørespill egentlig er lydeffekter som ble produsert i studio, som «[d]e knakende spantene

---

<sup>7</sup> Paraverbale tegn kan dessuten relateres til de tre nivåene subjektet, subjektets forhold til andre subjekter og subjektets forhold til saksforhold (Schmedes, 2002, s. 75).

[som] ble illudert ved at en tung mann [...] satte seg 'på en kurv av spånfletting'» (Hartenstein, 2001, s. 195). I hørespill er en lyd kun mer enn et akustisk fenomen, når den kan forholde seg til et kommunikasjonssystem (Schmedes, 2002, s. 77). Kommunikasjonssystemer stiller avkodningssystemer for innholdet eller lydobjektene til disposisjon, og de er grunnlag for hvordan innholdet og lydobjektene tolkes. Slik blir lyden av noen som setter seg på en kurv til lyden av spanter.

Man kan differensiere lydene i hørespill på tre måter. Den første består av å skille mellom de ulike lydenes *opprinnelse*: direkte fra mennesker (klapping og skritt), ikke-direkte fra mennesker (en motor), kan koples direkte til et saksforhold (et startende fly), og kan ikke henføres direkte til et saksforhold (et pip med ubestemt årsak) (Schmedes, 2002, s. 78). Den andre differensieringsmåten omfatter *henvisningen* til lydene (Schmedes, 2002, s. 78). Forskjellen fra differensiering i tråd med opprinnelsen av lydene er først og fremst et annet perspektiv; lydenes opprinnelse og henvisningsobjekter kan være like.

Når det gjelder henvisningene, kan det skilles mellom et paradigmatiske og et syntagmatisk nivå (Schmedes, 2002, s. 78). På det *paradigmatiske* nivået betraktes lydens henvisning til saksforholdet det betegner: personale lyder (knips), ikke-personale lyder (bjeff), reale (ikke-fremmedgjorte) lyder og irrealer (fremmedgjorte) lyder (for eksempel med kunstig ekko) (Schmedes, 2002, s. 79). På det *syntagmatiske* nivået betraktes lydens henvisning til andre elementer i lydens omgivelse: bakgrunnslyder, forgrunnslyder, sceniske lyder, illustrerende lyder og autonome lyder (Schmedes, 2002, s. 79). Grensene her er flytende og henvisninger kan overlappe hverandre (Schmedes, 2002, s. 79).

Den tredje måten å differensiere lyder på er rettet mot deres *funksjon* for (a) hørespillet som helhet, lydens funksjon som (b) ledemotiv eller for (c) den konkrete konteksten av en syntaktisk enhet (Schmedes, 2002, s. 79). En lyd fungerer da som del av en narrativ eller dramatisk handlingssammenheng (a), som symbolsk uttrykksmiddel (b) eller som rytmisk element, strukturelement (c) (Schmedes, 2002, s. 79).

De tre differensieringsmåtene supplerer og overlapper hverandre (Schmedes, 2002, s. 79). En lyds funksjon i en konkret kontekst kan ikke bestemmes før man har funnet ut om den henviser til syntaktisk omgivelse og hvis ja, hvilken (Schmedes, 2002, s. 79). Rattigan beskriver denne betingelsen med et eksempel: «On the level of sound recognition, the listener can easily identify the sound as a gun shot [sic] therefore an action has occurred, but it

remains meaningless unless the intention and the consequence are also known» (Rattigan, 2002, s. 153).

### *Musikk*

I likhet med språk regnes musikk som et kommunikasjonssystem. Dette kan begrunnes med at den formidler noe, selv om det ikke handler om gjenstander eller begreper, men om forestillinger og intensjoner (Schmedes, 2002, s. 80). Musikken har flere felles trekk med språket: struktur og 'ordforråd'. «Music is a structured language and like its closest relative, verbal language (speech), its structures and vocabulary have developed through its usage across time and cultural divergence» (Rattigan, 2002, s. 185-186). Både språk og musikk gjennomgår i løpet av tiden og er forskjellig i ulike kulturer. Konsekvensen av dette er at det finnes mange musikkstiler og avkodingsmåter simultant og enda flere over tid, og dermed er resepsjonsmulighetene utallige.

Tolkningsmangfoldet forsterkes av en egenskap som skiller musikken fra språket: Musikalske uttrykk baserer seg hovedsakelig på en konnotativ semantikk, vekker følelser og stemninger og virker på en mer emosjonell enn rasjonell måte (Schmedes, 2002, s. 80). «[W]here music has the ability to speak and impart meaning on one level it remains devoid of semiotic analysis of its meaning on the level of the actual thing itself, the piece of music, the interplay of the musical elements and structures» (Rattigan, 2002, s. 182). Det finnes med andre ord alltid noen elementer av musikk som det ikke er mulig å gripe og beskrive med ord, og disse elementene påvirker tilhøreren følelsesmessig. Siden elementene er svært subjektive er det vanskelig å gi eksempler på musikk med spesiell virkning. Den samme emosjonelle responsen og de samme 'rasjonelle' konnotasjonene hos ulike lyttere kan vekkes av forskjellige musikkstykker.

I hørespill blir musikk underordnet hørespillets estetiske struktur. Den får dermed en funksjon som går utover den ren musikalske og korrelerer med hørespillets andre tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 80). Gjennom musikkens vekselvirking med andre tegnsystemer i hørespillet 'fargelegges' den, slik at betydningen preges av konteksten. Musikken får sin hørespillspesifikke betydning først i samspillet med andre tegn: «The musical paralanguage is only truly meaningful when qualified by or within the context of the drama and the spoken dialogue» (Rattigan, 2002, s. 3). Samtidig fargelegger musikken virkningen av de andre tegnene: «When contextualized, that is, placed within a dramatic scenario [...] the appropriate music, whether it is specially composed or pre-existing, can concentrate and pressurize the audience's emotional response to a particular message» (Rattigan, 2002, s. 187-188).

På grunn av sin assosiative virkning kan musikk ha en vurderende funksjon og dermed påvirke indirekte (Schmedes, 2002, s. 81). Musikkens innflytelse kan komme til syne i form av indirekte personkarakteriseringer og atmosfærisk utforming samt kulturell, regional eller tidsmessig innordning (Schmedes, 2002, s. 81). Karakterisering av personer skjer for eksempel med en sakte og lav musikk som formidler at personen er avslappet eller farlig. En spesiell klassisk musikk som formidler godt vær kan utforme atmosfæren, og forskjellige typer popmusikk, folkemusikk og ulike tradisjonelle instrumenter muliggjør tidsmessig og kulturell innordning. Dessuten kan musikk ha funksjon som ledemotiv, som symbol og i relasjon til struktur (Schmedes, 2002, s. 81). I hørespillserien *The Adventures of Harry Lime* (1951-1952) brukes en spesiell melodi spilt på en siter som tema for hovedpersonen (Dern, 2004, s. 176-178).

Det skilles mellom hørespillmusikk og musikk i hørespillet. Den første kategorien beskriver akkompagnerende musikk som brukes som et dramaturgisk verktøy, som når den blir spilt mellom scener (Schmedes, 2002, s. 81). Musikk i hørespillet derimot er en del av handlingen, som når en person slår på radioen (Schmedes, 2002, s. 81). Når personer befinner seg på steder der det spilles musikk, handler det også om musikk i hørespillet. Musikken er del av lydkulissen. Rattigan velger begrepene objektiv og subjektiv for å skille disse to musikkfunksjonene. Objektiv musikk er en integrert del av scenen, som musikk i hørespillet, og subjektiv musikk blir brukt for å skape eller forsterke en atmosfære eller, som det refereres til Elwyn Evans, «in the old-fashioned way, it can provide inter-scene punctuation», som hørespillmusikk (Rattigan, 2002, s. 188).

### *Stillhet*

Stillhet skal forstås som intendert utelatelse av elementer av andre tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 82). I motsetning til andre tegnsystemer rår ikke stillheten over et repertoar av ulike tegn, og det er grunnen til at den kun med forbehold kan oppfattes som tegnsystem (Schmedes, 2002, s. 82). Stillheten kan imidlertid ha ulike betydninger avhengig av dens omgivelser og forskjellige presentasjonsformer (Schmedes, 2002, s. 82).

Stillhet må skilles fra pausen og tausheten (Schmedes, 2002, s. 82). Taushet betraktes som en avbrytelse av en monolog eller samtale der det fortsatt kan finnes lyder eller musikk i bakgrunnen (Schmedes, 2002, s. 82). Det handler om en integral bestanddel av tegnsystemet stemme (Schmedes, 2002, s. 82). Pausen derimot er også knyttet til personal tale, men til forskjell fra taushet finne absolutt ingen lyder i pausen, ikke kun ingen verbale eller paraverbale.

Stillhet er kun et selvstendig tegn når det dreier seg om fullstendig fravær av hørbare signaler (Schmedes, 2002, s. 82). Dette tegnet er dessuten ikke del av personlig tale, som pause og taushet er. En annen måte å beskrive stillhet på er som fravær av lyd, som også kan forstås som en form for lyd, nemlig «'sound' that contains no noise» (Rattigan, 2002, s. 136). Denne tilnærmingen samsvarer med hørespillsemiotikken, ved at stillhet betraktes som lyd eller akustisk tegn, som har betydning og kan ha ulike funksjoner.

Stillhet er et strukturelement, og denne strukturerende funksjonen kan relatere til både makrostrukturen og mikrostrukturen av hørespill (Schmedes, 2002, s. 82). Sett ut fra makronivå, kan stillhet strukturere sceniske enheter i det hele verket ved å avgrense de fra hverandre (Schmedes, 2002, s. 82). Når det gjelder mikrostrukturen, som en dialog eller kun en setning, er det rytmen stillhet påvirker (Schmedes, 2002, s. 82). Stillhet kan ha innflytelse på andre tegn ved å aksentuere disse for eksempel tilbakevirkende (Schmedes, 2002, s. 82). Samtidig blir stillheten determinert av tegn som tilhører andre tegnsystemer i dens syntaktiske omgivelse: Stillhetens virkning er avhengig av dem, fordi stillhet kan ikke oppfattes uten lyd (Schmedes, 2002, s. 83). Stillhetens varighet bestemmes av andre tegn, og den virker forskjellig avhengig av kontrasten til forutgående og følgende akustiske tegn. Stillheten er mer påfallende når den følger plutselig etter en lang sekvens med høye lyder.

Etter denne innføringen av de allmenne tegnsystemene språk, stemme, lyd, musikk og stillhet, blir det i det følgende gått inn på tegnsystemene som er resultat av den *tekniske* produksjonsprosessen av hørespill.

#### Audiofone tegnsystemer

Audiofone tegnsystemer i hørespill bygger på studioteknikkens lydbehandlingsmåter, og konstituerer hørespillets interne organisasjon ved å forbinde allmenne tegnsystemer til komplekse tegnenheter (Schmedes, 2002, s. 86).<sup>8</sup> Forbindelsene kan være horisontale og gjelde tegns tidsmessige følge, eller de kan være vertikale i relasjon til overlapping av simultane tegn (Schmedes, 2002, s. 86). Dessuten kan audiofone tegnsystemer, som stereofonien, forme romlige differensieringer ved å organisere dybde og retning. Det audiofone tegnsystemet elektroakustisk manipulasjon kan også skape utvidete betydnings-sammenhenger av allmenne tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 87). For eksempel: En elektroakustisk manipulasjon av en stemme kan tilføye den konkrete betydningen at en person

---

<sup>8</sup> Jeg bruker begrepet audiofon i tråd med terminologien hos Schmedes. Formålet er å framheve forskjellen mellom denne typen tegnsystemer og de allmenne tegnsystemene i hørespill. Betegnelsen tar utgangspunkt i at det kun er i auditive kunstformer det finnes audiofone tegnsystemer.

snakker bak en lukket dør, *i tillegg* til alle andre betydninger som resulterer andre tegnsystemer som stemme og språk, altså ordlyd.

#### *Fading, klipp og miksing*

Begrepet fading skal her forstås som en norsk variant av den engelske *in-*, *out-* og *cross-fading*, og beskriver at lyd blir tonet inn, ut og over. Sammen med klipp handler det om tekniske framgangsmåter å produsere lineær kontinuitet på i et hørespill (Schmedes, 2002, s. 87). Fading og klipp er sentrale elementer i etterproduksjonen på studioet (Schmedes, 2002, s. 87). Begrepene er lånt fra filmens terminologi, men fading og klipp har helt spesifikke virkningsmåter i hørespill (Schmedes, 2002, s. 87).

**Fading** innebærer at lydstyrken til et lydspor blir skrudd opp eller ned. Å fade inn betyr at lyden blir høyere, å fade ut betyr lyden blir lavere. Dessuten kan to lydspor fades over: Det ene blir fadet ut og så blir det andre fadet inn. Når begge lydspor kan høres samtidig en stund, altså når innfading og utfading overlapper hverandre, kalles det for kryssfading. Rattigan definerer fading som «an increase or decrease in volume output [which] is measured in time» (Rattigan, 2002, s. 211). Han tilføyer at det finnes en viktig distinksjon mellom *teknisk* fading og «that of aural distancing on the microphone» (Rattigan, 2002, s. 214). Det er ikke alltid lett å avgjøre hvilken måte som ble brukt på et spesielt tidspunkt i et hørespill, men ved å konsultere konteksten er det likevel ofte mulig å finne ut av det. Når jeg bruker uttrykket, mener jeg nettopp den tekniske varianten.

Det klassiske bruksområdet av fading i hørespill er å knytte sammen scener på en diskret måte. Som dramaturgisk verktøy har fading hatt stor innflytelse på det tradisjonelle hørespillet (Schmedes, 2002, s. 88). Det brukes for å formidle overganger i relasjon til for eksempel rom, tid og dimensjon (Schmedes, 2002, s. 88).<sup>9</sup> Funksjonen og virkningen av fading kan sammenliknes med en funksjonsmåte som å zoome inn eller ut i film for å forsterke eller svekke fokuset på en scene.

I motsetning til fading er **klipp** ikke automatisk hørbar, men fornemmelsen må bevisst produseres (Schmedes, 2002, s. 87). Den resulterer av elementenes rekkefølge slik at det oppstår et mer eller mindre tydelig akustisk brudd imellom dem, som kalles for gjennommerkbar klipp aksentuert cesur (Schmedes, 2002, s. 87). Kun når dette er tilfelle er det mulig å oppfatte klipp som tegn (Schmedes, 2002, s. 87).

---

<sup>9</sup> Dimensjonsfading innebærer et skifte mellom forskjellige 'eksistensnivåer' i historien, for eksempel en real og en imaginær talesituasjon, som for eksempel minner (Schmedes, 2002, s. 88).



**Miksing** må skilles fra fading til tross for at begge kan føres tilbake til den samme tekniske metoden. Skillet skyldes at de har ulike dramaturgiske funksjoner (Schmedes, 2002, s. 88). Mens fading kan relatere til et enkelt tegnnivå, gjelder miksing alltid *lydstyrkeforholdene* av flere simultane, overlappende tegn (Schmedes, 2002, s. 88). Fading varer dessuten over et tidsmessig begrenset forløp, mens en gjennom miksing forårsaket lydstyrkerelasjon snarere er en *tilstand* (Schmedes, 2002, s. 88). Denne tilstanden beskriver Schmedes også som en tidsmessig begrenset **konfigurasjon** av en spesiell enhet, for eksempel en scene med både dialog og akustisk atmosfære, samtidig: Oppfattelsen av en dialog i denne omgivelsen, at dialogen ikke blir skjult av den merkbare omgivelsen, kan begrunnes med tegnnivåenes miksingforhold (Schmedes, 2002, s. 88). Alle enheter i et hørespill der flere tegnnivåer overlapper hverandre, kan være slike konfigurasjoner og dessuten akustiske supertegn (Schmedes, 2002, s. 89). Konfigurasjonen kan også forklare forskjellen mellom miksing og fading. Mens fading etablerer en konfigurasjon og dens enkle tegnnivåer, og er en slags overgang mellom ulike konfigurasjoner, forholder miksingforholdet seg til en konkret konfigurasjon (Schmedes, 2002, s. 89). Miksingen er produksjonsmåten, og konfigurasjonen er resultatet i det ferdige hørespillet. Fading er både produksjonssteget og et resultat. Tegnet som kalles for fading på sin side er en forandring av et annet tegnsystem, for eksempel en konfigurasjon.

### *Stereofoni*

Teknikken stereofoni muliggjør at akustiske tegn fordeles på ulike posisjoner i et akustisk rom rundt tilhøreren (Schmedes, 2002, s. 89). Den forutsetter opptaks-, overførings- og gjengivelsesteknikk i to kanaler, pluss to høyttalere eller hodetelefoner. Til forskjell fra monofonien, der posisjonering i rommet kun kan realiseres gjennom for eksempel skuespillernes distanse til mikrofonen, skaper stereofonien et 'rom for begge ører' med både dybde og *side* (Schmedes, 2002, s. 89).

Den stereofoniske romutformingen er et tegnsystem, fordi den for det første er et redskap for å skille mellom posisjoner innenfor et akustisk rom, og for det andre et redskap for å utforme selve dette rommet (Schmedes, 2002, s. 90). Stereofoniens funksjon som tegn blir først merkbar når det oppstår en forandring av posisjonene eller når ulike posisjoner blir sammenlignet (Schmedes, 2002, s. 90). Posisjonsforandring kan skapes ved et plutselig skifte av fikserte posisjoner eller som en kontinuerlig bevegelse (Schmedes, 2002, s. 90). Det første tilfellet virker som bevegelse *av* rommet, eller bevegelse av lytteren i det akustiske rommet, og det andre som en bevegelse av lydkildene *i* rommet (Schmedes, 2002, s. 90). En persons bevegelse, for eksempel, «will only be realized if a voice is heard speaking *while* moving away from / or into a microphone's pick-up range» (Rattigan, 2002, s. 198). Andre personale

lyder og ikke-personale lyder kan formidle bevegelse slik. Dessuten fungerer det også med monofonisk teknikk, kun at sidedimensjonen blir tapt. For å formidle siderelatert bevegelse trengs to-kanals opptaksteknikk, altså minst to mikrofoner, slik at en lyd fjerner seg fra en mikrofon og samtidig nærmer seg den andre. Avgjørende ved dette er at det akustiske signalet varer gjennom bevegelsen.

Ifølge Schmedes er stereofoniens sentrale forskjell fra monofonien at det alltid handler om hendelser i rommet *utenfor* lytteren (Schmedes, 2002, s. 90). Med dette menes at for eksempel personenes fysiske bevegelser kan autentisk formidles, til forskjell fra indre, følelsesmessige rørsler som står mer i lytternes fokus i monofoniske hørespill (Schmedes, 2002, s. 90).

Siden utviklingen av stereofonien på 1960-tallet etablerte denne teknikken seg som et estetisk grunnlag av det narrative hørespillet: Som oftest er arrangementet av romlige posisjoner knyttet til personer og scener, og det må etableres på nytt for hvert handlingssted og for hver personkonstellasjon (Schmedes, 2002, s. 90). Alle romlige dimensjoner som formes stereofonisk framgår av de forskjellige retningene til lydkildene, men retning alene konstituerer ikke nødvendigvis et handlingssted (Schmedes, 2002, s. 90). Det er et samspill av ulike tegnsystemer, og flere aspekter enn ulike lyders retning, som danner et roms utforming i hørespill. *Perspektivering* gjennom stereofoni kan forbinde ulike lydelementer til todimensjonale scenerier, men også skille lyder fra hverandre (Schmedes, 2002, s. 90-91): Lyder kan ikke kun arrangeres etter hverandre, men også ved siden av hverandre – uten å, som når det gjelder miksing, smelte sammen til enhetlige lydkonfigurasjoner eller tegnnivåer. De kan være selvstendige og gjennom perspektivert arrangement separerte tegn og først gjennom resepsjonen bli satt i en kontekst (Schmedes, 2002, s. 91).

#### *Elektroakustisk manipulasjon*

Den elektroakustiske manipulasjonen skal forstås som alle former for fremmedgjøring av akustisk material ved hjelp av studioteknikkens redskaper (Schmedes, 2002, s. 91). Dette omfatter et stort felt, fordi foruten lingvistisk språk og stillhet kan alle allmenne tegnsystem fremmedgjøres. Dessuten foreligger det ofte elektroakustisk manipulasjon uten at den er merkbar (Schmedes, 2002, s. 91).

Elektroakustisk manipulasjon blir, som nevnt tidligere, først til tegn når den tilføyer ny betydning til et annet tegn. Kravet for at manipulasjonen får tegnkarakter er at man kan *skille* mellom det opprinnelige materialet og manipulasjonens produkt (Schmedes, 2002, s. 91). I tillegg kreves at manipulasjonen har egen *dramaturgisk funksjon*, altså at inngrepet ikke kun tjener til å skape et spesielt sceneri, for eksempel (Schmedes, 2002, s. 91). En av virknings-

måtene til elektroakustisk manipulerede tegn er at de kan øke den realistiske effekten av tegn som ikke er fremmedgjorte, men som eksempelvis syntaktisk står i en relasjon til de manipulerede tegnene (Schmedes, 2002, s. 92). Dessuten kan de som nevnt tilføye ny betydning til tegn, sammenliknet med deres betydning før fremmedgjøringen. Selv om det fremmedgjorte tegnet ikke lenger gjenspeiler 'virkeligheten' av allmenne tegn, så blir det kun til et nytt tegn gjennom å kunne settes *i relasjon* til det opprinnelige tegnet og dermed kunne avgrenses fra det (Schmedes, 2002, s. 92). Når man ikke kjenner til forskjellen mellom det manipulerede og ikke-manipulerede tegnet, så er fremmedgjøringen ikke et tegn. Dette er uavhengig av om det fremmedgjorte tegnet formidler betydning som lytterne i denne formen ikke kjenner til fra den utenom-estetiske verden.

### *Tegnrelasjoner*

Dette delkapitlet behandler ulike forhold mellom tegn. Jeg går inn på både prinsipielle sammenhenger mellom tegn og spesielle forhold som oppstår i løpet av et hørespills individuelle produksjonsprosess gjennom montasjen. Montasjen forklares både som teknisk forløp og som kunstnerisk prinsipp. Dessuten blir det forklart hvordan tegnrelasjoner kan forme rom og tid i hørespill.

Først et eksempel for å anskueliggjøre betydningen tegnrelasjoner har på resepsjonsnivået:

[H]earing the sound of screeching tyres on the road would lead one immediately to imagine the picture of a car, speed, the frozen look of fright, a near accident, lack of concentration etc. Although complete in itself as a single sound the screech is somewhat incomplete as an aural image because it is missing other separate but what we generally consider *associated sonic elements*. A more complete image is created if the screech were to be immediately followed by a scream, a loud bang or the breaking of glass etc. These extra sonic elements which are associated or expected through cognizance support the aural image which the brain has already formed (i.e. screech + scream-bang-breaking glass = crash). The completed sound we generally associate with a 'crash' is a complex sound made up of two or more separate sonic elements (Rattigan, 2002, s. 127-128. Min framheving).

Jeg vil understreke at det finnes en sammenheng mellom tegn, tegnrelasjoner og resepsjon. Illusjonen blir med høy sannsynlighet brudd hvis tilhøreren ikke opplever spesielle akustiske tegn i lag, slik han eller hun på grunn av erfaring forventer, for eksempel erfaring med andre hørespill, filmer eller 'virkeligheten'. I produksjonsprosessen blir virkninger som denne tatt hensyn til, hvis de forekommer er de vanligvis intendert.

### *Tegnsystemenes vekselvirkninger og hierarki*

Alle tegn står i relasjon til andre tegn, og disse relasjoner er uforanderlige (Schmedes, 2002, s. 92). Ingen tegn får sin bestemte betydning mens det står isolert, men først som del av en

konkret kontekst (Schmedes, 2002, s. 92). Relasjonene mellom tegn er enten semantiske eller strukturelle.

*Semantiske forhold* oppstår ut av tegnenes ulike særbetydninger og prinsippene for deres kombinasjon (Schmedes, 2002, s. 92). Språk og musikk kan, gjennom hver sin særbetydning, blant annet støtte, tolke, aksentuere og motbevise hverandre. Tegnrelasjonen mellom musikk og språk forløper da enten horisontalt (temporalt etter hverandre) eller vertikalt (samtidig), som er forskjellige kombinasjonsprinsipper (Schmedes, 2002, s. 92). Tegnsystemer kan til en viss grad *erstatte* hverandre, siden en spesiell betydning kan skapes med ulike tegn og tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 92). Musikk, fading eller klipp kan erstatte andre tegn for tids- og stedsskifte.

Overensstemmelser mellom noen av forskjellige tegnsystemers kjennetegn fører til *strukturelle relasjoner* (Schmedes, 2002, s. 93). Lydutforming, lydfarge, rytme og dynamikk er noen kjennetegn med denne muligheten (Schmedes, 2002, s. 93). Vanligvis handler det om overensstemmelse, eller i hvert fall likhet, av kjennetegn, når det er snakk om en strukturell relasjon (Schmedes, 2002, s. 93). Dermed forholder strukturelle relasjoner seg først og fremst til den interne organisasjonen av tegnene i et hørespill, mens semantiske relasjoner hovedsakelig viser utover vedkommende tegn og danner eksterne betydningsrelasjoner (Schmedes, 2002, s. 93). Det er imidlertid ikke mulig å skille semantisk og strukturelt nivå klart fra hverandre, fordi de står i *vekselvirkning* (Schmedes, 2002, s. 93).

Betydningsammenhenger av hørespilletts tegn kan dannes av enkle tegnsystemers dobbel- eller 'flerkoding', nærmere sagt av korrelasjonen mellom allmenne tegnsystemer og av korrelasjonen mellom allmenne og audiofone tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 93). For eksempel kan språk og stemme oppfattes som én dobbelt kodet enhet selv om det handler om to separate tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 93). En slik enhet av to tegnsystemer 'trekker' sine betydninger ut av vekselvirkningen mellom systemene (Schmedes, 2002, s. 93). Språkets dominans i det litterære hørespillet kan tenkes å være en norm, fordi lyder brukes overveiende handlingsillustrerende (Schmedes, 2002, s. 94). Ikke desto mindre kan utformingen av mange litterære hørespill likevel ikke tenkes uten den assosiative og suggestive virkningen av lyd- og musikkelementer (Schmedes, 2002, s. 94). Vekselvirkning mellom ulike tegnsystemer, også non-verbale, er altså relevant i alle hørespill, selv om der gjelder i varierende grad.

I vekselvirkningen mellom tegnsystemene kan de være likestilt eller danne hierarkier der ett eller flere systemer dominerer over andre (Schmedes, 2002, s. 94). Når det gjelder hørespill,

har språket lenge blitt forstått som overordnet, men i tråd med en semiotisk tilnærming må slike normative innordninger avvises. En av grunnene for det er søket etter supplerings- og erstatningsfunksjonene av ulike tegn. Dessuten er alle tegn potensiell betydningsfulle for semiotikken og kan først *etter* en analyse ordnes hierarkisk (Schmedes, 2002, s. 94). Forhold mellom hørespillets tegn kan nemlig kun undersøkes ved hjelp av bestemte hørespill, og resultatene av slike analyser er kun gyldige for det konkrete hørespillet (Schmedes, 2002, s. 94).

### *Montasje*

Montasjen er utgangspunktet for tegnenes syntaktiske relasjoner: Den bestemmer hvilke tegn som står i forbindelse med hvilke andre tegn og på hvilken måte, for eksempel vertikalt eller horisontalt (Schmedes, 2002, s. 95). Det må skilles mellom montasje som teknisk forløp og montasje som kunstnerisk prinsipp (Schmedes, 2002, s. 95).

*Teknisk* kan man forstå hørespillmontasjen som en prosess som kombinerer eller knytter sammen enkle tegn og tegnsystemer (Schmedes, 2002, s. 95). Dermed kan montasjen også omfatte samtlige former for miksing. Kombinasjonene kan være både tidsmessig suksessive og simultant overlappende, de er ikke begrenset til lineær rekkefølge (Schmedes, 2002, s. 95). For å differensiere de mange kombinasjonene av tegn og tegnsystemer og deres relasjoner, kan et arrangement beskrives som resultat av enten horisontal eller vertikal montasje (Schmedes, 2002, s. 95-96). Den horisontale montasjen konstituerer ved hjelp av fading og klipp *makrostrukturen* (suksessiv), mens den vertikale montasjen former *mikrostrukturen* (simultan) hovedsakelig gjennom miksing (Schmedes, 2002, s. 96). Schmedes stiller seg imidlertid tvilende til nytten av å innbefatte tegnenes vertikale posisjon på en temporal akse i begrepet montasje (Schmedes, 2002, s. 96). Begrepet konfigurasjon som ble innført tidligere muliggjør på den ene siden hensyn til lydstyrkerelasjonene som er resultat av miksing og på den andre siden en klar avgrensning mellom horisontale og vertikale tegnrelasjoner (Schmedes, 2002, s. 97). Slik kan begrepet montasje omfatte former for temporal følge, mens konfigurasjon mener former for simultan overlapping (Schmedes, 2002, s. 97). Denne forståelsen av montasje skal også jeg holde meg til.

De tekniske redskapene, den snevre meningen av montasje, står i vekselvirkning med *kunstneriske* prinsipper som bestemmer hvordan de brukes (Schmedes, 2002, s. 97). Akkurat som et bestemt estetisk montasjeprinsipp i utgangspunktet foretrekker bestemte tekniske midler og utelukker andre, kan et hørespills kunstnerisk prinsipp avledes av montasjeteknikkene man kan påvise i dette hørespillet (Schmedes, 2002, s. 97). Spesielle kunstneriske

prinsipper er med andre ord knyttet til montasjeteknikken, og derfor kan man ved å se på montasjeteknikkene i et hørespill (for eksempel fading) bestemme det estetiske prinsippet som ligger til grunn.

### *Rom og tid*

Rom og tid er konstitutive for alle hørespill (Schmedes, 2002, s. 99). Man kan blant annet skille mellom akustiske og imaginære rom. Tidsstrukturen i hørespill kan undersøkes på grunnlag av skilnaden mellom spilletid og spilt tid, som muliggjør å differensiere tegnenes rolle fra rollen til saksforholdet.

Akustiske rom blir dannet ved at sceneriets akustiske elementer fordeles på stereofoniske posisjoner (Schmedes, 2002, s. 100). Dessuten bidrar distanse mellom lydkildene og mellom lydkilde og mikrofon, samt det framstilte rommets spesifikke klangegenskaper, til rommets utforming (Schmedes, 2002, s. 100). Man kan også beskrive det akustiske rommet som 'ramme' for lydhendelser, der rammen både determinerer hendelsenes steder og formes ut av dem (Schmedes, 2002, s. 100). Et akustisk rom kan er produktet av tegnene i en scene, for eksempel lyden av en dør som åpnes eller skritt på en trapp, og dermed er disse i tillegg tegn for rommet (Schmedes, 2002, s. 100). Det må imidlertid skilles mellom slike tegn som hovedsakelig tjener antydningen av romforhold og skueplasser (en dør) på den ene siden, og tegn som kun henviser til rommet *i tillegg* til sitt handlings- eller fortellemoment på den andre siden (en stemmes skiftende posisjon) (Schmedes, 2002, s. 100). For lytteren forblir det akustiske rommet til en viss grad ubestemt, fordi lyder kan kun formidle romlige *kjennetegn* (Schmedes, 2002, s. 101). Kjennetegnene kan avkodes på ulike måter. Innordningen er mindre entydig sammenliknet med optiske tegn, og klangen er alltid kun en antydning (Schmedes, 2002, s. 101). «[T]he challenge in radio is to create sound in four dimensions and translate it into a two-dimensional signal that can again suggest a quadrilateral world, one that may not be identical to the studio that formed it» (Verma, 2012, s. 39). Denne kommentaren anskueliggjør sammenhengen akustisk rom (utgangspunktet i studioet) har med imaginært rom (sluttproduktet i lytterens forestilling).

De tre kjennetegnene stereofoni, distanse og klangegenskaper omfatter den flytende overgangen fra akustisk til *imaginært rom* (Schmedes, 2002, s. 101). Naturligvis er de avhengig av allmenne akustiske tegn og forholder seg til disse. Den stereofoniske fordelingen av ulike lyder, for eksempel bakgrunns- og forgrunnslyder (forstått som akustiske tegn), skaper utformingen av det spesielle imaginære rommet. En kakofoni av bakgrunnslyder i en scene der et par spaserer på Broadway beskrives som en «structured succession of overheard scenes

that link streets, cafés, theatres, and subways into an expression of pure exterior space» (Verma, 2012, s. 30). Stereofoni, distanse og klangegenskaper bidrar på hver sin måte til lytterens forestilling av rom (Schmedes, 2002, s. 101).

Imaginære rom dannes dessuten ved hjelp av *verbale henvisninger* av dramatiske personer eller fortelleinstansen, som kan supplere en akustisk romutforming (Schmedes, 2002, s. 101). Det kan handle om direkte stedsangivelser eller være en indirekte bestanddel av samtaler (Schmedes, 2002, s. 101). En arbeidssamtale mellom to personer, som muligens er ledsaget av støy og lyder konnotert med stedet 'kontor', refererer indirekte til et spesielt rom, for eksempel fordi lytterens erfaring er at sånne samtaler kun eller hovedsakelig skjer på arbeidsplassen. Alt dette er uavhengig av merkbare posisjoner i et akustisk rom. Verbale henvisninger, som i dette eksemplet, kan altså virke *sammen* med andre tegnsystemer i å konstituere rommet. Også stemmen kan ha denne funksjonen, nærmere bestemt en dialekt eller en aksent, når den knyttes til personer i bakgrunnen. Dette krever kunnskap hos tilhøreren. Hvis handlingen foregår i en bestemt storby, og en person i bakgrunnen, for eksempel en gateselger, snakker med en spesiell aksent eller dialekt, kan dette tegnet bidra til å formidle informasjonen at scenen skjer i et spesielt område eller nabolag i denne storbyen der det finnes gateselgere (Rattigan, 2002, s. 170).

Hver akustisk hendelse er også bundet til *tid* (Schmedes, 2002, s. 102). For å kunne fatte tegnstrukturene i et hørespill, må selve lydene separeres fra saksforholdene de henviser til (Schmedes, 2002, s. 102). I kontekst av tidsstrukturen samsvarer denne forskjellen med litteraturvitenskapens skille mellom fortellettid (henholdsvis spilletid) og fortalt (henholdsvis spilt) tid (Schmedes, 2002, s. 102). Det er kun spilletiden, den faktiske akustiske hendelsens tid, som er bundet: Det akustiske tegnet 'krever' tid, og større tegnheter er alltid temporale enheter (Schmedes, 2002, s. 102). Den spilte tiden derimot, altså de framkalte saksforholdene, er ubunden. Den kan avvike fra spilletiden og kan være forkortet, utstrukket, stoppet, hoppet framover, 'hoppet tilbake' og mer (Schmedes, 2002, s. 102).

Som den ble redegjort her, er semiotisk teori både et teoretisk og et metodisk grunnlag for mine hørespillanalyser. For å undersøke sammenhenger mellom hørespillets tegnsystemer og fortellingene og deres narrative komponenter, kombineres semiotikken med en narratologisk tilnærming. Jeg gir derfor en kort oversikt over narrative komponenter fra et hørespillperspektiv.

## Narrativ teori

Formålet med hørespillanalysene i denne oppgaven er å vise på hvilken måte ulike tegnsystemer former narrativ struktur og betydning. Derfor er undersøkelsene blant annet basert på narrativ teori. Huwiler slår fast at det også gjennom en *ren* narratologisk betraktning og analyse av et hørespill i seg selv kan bestemmes hvordan narrativitet manifesterer seg i hørespillet (2005, s. 224). Den hørespillteoretiske diskursens historiske kontekst eller spørsmålet etter 'litteraritet' må ikke nødvendigvis tas hensyn til (Huwiler, 2005, s. 224). Å finne svar på mine forskningsspørsmål krever med andre ord ikke noe annet enn det narratologiske grunnlaget jeg i det følgende skal etablere. For å oppnå best mulig systematikk og forståelighet kombineres denne teorien med de semiotiske kategoriene presentert ovenfor. I likhet med hvordan det semiotiske begrepsrepertoaret ble forklart med tanke på kunstformen hørespill, finnes det også i sammenheng med narrativ teori særegenheter av hørespillet. Noen av disse særegenhetene blir det gjort rede for her.

Narrativitetsbegrepet definert av den 'klassiske' franske strukturalismen kan ikke anvendes på hørespill, siden denne tilnærmingen er begrenset på episk litteratur som analyseobjekt (Huwiler, 2005, s. 71). Den postklassiske narratologien og dens videre definisjon av fortelling, derimot, retter søkelyset på den litterære teksten samt reseptive, analytiske og meningskonstituerende prosesser (Huwiler, 2005, s. 71). Det er et *utvidet* narrativitets- og tekstbegrep som ligger til grunn for denne oppgaven, siden det kan brukes om ulike semiotiske tegnsystemer (her ment som ulike kunstformer og -verk) (Huwiler, 2005, s. 83-84). Fra et semiotisk perspektiv ser man at hørespill kan benytte seg av et eget repertoar av tegn og tegnsystemer. En vidtrekkende narratologi som tar hensyn til dette repertoaret, muliggjør dermed undersøkelsen av hørespill som selvstendig kunstform (Huwiler, 2005, s. 83). Forståelsen av hørespill som kunstform understreker nytten av spesielle hørespillanalyser, til forskjell fra for eksempel litteraturvitenskapelige analyser av hørespill.

Den narrative strukturen i en historie består av enkle narrative instanser, elementer og aspekter, og disse sammenfatter Huwiler i begrepet narrative komponenter (2005, s. 95). Det følger nå en oversikt over de mest relevante narrative komponentene, altså spesielt slike som kan manifestere seg på særskilte måter når det gjelder hørespill: narrasjonsinstans, fokalisering, tid, personframstilling, romutforming og noen elementer av handlingen.

## Narrasjonsinstans

Det som gjør en tekst til en narrativ tekst er at det finnes et kommunikasjonsnivå (Huwiler, 2005, s. 96). På dette nivået skjer det kommunikasjon mellom teksten og leseren, henholdsvis



hørespillet og lytteren. Dessuten finnes kommunikasjon innenfor fortellingen, mellom dramatiske personer. Når (og hvis) en dramatisk person forteller noe til en annen, etableres et nytt 'fortellenivå' i tillegg til kommunikasjonsnivået. Hvert narrativ kan bestå av flere diegetiske nivåer, eller nivåer *i* fortellingen med Gérard Genettes terminologi, og hvert nivå har en egen narrasjonsinstans. Bruken av begrepet narrasjonsinstans istedenfor 'forteller' gjør rede for at det ikke nødvendigvis handler om en homodiegetisk eller heterodiegetisk person, som dessuten ikke kun forteller, men også formidler og presenterer handlingen non-verbalt (Huwiler, 2005, s. 96-97).

Det ytterste nivået av en fortelling, altså kommunikasjonsnivået, og narrasjonsinstansen på det nivået kalles for ekstradiegetiske. De øvrige fortellenivåene og narrasjonsinstansene, uansett antall, er diegetiske og innlemmet i fortellingen den ekstradiegetiske narrasjonsinstansen formidler. Flere teoretikere har utviklet ulike begrep for å skille de forskjellige diegetiske nivåene fra hverandre, men i min analyse fokuseres hovedsakelig på skillet mellom ekstradiegetisk og diegetisk nivå. Jeg vil imidlertid nevne skilnaden mellom homo- og heterodiegetisk narrasjonsinstans, som innebærer at narrasjonsinstansen også er en person i historien (homodiegetisk) – eller ikke (heterodiegetisk).

Det er kun på det ekstradiegetiske nivået at narrasjonsinstansen kommuniserer med leserne eller tilhørerne, og derfor kaller Huwiler det for kommunikasjonsnivået. Funksjonene til den ekstradiegetiske narrasjonsinstansen er seleksjon, konkatenasjon (sammenkjedning) og presentasjon av handlingselementer (Huwiler, 2005, s. 102). Presentasjon innebærer det å kommentere og reflektere, og i hørespill nonverbale tegnsystemer ha disse funksjonene (se funksjonell narrasjonsinstans) (Huwiler, 2005, s. 102). Den ekstradiegetiske narrasjonsinstansen strukturerer fortellingens elementer, som består av blant annet handlinger og tale (Huwiler, 2005, s. 97). Hørespill består ofte av dialoger mellom flere personer. I den direkte talen skifter på en måte fortelleinstansen hver gang mellom de ulike personene som snakker i samtalen (Huwiler, 2005, s. 97).

Et annet aspekt der en ekstradiegetisk narrasjonsinstans manifesterer seg i hørespill er blant annet knyttet til narrasjonens tidspunkt. I hørespill framstilles ofte forandring i rom og tid gjennom klipp og montasje. Tilstedeværelsen av slike overganger mellom 'episoder' viser virksomheten av narrasjonsinstansen. Dessuten kan fortellingen i et hørespill settes i en spesiell historisk kontekst, eksempelvis ved hjelp av spesifikke temaer (Huwiler, 2005, s. 109). Lytterne kan assosiere bestemt musikk og spesielle lyder i et hørespill med en bestemt tidsepoke. På denne måten oppfyller non-lingvistiske tegnsystemer en narrativ funksjon i

hørespill, og det fører til at en personifisert narrasjonsinstans som forteller om handlingssted eller -tid blir overflødig (Huwiler, 2005, s. 109). Overgangen mellom to forskjellige diegetiske nivåer kan også formidles ved hjelp av non-lingvistiske tegn. Et eksempel på dette er å fade over lyder fra de forskjellige fortellenivåene, slik at de kan høres samtidig (Huwiler, 2005, s. 110). Stereofonien byr dessuten på muligheten til å fortelle fra to ulike fortellenivåer samtidig over lengre tid (Huwiler, 2005, s. 110-111).

Den ekstradiegetiske narrasjonsinstansen er ikke automatisk en person i fortellingen, men snarere et narrativt instrument med en spesiell funksjon (Huwiler, 2005, s. 98). Narrasjonsinstansen *kan* være personifisert blant annet ved å referere til seg selv (Huwiler, 2005, s. 99). Musikksekvenser og fremmedgjorte lyder er narrative framstillingsmåter som viser at det også i hørespill *uten* 'synlig' personifisert forteller, fins et kommunikasjonsnivå og en narrasjonsinstans som da etableres gjennom hørespillspesifikke uttrykksmidler (Huwiler, 2005, s. 103). Narrasjonsinstanser som kun blir synlige gjennom non-verbale tegn finnes også i visuelle fortellinger som filmer (Huwiler, 2005, s. 103).

Når en narrasjonsinstans ikke har flere personelle komponenter enn en stemme, så er den *funksjonell*, ifølge Huwiler (2005, s. 98-99). Så lenge den ekstradiegetiske fortelleinstansen i et hørespill er til stede med stemmen, er den automatisk alltid *personifisert* (Huwiler, 2005, s. 100). Det finnes altså narrasjonsinstanser i hørespill som er både personifiserte og funksjonelle, men ikke alle funksjonelle narrasjonsinstanser er personifiserte. Huwiler sammenlikner denne funksjonelle narrasjonsinstansen i hørespill med en type narrasjonsinstans i skriftekster som blir kalt for tredjepersonsforteller (Huwiler, 2005, s. 101). Narrasjonsinstanser av denne typen knytter Hayden White til *objektive* fortellinger, i motsetning til narrasjonsinstanser i *subjektive* fortellinger som uttegner seg «by the presence, explicit or implicit, of an "ego" who can be defined "only as the person who maintains the discourse"» (2004/1981, s. 60). Når jeg i det følgende bruker uttrykket 'funksjonell narrasjonsinstans', mener jeg *ikke-personifiserte* ekstradiegetiske narrasjonsinstanser, som altså ikke har en egen stemme.

Kan en funksjonell narrasjonsinstans i hørespill likestilles med en 'objektiv forteller' i skriftekster? Med min forståelse av funksjonell narrasjonsinstans er svaret: Ja, men med forbehold. I hørespill er det mulig å gi avkall på en narrasjonsinstans med en stemme man kan høre. Dette er ulikt fra en objektiv forteller, som har en stemme, men det finnes en funksjonell narrasjonsinstans. Den kan da kanskje bedre likestilles med en *implisert forfatter* enn med en tredjepersonsforteller, fordi den funksjonelle narrasjonsinstansen er ansvarlig for det redigerte

produktet. Den impliserte forfatteren er «the mental picture of the author that a reader constructs on the basis of the text in its entirety» (Toolan, 2001, s. 65. Min framheving). I en hørespillanalyse kan man blant annet på bakgrunn av måten forskjellige semiotiske og narrative elementer i hørespillet er sammensatt på, avlede en funksjonell narrasjonsinstans. Dens virksomhet kan forklares med mulige intensjoner, verdier og ideologier – også i forhold til hva man vet om produsenten eller oppdragsgiveren. En slik oppstått forestilling av den funksjonelle narrasjonsinstansen i et spesielt hørespill samsvarer med Michael J. Toolans beskrivelse av den impliserte forfatteren av skriftlige fortellinger:

If [the implied author] didn't tacitly subscribe to those values [that the reader imputes to the implied author] – so the reader reasons, in explaining the picture of the implied author they have drawn – why would [the implied author] construct the kind of narrator he [or she] has, and write about the kinds of things he [or she] does, in the ways that he [or she] does (2001, s. 65)?

En implisert forfatter muliggjør for leserne å forklare fortellingen i sin helhet med spesielle intensjoner og verdier. Den funksjonelle narrasjonsinstansen i et hørespill, slik jeg forstår den, bestemmer over alle elementer i hørespillet: Hva som brukes og hva som utelates av eventuelt materiale, hvor i hørespillets forløp det posisjoneres og dermed på hvilke måter det er knyttet til andre elementer. Slik bestemmes også hørespillets virkning, så langt det er mulig før resepsjonen. De mest sentrale funksjonene til den impliserte forfatteren og den funksjonelle narrasjonsinstansen er altså like: De er ansvarlige for det ferdige produktet og produktets individuelle utforming er knyttet til deres bevisste valg. Verktøyene de to har til råds i hver sin kunstform (skriftlig og auditiv) er forskjellige. I denne oppgaven undersøkes hvordan narrasjonsinstansen kan manifestere seg i hørespill, og det legges vekt på den funksjonelle narrasjonsinstansen. Den befinner seg på kommunikasjonsnivået, mellom hørespillet og tilhøreren. Dette nivået er særlig interessant med tanke på hørespillets status, fordi den mest framtrede egenheten av hørespill er at fortellingen formidles auditivt og ikke visuelt som i skriftekster, og denne formidlingen skjer på fortellingens kommunikasjonsnivå.

Ved siden av narrasjonsinstansen, «[t]he individual or 'position' we judge to be the immediate source and authority for whatever words are used» i en fortelling, er det også mulig å bestemme et narrativt perspektiv i en fortelling. Narrativt perspektiv kalles også for fokalisering (Toolan, 2001, s. 64).

### Fokalisering

Det narrative perspektivet er det den fokaliserende instansen styrer. Den må skilles fra den narrative *stemmen*, eller narrasjonsinstansen. Mieke Bal anskueliggjør forskjellen ved å

beskrive den fokaliserende instansen som «the vision through which the elements are presented», og narrasjonsinstansen som «the identity of the voice that is verbalizing that vision» (2017, s. 143).<sup>10</sup> Fokalisering kan defineres som et perspektiv i fortellingen, et syns- eller standpunkt hvor ting implisitt blir sett, følt, forstått og vurdert fra (Toolan, 2001, s. 60). I tillegg til rom-og-tidsmessig perspektiv, inkluderes i denne definisjonen «'cognitive, emotive, and ideological' perspective» (Toolan, 2001, s. 60). For å bestemme det narrative perspektivet, altså fokaliseringen, kan man med Toolan spørre: «Who is the immediate seer here, and whose is the 'zero-point' for time measurement here, to whom we attribute the spatiotemporal orientations we are given» (2001, s. 63)?

Bal framhever at det er funksjonene til den fokaliserende og den fortellende instansen som er forskjellige, ikke nødvendigvis 'identitetene' (Bal, 2017, s. 163). Dette kan forklares med at fokaliseringen kun er et aspekt ved framstillingen og regulerer *hvordan* narrasjonsinstansen ytrer historien (Huwiler, 2005, s. 129). Ved å skille mellom en intern og en ekstern fokalisering kan dette vises: I situasjoner med ekstern fokalisering er den fokaliserende og den fortellende instansen identiske, fordi det narrative perspektivet ligger hos narrasjonsinstansen; når det narrative perspektivet er i en diegetisk persons indre, handler det om *intern* fokalisering, og den fokaliserende instansen kan da være ulik narrasjonsinstansen. Toolan hevder at det i tekster med *ekstern* fokalisering ikke er noe poeng å undersøke den fokaliserende instansen adskilt fra narrasjonsinstansen, siden man ikke kan skille dem fra hverandre (2001, s. 60-61).

I løpet av en fortelling kan det narrative perspektivet skifte mellom ulike subjekter og mellom forskjellige objekter av fokaliseringen (Huwiler, 2005, s. 129). Det skiftende narrative perspektivet kan i hørespill formidles non-verbalt. Når for eksempel en person i historien, Anna, beveger seg bort fra en annen, Bert, og lytterne hører skritt som fjerner seg og en stemme som blir lavere slik som Bert hører det, så ligger det narrative perspektivet hos Bert. Man kan tenke seg at den fokaliserende instansens romlige posisjon er hos Bert, slik mikrofonen var under opptaket. Hvis det så følger et klipp og lytterne hører at Anna setter seg i en bil (lyder av en bildør som åpnes, noen setter seg på et bilsete, døren lukkes – hørt fra innsiden av bilen) har fokaliseringen skiftet til Anna. I tillegg har det skjedd en forandring av stedet i fortellingen. Dessuten kan en personifisert ekstradiegetisk narrasjonsinstans (altså en funksjonell narrasjonsinstans med stemme) i et hørespill forberede lytterne verbalt på at det

---

<sup>10</sup> *Voice* er her ikke stemmen som ett av hørespilletts tegnsystemer. Ordet brukes i relasjon til skrifttekster og kan tolkes som *personlig uttrykksmåte* av en implisert forfatter.

narrative perspektivet skifter til en person i historien, altså fra en ekstern til en intern fokaliserende instans (Huwiler, 2005, s. 133). Når en fortelling formidles fra en intern fokaliserende instans (en dramatisk person), påvirker denne personens subjektive oppfatninger hvordan de fokalisererte objektene, som andre personer og deres handlinger, framstilles (Huwiler, 2005, s. 137). Fokaliseringen kan altså undersøkes for å støtte en analyse av karakteriseringen, når personen det gjelder også er intern fokaliserende instans.

### Tid

«A narrative is an account of events occurring over time. It is irreducibly durative» (Bruner, 2004/1991, s. 217). Hver fortelling er, med andre ord, knyttet til tid – uavhengig av om det handler om en skrift-, en video- eller audiotekst. Tid kan i denne sammenhengen defineres som «perceived repetition within perceived irreversible change» (Toolan, 2001, s. 42).

Tilknytningen til tiden gjelder både kronologien av hendelsene som blir fortalt, eller *story*, og forløpet av fortellingen, eller *text*, der disse hendelsene blir formidlet i en bestemt rekkefølge – ikke nødvendigvis kronologisk (Toolan, 2001, s. 10).<sup>11</sup>

Hvordan tiden i en fortelling blir oppfattet er ikke knyttet til «actual temporal progression», men derimot til «the *lineal verbal representation* of temporality» (Toolan, 2001, s. 42).

Forskjellen mellom den 'reale' tiden og temporalitetens verbale representasjon kan anskueliggjøres ved å sammenlikne 'varighet' av uttalt tekst og skrifttekst: « [W]hen a story is purely direct speech (monologue or dialogue), it is likely that we spend considerably longer reading that written 'transcript' than would be spent in any actual speaking» (Toolan, 2001, s. 42). Når det gjelder skriftlige fortellinger kan dessuten hver leser ha en forskjellig 'lesetid', i motsetning til film og hørespill (Toolan, 2001, s. 48). I tillegg til den individuelle lesetiden påvirkes oppfatningen av tidsforhold i en fortelling av at ulike lesere «decide to break off from reading at different places (or not at all)» (Toolan, 2001, s. 48). Denne faktoren gjelder også fortellinger som ikke er skriftlige, dersom det ikke handler om for eksempel teaterforestillinger eller direktesendinger på TV og radio, som publikummet ikke har 'kontroll' på.<sup>12</sup>

Tidssammenhengen i en fortelling kan beskrives blant annet med hensikt til aspektene rekkefølge, varighet og frekvens. Disse må forstås som relatert til den *intratekstuelle* tiddstrukturen,

---

<sup>11</sup> Med terminologien til Bal skal *story* forstås som fortellingens innhold og *text* som den spesielle utformingen et innhold har. En historie kan nemlig fortelles av ulike forfattere og fortellere, og selv om innholdet er den samme, er tekstene da forskjellige, for eksempel når det gjelder tidsstrukturen.

<sup>12</sup> Dette er knyttet til teknologiske utviklinger. Om muligens ikke mange år er nok muligheten å stoppe og spole tilbake direkte-sendinger fra radio- og TV-stasjoner mer utbredt.

og ikke til for eksempel «pan-textual norms of reading-time» som forklart ovenfor: 'Hastigheten' på et spesielt tidspunkt i en fortelling, kan bli evaluert i forhold til hastigheten på andre tidspunkter i den samme fortellingen (Toolan, 2001, s. 48). I likhet med i skrifttekster, kan narrasjonsinstansen i hørespill bruke deiktiske uttrykk og grammatikalske tidsformer for å strukturere hendelser tidsmessig (Toolan, 2001, s. 59). Dessuten kan *fading* formidle at det skjer en brå overgang i historietiden (Huwiler, 2005, s. 151). En slik overgang kan forklares eller framheves av en direkte eller indirekte verbal henvisning til tidspunktet. I tillegg kan tidsoverganger markeres uten slike verbale supplementer; blant annet med en hørbar forandring av det akustiske: 'Nåtidsnivået' i en historie kan framstilles med 'realistiske' bakgrunnslyder, og når en person 'ser tilbake' i form av et annet diegetisk nivå, kan personens minner ha en annen, urealistisk lyd kvalitet for eksempel med mer gjenlyd (Huwiler, 2005, s. 154-155). Tilbakeblikk som i dette eksemplet, kalles for analepser. På samme måte kan en fortelling inneholde blikk i framtiden, prolepser. Det handler om forskjellige typer 'anakronistiske avvik' som kan finnes i fortellinger, og som kun kan bestemmes *i relasjon til* andre tidspunkter i den samme fortellingen (Toolan, 2001, s. 47).

Med tanke på hastigheten i ulike episoder av en fortelling skilles konvensjonelt scener fra sammendrag. Hendelser i en *scene* er fortalt slik at historiens tid og tekstens tid (også kalt for diskursens tid) kan behandles som overensstemmende, for eksempel dialoger (Toolan, 2001, s. 81). *Sammendrag* finnes ofte når en personifisert narrasjonsinstans snakker på det ekstradiegetiske nivået, men også når en dramatisk person forteller om hendelser på et 'lavere' diegetisk nivå. Siden varigheten på eller lengden av hørespill vanligvis er begrenset, avhengig av hvor lang tid kringkastingsselskapet stiller til sendingens disposisjon, handler det i hørespill oftere om sammendrag enn om scener (Huwiler, 2005, s. 158). Dette er en årsak til at dialoger er så viktige i hørespill (Huwiler, 2005, s. 157). En ny (intern) narrasjonsinstans i fortellingen kan sammenfatte store deler av handlingen, for eksempel i dialog med en annen person som ikke var til stede.

### Personframstilling

«Narratives are about people acting in a setting, and the happenings that befall them must be relevant to their intentional states while so engaged – to their beliefs, desires, theories, values, and so on» (Bruner, 2004/1991, s. 218). Personene er sentrale i hver fortelling, og dette gjelder ikke kun fordi de 'handler', men også på grunn av at deres spesifikke bakgrunner er utgangspunkt for handlingene deres. Dette nokså svake bindeleddet mellom «intentional states» og «subsequent action» er grunnen til at fortellinger ikke kan gi entydige og bindende forklaringer for personenes handlinger; «[w]hat they supply instead is the basis for

*interpreting why a character acted as he or she did*» (Bruner, 2004/1991, s. 218). Det er med andre ord alltid tolkningsavhengig *hvorfor* personene i en fortelling handler slik de gjør, og i selve fortellingen kan det kun antydes.

Personer forstås her som aspekter ved framstillingen, og måtene personer framstilles på ved hjelp av *medial presentasjon*, står i fokus (Huwiler, 2005, s. 163). Det betyr ikke at handlingen er ubetydelig for karakteriseringen av personer. Tvert imot kan handlingen og medial presentasjon være like viktige, og det er ofte svært vanskelig å bestemme hva som skal inkluderes i en karakterisering (Huwiler, 2005, s. 163). I dette kapitlet fokuseres uansett hovedsakelig på de aspektene ved framstillingen som bidrar til hvordan personer karakteriseres, ved siden av deres handlinger. Grunnen for dette er at personkarakterisering på basis av en persons handlinger ikke er noe der hørespill skiller seg ut fra andre former, men den mediale framstillingen av personene (og handlingene deres) er forskjellig.

Når det gjelder personkarakterisering, skiller Huwiler mellom personer som er konsipert med et lag (*einschichtig*) og de som er konsipert med flere lag (*mehrschichtig*) (2005, s. 163). I det første tilfellet blir personen vanligvis redusert til sin funksjon som handlingsstøttende element, uten flere karakteriserende kjennetegn (Huwiler, 2005, s. 163). Til tross for at alle personer i hørespill framstilles med ulike stemmer, kan en individualisering av enkle personer unngås ved at de ikke får andre personifiserende kjennetegn (Huwiler, 2005, s. 165). I slike tilfeller handler det om en ‘de-personalisering’ av stemmen, og altså om en person med ett lag (Huwiler, 2005, s. 165). Personer som er konsipert med flere lag, har mer sentrale roller i fortellingen. De er dessuten av større interesse for fortellingens mottakere:

This is something of a paradox: what a character does in a story may be essential for the text to count as a well-formed narrative[...], but what interests us [as readers] is what kind of super-helper Sherlock Holmes is shown to be, and just how he conducts himself in the course of particular scenes and episodes. Details of characterization [...] are equally often just what the reader finds engrossing in a text. In deciding these judgments of type and manner of character conduct we are inevitably very much guided [...] by data from reality or extratextual situation (Toolan, 2001, s. 86).

På grunnlag av informasjonen i fortellingen som formidles på ulike måter, kan personene karakteriseres, og deres handlinger igjen kobles til ‘karakteren’ som den individuelle tolkende har kommet fram til. Både tekstens informasjon og kunnskap man har fra individuelle erfaringer med andre fortellinger og virkeligheten, er grunnlag for tolkningen.

Personkarakterisering i en fortelling kan skje direkte og indirekte (Huwiler, 2005, s. 167). I skriftlige fortellinger foregår direkte karakteriseringer ved at en person beskrives. En indirekte

karakterisering skjer blant annet gjennom narrasjonsinstansens framstilling av en person, for eksempel utvalget av hvilken informasjon leseren henholdsvis tilhøreren får om personens handlinger, tanker og så videre. I hørespill kan man dessuten skille mellom verbal (i denne konteksten ment som språklig) og non-verbal karakterisering, som ved hjelp av musikk (Huwiler, 2005, s. 167-168).

Et viktig aspekt av personkarakteriseringen som alltid bør undersøkes er hvilken fokaliserende instans som karakteriserer en person på en spesifikk måte. En heterodiegetisk personifisert narrasjonsinstans (på kommunikasjonsnivået) kan beskrive fortellingens personer direkte og er da også fokaliserende instans (Huwiler, 2005, s. 169). En homodiegetisk fokaliserende instans kan karakterisere seg selv og andre personer verbalt og indirekte, som gjennom etterlignet intonasjon (Huwiler, 2005, s. 169-170). Stemmen er en 'karakteriseringsteknikk' som er 'ny' for hørespill, sammenliknet med skriftlige fortellinger, og den er spesielt betydningsskapende når den ektradiegetiske narrasjonsinstansen er homodiegetisk (Huwiler, 2005, s. 170-171). Dette skyldes at framstillingen av alle personer kan tolkes som et aspekt av personkarakteriseringene *fra denne narrasjonsinstansens fokalisering*. Man kan altså betrakte 'stemmedelen' av alle personkarakteriseringene som en side ved karakteriseringen til den ene personen, som også er ektradiegetisk narrasjonsinstans.

Non-verbal personkarakterisering oppnås for eksempel gjennom musikk: Musikken kan være skjøvet inn mellom scener, og slik få den samme funksjonen som verbale kommentarer som karakteriserer indirekte har (Huwiler, 2005, s. 172). Innskyvinger skjer alltid på det ektradiegetiske nivået (Huwiler, 2005, s. 168). Non-verbal karakterisering kan ikke alltid bestemmes klart som direkte eller indirekte (Huwiler, 2005, s. 172). For å være direkte, må de non-verbale tegnenes lydkilde være tydelig plassert på det ektradiegetiske nivået (Huwiler, 2005, s. 173).

Når det gjelder signifikansen av stemmen for personkarakteriseringer, må det tilføyes: Stemmer er vanskeligere å knytte til spesifikke karakteriseringer enn andre para- og non-lingvistiske tegn og tegnsystemer (Huwiler, 2005, s. 173). Grunnen for det er at lytterne er friere til å høre ulike karakteriserende kjennetegn i en stemme (Huwiler, 2005, s. 174). Huwiler hevder imidlertid at man kan gå ut fra visse omfattende meningsgenererende lydmønstre, som størstedelen av resipientene forstår med den samme betydningen (2005, s. 174). Dessuten kan dialekt, sosiolekt og andre språklige varieteter være måter å karakterisere en person på (Huwiler, 2005, s. 176).



## Romutforming

Rommet kan både betraktes som et aspekt av framstillingen og som handlingssted (Huwiler, 2005, s. 178). I dette delkapitlet handler det om framstillingens aspekter, mens handlingsstedet behandles i det neste.

I hørespillteorien finnes det mange forskjellige posisjoner på et kontinuum mellom to ekstremer: på den ene polen forstås hørespill som 'rene ordspill' og på den andre som 'rene lydspill' (Huwiler, 2005, s. 178). I sammenheng med rommet i hørespill finnes liknende forskjellige tilnæringsmåter.

En tidlig teoretisk posisjon er oppfatningen av at rom ikke kan uttrykkes gjennom klang alene, men trenger tekst, lyd eller musikk i tillegg (Huwiler, 2005, s. 179). Teksten, det uttalte ordet, har en overordnet stilling. Dessuten kan også avstanden til mikrofonen og stereofonien (siden 1960-tallet) brukes for å skape rom i hørespill. Huwiler sier at slike midler konstituerer hørbare posisjoner av signalene i det kunstig produserte akustiske rommet (2005, s. 179). Til tross for noen ekstreme posisjoner som advarte mot å bruke klangakustikk og lyder for å skape romforestillinger, understreker Huwiler at muligheten til å bruke nettopp slike midler er det som skiller hørespill fra andre framstillingsformer på radio (2005, s. 179).

En annen tilnærming til rommet i hørespill på henviser til den ikke-narrative akustiske kunsten (Huwiler, 2005, s. 181). I Tyskland har det utviklet seg en egen teoretisk gren som fokuserer på denne typen hørespill, omtalt som *Neues Hörspiel*. I slike hørespill brukes akustiske tegn ikke lenger for å skape et fantasirom eller forestilt rom (Huwiler, 2005, s. 181). Med utviklingen av stereofonien fantes flere muligheter for å gi inntrykket av romlighet enn med monofonien. Imidlertid fører den stereofonisk framkalte forestillingen av rom til at resipientene legger bedre merke til det hvis andre sanseinntrykk 'mangler', og derfor påsto noen at hørespill egnet seg bedre til å gjengi noe annet enn 'virkeligheten' (Huwiler, 2005, s. 182). Når lyd, språk og musikk ikke brukes til å fortelle en historie, men til å framvise det akustiske materialet i seg selv, så tenderer et hørespill mot den akustiske kunsten og retter seg ikke etter 'lovene i den narrative kunsten' (Huwiler, 2005, s. 189).

Historiens rom skilles fra tekstens rom, i samsvar med forskjellen mellom historiens tid og tekstens tid, med andre ord tiden historien omfatter og tiden det tar å fortelle historien (Huwiler, 2005, s. 191). Rommet der historien fortelles, tekstens rom, forblir ofte ubestemt i motsetning til historiens rom (Huwiler, 2005, s. 191). Hvem som beskriver historiens rom, og hvor narrasjonsinstansen er, er ikke nødvendigvis av betydning (Huwiler, 2005, s. 191-192).

Framstillingen av rom og gjenstander i historien kan ha ulike funksjoner. En av dem er at rommet bidrar til å skape *stemning* og til å danne en spesiell atmosfære (Huwiler, 2005, s. 192). Rommet og gjenstandene som formidles gjennom utvalgte lyder får en ekspressiv karakter, og overgangen mellom forskjellige steder i historien kan framheves (Huwiler, 2005, s. 194). Eksempler på lyder som konstituerer særskilte stemningsskapende rom i hørespill er støy fra et klasserom eller kjøkken, men også musikk kan utforme rommet på denne måten (Huwiler, 2005, s. 194). Det stemningsskapende rommet kan også framkalles ved at personer beskriver det (Huwiler, 2005, s. 200).

En annen funksjon rom kan ha i hørespill er å formidle et stort, ubegrenset og statisk rom som for eksempel en storby eller et landskap. Det danner en bakgrunn i historien, ved å gi en *oversikt* eller panorama (Huwiler, 2005, s. 196). Dette kan realiseres med støy fra gateselgere eller andre 'gatelyder' og liknende i bakgrunnen (Huwiler, 2005, s. 196-197). Dessuten kan rommet i hørespill fungere som komposisjonselement (Huwiler, 2005, s. 197). Dette er blant annet tilfellet når det skiftes mellom forskjellige diegetiske nivåer med hver sin egen lydkulisse (Huwiler, 2005, s. 198). I slike tilfeller bidrar rommet til illusjonsdanning og fungerer samtidig som handlingsrom (Huwiler, 2005, s. 198). Lyder som markerer spesielle rom i et hørespill, for eksempel fuglekvisper som framkaller en hage, kan fades inn i korte episoder for å formidle hvor historien foregår over lengre tid, en form for *pars pro toto* (Huwiler, 2005, s. 199). Dette har blitt konvensjon i radiokunsten og forstås av de fleste lytterne (Huwiler, 2005, s. 199).

### Handlingens elementer

Narrative komponenter omfatter også en fortellings handling eller innhold. Handlingen kan deles opp i flere elementer som sammen muliggjør en realisering av fortellingens mønster (Huwiler, 2005, s. 201). Elementet jeg særlig trekker fram er handlingsstedet. Dessuten forklarer jeg sentrale begreper som hendelse og handling nærmere.

### Hendelse og handling

Hendelser er de minste elementene i handlingen i en fortelling. Hos andre teoretikere enn Huwiler kalles de for blant annet motiver (Tomaševskij) og enheter (Barthes) (Huwiler, 2005, s. 202). I tillegg finnes kjeder av hendelser, kalt for begivenheter, og på det øverste planet handlingsstrenger, med andre ord handlingen (Huwiler, 2005, s. 202). I narrative tekster finnes dessuten episoder. Episoder er 'avsluttede' elementer med svak kausal, kronologisk og estetisk-kompositorisk tilknytning til helhetens sammenheng (Huwiler, 2005, s. 202).

Når en hendelse i et hørespill kommer til syne gjennom et annet tegnsystem enn språket, blir hendelsen automatisk oppfattet annerledes enn når det er språklig formidlet, selv om historien forblir den samme (Huwiler, 2005, s. 210). Hendelser som at noe blir skrevet på et tastatur, kaffe traktes, en dør blir lukket og så videre behøver ingen beskrivelse, men lyder i hørespillet kan formidle dem (Huwiler, 2005, s. 211). Kombinasjoner av musikk og klipp kan også fortelle om hendelser (Huwiler, 2005, s. 212). Bruken av slike non-verbale tegnsystemer blir ofte fulgt av forklarende verbale uttrykk til den samme hendelsen, fordi det kan variere om lytterne kjenner igjen en spesifikk medial (non-verbal) manifestasjon av en hendelse (Huwiler, 2005, s. 213-214).

### *Handlingssted*

I likhet med personframstillingen spiller handlingsstedet i en fortelling noen ganger en mindre vesentlig rolle, men «the establishment of an identifiable setting [in verbal narratives] is a strong psychological preference in most readers» (Toolan, 2001, s. 91). Handlingsstedets betydning i en fortelling kan ligne på personenes betydning med hensyn til for eksempel forsterkning eller symbolsk samsvar (Toolan, 2001, s. 92). Dessuten kan et handlingssted og personer eller hendelser ha en kausal sammenheng: «features of the setting may be (in part at least) either cause or effect of how characters are and behave» (Toolan, 2001, s. 92). Handlingsstedet kan i hørespill framstilles på andre måter enn i skriftlige fortellinger, slik det også gjelder personene (rommet som aspekt av framstillingen). På grunn av dette bør handlingsstedet tas hensyn til i hørespillanalyser.

Som nevnt kan *rom* i et hørespill forstås enten som et aspekt av framstillingen eller som handlingsstedet. Funksjonen til rommet som handlingssted er å formidle hvor handlingen foregår (Huwiler, 2005, s. 217). Som et aspekt ved framstillingen er rommets funksjon å anskueliggjøre. Disse to forskjellige funksjonene henger tett sammen, siden begge bidrar til historiens troverdighet (Huwiler, 2005, s. 217). Troverdigheten kan tenkes å være en del av leserens og tilhørerens iboende ønsker og forventninger til fortellinger slik Toolan beskriver dem ovenfor. På grunn av verbale henvisninger (ordlyd) er det ofte ikke nødvendig å iscenesette handlingsstedet i et hørespill akustisk, men allikevel spiller akkurat dette en viktig rolle i mange hørespill for å øke *troverdigheten* (Huwiler, 2005, s. 218). Samspillet av bakgrunnslyder som kan høre med til rommet som handlingssted, og posisjonene av stemmene (til personer) er det som bidrar mest til å anskueliggjøre rommet *i sin helhet* (Huwiler, 2005, s. 218).

Med denne oversikten over de mest relevante narrative komponentene i en hørespillanalyse, er den teoretiske basisen for undersøkelsene mine lagt. Før selve analysene blir presentert, følger en kort redegjørelse for framgangsmåten min.

## Om framgangsmåten

Formålet med min undersøkelse er å demonstrere at hørespill er en egen kunstform. Jeg analyserer hvordan narrativ struktur dannes i hørespill, med fokus på narrative funksjoner til *hørespillspesifikke* tegnsystemer. Som støtte har jeg formulert to forskningsspørsmål: Hvordan manifesterer narrative sammenheng seg i hørespill? Og: Hvordan bidrar auditive tegnsystemer til å skape narrativ betydning i hørespill?

Utgangspunktet for studien er en semiotisk tilnærming som fører med seg at *alle* komponenter i et kunstverk får en potensiell betydningsgenererende funksjon (Huwiler, 2005, s. 47).

Hverken problemformuleringen eller forskningsspørsmålene utelukker narrative komponenter og tegnsystemer, og det gjør en kvalitativ analyse nærliggende. Istedenfor å undersøke ett særtrekk i et stort antall hørespill, er jeg opptatt av et bredt spektrum av narrative og semiotiske trekk ved hørespill. På grunn av dette analyserer jeg ikke flere enn to hørespill. Analysene av *disse* omfatter heller ikke alle narrative eller semiotiske komponenter, men jeg har valgt ut noen av de mest påfallende og interessante.

Bestemte tegn og tegnsystemer kan i et hørespill ha en annen betydning enn i et annet hørespill. En analyse av de narrative elementene i et hørespill kan altså kun gi *eksempler* på hvordan narrative betydningsstrukturer dannes, og hvordan de manifesterer seg i ulike tegnsystemer (Huwiler, 2005, s. 95). Måten narrativ betydning kommer til syne på kan variere mellom forskjellige hørespill.

Det er viktig å være klar over at et estetisk produkt som hørespill ikke kan fastsettes på en utenforliggende virkelighet, og aldri har en entydig, universal mening (Schmedes, 2002, s. 104). Betydningene som ulike resipienter forbinder med kunstverket og dets semiotiske og narrative bestanddeler kan avvike fra hverandre (Schmedes, 2002, s. 104). En forutsetning for undersøkelsene er at et hørespill settes i relasjon til de semiotiske systemene akkurat dette hørespillet bygger på (Schmedes, 2002, s. 105). En hørespillanalyse er basert på et spesielt tegnrepertoar, de ulike subsystemenes funksjonsmåter og avkodingsreglene som motsvarer disse (Schmedes, 2002, s. 105). Kunnskapen om og bruken av slike avkodingsregler påvirker resepsjonen sterkt og er en årsak til forskjellige tolkninger av det samme verket (Schmedes, 2002, s. 105).

Siden det handler om tekstanalyser, hørespill forstått som auditiv tekst, er de hermeneutiske. «The word *hermeneutic* implies that there is a text or a text analogue *through* which somebody has been trying to express a meaning and *from* which somebody is trying to extract a meaning» (Bruner, 2004/1991, s. 218). Fordi det *ikke finnes én riktig tolkning* av hva et

auditivt tegn står for, men at det kan ha flere forskjellige betydninger, kan altså hørespilltolkninger betegnes som hermeneutiske. Betydningen den enkle lytteren av et hørespill får ut av dets forskjellige bestanddeler er avhengig av det *hele* produktet: «[B]ecause we are dealing with meaning ... where expressions only make sense or not in relation to others, the reading of partial expressions depend on those of others, and ultimately on the whole» (Bruner, 2004/1991, s. 219). På grunn av dette kan ikke enkle narrative eller semiotiske komponenter av et hørespill 'plukkes ut' og analyseres helt separat. Deres kontekst i et spesielt hørespill påvirker sterkt betydningen man forbinder med enkle komponenter, og slike relasjoner er det mulig å undersøke på en forståelig og reproduserbar måte, i motsetning til den ekstratekstuelle konteksten av resepsjonsprosessen.<sup>13</sup>

I tråd med den hermeneutiske egenskapen til hørespillanalyser, skal også undersøkelsene jeg i det følgende gjennomgår ikke «hold the truth of an object but rather ... make it accessible and discussable» med Bals ord (2017, s. 3). Med hjelp av disse to eksemplariske hørespillanalysene på grunnlag av semiotisk og narrativ teori skal det vises at akkurat disse teoriene er godt egnet for hørespillanalyser som går ut ifra at hørespillet er egen kunstform. Fordelen med dette forklarer Bal slik: «The point is, if the description of a text is understood as a proposal that can be presented to others, the fact that the description is formulated *within the framework of a systematic theory* facilitates discussion of the proposed description» (2017, s. 4. Min framheving).

For å kunne diskutere og drøfte de to utvalgte hørespillene, *Vennlig hilsen Lucifer* og *Jakthundene*, bør de først systematisk analyseres, slik jeg gjør i det neste kapitlet. Jeg begynner med det eldste hørespillet, *Vennlig hilsen Lucifer*. I denne analysen undersøkes hvordan utvalgte narrative komponenter manifesterer seg gjennom ulike auditive tegnsystemer. Undersøkelsen av *Jakthundene* tar utgangspunkt i utvalgte auditive tegnsystemer og deres narrative funksjoner. Valgene jeg har truffet er basert på hvilke narrative og semiotiske komponenter jeg synes er mest påfallende eller interessante i disse hørespillene. Grunnen for at

---

<sup>13</sup> Bruner anmerker at også en fortellings *konstruksjon i resepsjonakten* er hermeneutisk: «[N]arratives do not exist, as it were, in some real world, waiting there patiently and eternally to be veridically mirrored in a text. The act of constructing a narrative, moreover, is considerably more than “selecting” events either from real life, from memory, or from fantasy and then placing them in an appropriate order. The events themselves need to be *constituted* in the light of the overall narrative – in Propp’s terms, to be made “functions” of the story» (Bruner, 2004/1991, s. 219).

analysene tar litt forskjellige teoretiske utgangspunkter, er at den ene og den andre 'typen' komponenter var, for meg, mest påfallende i de respektive hørespillene.

## *Vennlig hilsen Lucifer*

*Vennlig hilsen Lucifer* er et hørespill skrevet av Helge Hagerup, ifølge Hartenstein «en av de største radioforfatterne NRK har hatt», og det hadde første sending i 1977 (2001, s. 206-207). Nicole Macé hadde regi og Eyvind Solås var komponist. Hovedrollene spilles av Erik Hivju, Eilif Armand og Karin Simmonæs. Gunnar Herleif Nilsen hadde teknisk regi. Det ble sendt seks episoder. Hver av dem varer rundt en halvtime, og de er alle fritt tilgjengelige på nettsiden til NRK. Når man kjøper hørespillet på CD eller som mp3-fil, er hørespillet ikke delt i episoder. Hørespillet er uten avbrytelser, og når man sammenligner det med den fritt tilgjengelige versjonen, virker det som om radioepisodene ble klippet etter at hørespillet var produsert ferdig: Noen av radioepisodene slutter eller begynner midt i en scene, og de begynner vanligvis med en kort gjentakelse av den forutgående scenen som den siste episoden sluttet med. Det er versjonen av hørespillet som er til salgs som mp3-fil som jeg undersøkte.

I kriminalhørespillet følger lytterne tre venner, Rikki, Mattis og Anja, som tar på seg rollen som «privatdetektiver» (spor1, 2:25-4:39)<sup>14</sup> og de begynner egen etterforskning etter at en bekjent blir forgiftet under en sammenkomst. Mens historien utvikler seg, skjer det flere drap. Historien fortelles stort sett fra perspektivet til en av de tre vennene, og det er ofte en av dem som blir merkbart som narrasjonsinstansen som sammenfatter og kommenterer handlingsstrengene. De ulike mordsakene knyttes gjennom flere motiver og symboler til et drap som skjedde ett år tidligere. Politiet er i liten grad involvert i detektivhistorien, men det skjer informasjonsutveksling og det nevnes at politiet driver med egen etterforskning. Morderen mistenkes av 'privatdetektivene' å være en av personene til stede under det første drapet som skjedde i en bar. Det er et begrenset antall personer som kan være morderen og etter hvert reduseres antallet, fordi flere blir ofre for mord.

### Analyse av narrative komponenter

I analysen framhever jeg de narrative komponentene av *Vennlig hilsen Lucifer* som man på grunn av auditive tegnsystemers innsats legger mest merke til. Store deler av den narrative strukturen kan føres tilbake til ordlyden og er dermed ikke eksemplarisk for hørespillspesifikke tegnsystemers narrative virkning. Analysen viser at det i produksjonen av dette hørespillet i 1976 ble brukt et utvalg av auditive tegnsystemer (og i mindre omfang enn det hadde vært mulig, når man tenker på at tegnsystemer kan erstatte hverandre). Først følger nå et delkapittel om narrasjonsinstansene og de diegetiske nivåene i hørespillet. Deretter blir det

---

<sup>14</sup> Alle henvisninger til hørespillet gjelder denne versjonen: (Macé, 1977). Jeg oppgir tidspunkt eller tidsrom (minutt:sekund) og 'sporet', fordi hørespillet er fordelt på 45 mp3-filer som blir kalt for spor.



vist på hvilke måter det narrative perspektivet, fokaliseringen, blir formidlet og at det finnes utfordringer med å bestemme det. Fortellingens tidsstruktur og hvordan narrasjonsinstansen påvirker tidsstrukturen undersøker jeg etterpå. Det følger et delkapittel om personframstillingen av de to hovedpersonene, og til slutt blir den auditive utformingen av rommet undersøkt.

### Narrasjonsinstans

Narrasjonsinstansene i *Vennlig hilsen Lucifer* er utviklet på en uvanlig måte. Det finnes to forskjellige ekstradiegetiske narrasjonsinstanser, og begge kan til forskjellige tidspunkter i hørespillet betraktes som om de kommuniserer med lytterne. Den ene er homodiegetisk og personifisert, den andre er ingen av delene og rent funksjonell. Overgangen mellom de to er særlig interessant, fordi den er knyttet til viktige forandringer i andre narrative komponenter, og den bidrar til en vending i historien og måten den blir oppfattet på av lytterne.

Hørespillet begynner med en episode på et diegetisk nivå der ingen personifisert forteller opptrer. I kombinasjon med blant annet hørespillmusikk, er dette tegn på at denne episoden har en funksjonell narrasjonsinstans, altså en uten stemme.

Etter omtrent to minutter begynner en personifisert narrasjonsinstans å fortelle. Ytringene er utformet som et dagboknotat. Det er på en måte adressert til en leser eller tilhører: Mannen som opptegner og uttaler notatene forklarer for eksempel hvor den ulike informasjonen kommer fra, og han kommenterer både hendelser han forteller om (historiens sted og tid) og hans nåværende situasjon mens han skriver (tekstens sted og tid). Misforholdet i at fortelleren sier at han skriver, at det man hører 'egentlig' er skrevet ned i en dagbok, hjelper lytteren å sette seg inn i historien, akkurat som han eller hun sannsynligvis er vant til å gjøre når han eller hun leser en kriminalroman.

Mannen, som har navnet Rikki, etableres som en homodiegetisk forteller som skriver ned historien mens den utvikler seg. Siden han henvender seg mer eller mindre til mottaker, etableres et kommunikasjonsnivå (spor 6, 2:32-4:00). Det kan tolkes som om fortelleren Rikki 'tar over' kommunikasjonsnivået som tidligere viste seg å ha en klar funksjonell narrasjonsinstans. Også etter at Rikki har blitt etablert som ekstradiegetisk narrasjonsinstans, blir den funksjonelle narrasjonsinstansen fortsatt merkbar. Den kommer til syne når det skjer miksing, fading og klipp og når det spilles hørespillmusikk. Det er til en viss grad vanskelig å skille fortelleinstansene klart fra hverandre.

Man kan forestille seg den personifiserte narrasjonsinstansen som tilhørere ble kjent med på kommunikasjonsnivået, Rikki, som om den også er funksjonell narrasjonsinstans. Det vil her si at Rikki både forteller historien verbalt, strukturerer episodene og er generelt ansvarlig for montasjen av hele hørespillet. Han overtar arbeidet til den funksjonelle narrasjonsinstansen som kom til syne i den første episoden, men Rikki forteller i tillegg verbalt. Til å begynne med er det mulig å tenke seg at Rikki bestemmer når og hvordan det fades, spilles musikk og så videre. Basert på dette kan man betegne det diegetiske nivået den personifiserte narrasjonsinstansen Rikki befinner seg på også som kommunikasjonsnivå.

Denne innordningen virker i utgangspunktet mest naturlig, siden det her faktisk skjer en tydelig språklig kommunikasjon mellom fortelleren og lytterne. En fortellings kommunikasjonsnivå er imidlertid det diegetiske nivået som ligger *ytterst*, der narrasjonsinstansen bestemmer om alle tegnsystemer og korrelasjonene deres. Denne ekstradiegetiske narrasjonsinstansen velger ut hva som fortelles og hvordan historien presenteres (Huwiler, 2005, s. 102). Miksing, klipp og montasje er noen tegnsystemer som bidrar til dette, og det kan tviles på at fortelleren Rikki kan kontrollere dem. Spesielt i de første to minuttene av hørespillet, før han blir innført, finnes en annen narrasjonsinstans på det ekstradiegetiske nivået. Jeg velger å betegne 'det diegetiske nivået med den personifiserte homodiegetiske narrasjonsinstansen Rikki' som 'kommunikasjonsnivå', men dette gjelder kun en del av hørespillet og for eksempel ikke de første to minuttene. Når det dreier seg om Rikki, den personifiserte ekstradiegetiske narrasjonsinstansen, bruker jeg noen ganger også uttrykket 'forteller', fordi det passer i dette tilfellet, men det handler mer presist om en 'personifisert, homodiegetisk og ekstradiegetisk narrasjonsinstans'. I denne analysen skal altså 'kommunikasjonsnivå' forstås som det nivået der Rikki skriver dagbok, og 'forteller' som Rikki på dette kommunikasjonsnivået.

Narrasjonens eller tekstens rom og tid er kun kjent, hvis og så lenge man aksepterer Rikki som den ekstradiegetiske narrasjonsinstansen. Siden hans fortelleakt er 'det å føre dagbok', og han kombinerer konvensjonelle og mindre konvensjonelle måter å gjøre dette på, får lytterne opplysninger om når og hvor nedskrivningen eller fortelleakten foregår. Mange av episodene på kommunikasjonsnivået innledes med ord som «Bergen, tredje august» (spor 11, 4:35), og dette minner både om brevformat og inngår i en dagkontekst. Slik forankres kommunikasjonsnivået, og det blir satt i en tett tidsmessig relasjon til hendelser på det diegetiske nivået. Dessuten går Rikki inn på at det ikke skjedde så mye i en periode, og at han sammenfatter handling som foregikk i lengre tidsrom i løpet av noen setninger (spor 32, 2:49-3:31). På spor

19 innleder fortelleren med «det har skjedd utrolig mye» og går inn på både sted og tid for flere episoder som etterpå gjengis 'sceneaktig' og på et annet diegetisk nivå (spor 19, 3:51-4:58). Dessuten antydes ganske direkte at det med noen av scenene handler om rekonstruksjoner, siden Rikki selv ikke alltid var til stede mens det han forteller om hendte: «Jeg bruker fantasien» (spor 19, 3:51-4:58).

Sent i hørespillet, på spor 37 av 45, viser det seg at historien fortsatt blir fortalt også etter at Rikki gir dagboken fra seg. Fram til slutten kan det ikke utelukkes at kommunikasjonsnivået med en personifisert narrasjonsinstans kommer til å markeres på nytt, ved at dagboknotatene blir fortsatt, muligens av en annen person. Allikevel blir det fra det tidspunktet merkbar at den narrative situasjonen er forandret. På en jernbanestasjon gir Rikki dagboken sin til Mattis, en av de andre detektivene, og med dette er det slutt på innførende og avsluttende kommentarer fra fortelleren Rikki. I løpet av de neste ti minuttene (tekstens tid) viser det seg dessuten at Rikki er blitt drept. Historien følger nå Mattis som den fokaliserende, men ikke fortellende, instansen. Det diegetiske nivået som før pleide å avløse kommunikasjonsnivået etter noen minutter (og ble selv avløst), er nå det eneste nivået det skjer handling på. Her blir historien gjengitt 'i direkte tale' og som scener, det vil si at historiens og tekstens tid stemmer overens. Fra spor 37 av suppleres ikke lenger kommentarer eller sammendrag av en forteller, men det finnes (fortsatt) en funksjonell narrasjonsinstans. Den blir synlig blant annet hver gang det spilles hørespillmusikk, som ikke er del av historien. Det spilles hørespillmusikk omtrent 25 ganger i hele hørespillet, og dessuten når utvalgte tidligere episoder blir gjentatt, for eksempel da Mattis leser i dagboken, spor 37.

På spor 39 leser en politifullmektig et brev høyt, som Mattis har fått av Rikki etter at de sist så hverandre på jernbanestasjonen. Etter tre setninger blir hennes stemme fadet ut, og den siste setningen man kan høre henne si, blir gjentatt høyt med Rikkis stemme (spor 19, 0:52-1:10). Videre hører man hele brevet lest av Rikki slik man før hørte fortelleren 'lese' dagboknotatene på kommunikasjonsnivået (spor 39, 1:05-4:34). Allikevel er det problematisk å si at kommunikasjonsnivået her blir etablert på nytt, fordi lytterne er nå kjent med at det finnes en funksjonelle narrasjonsinstans. De har fått kunnskap om at dagboken, det tidligere kommunikasjonsnivået, er del av den fortalte historien. I motsetning til hørespillet fram til scene 36 finnes det nå ingen årsak for misforståelser angående funksjonen av dagboknotatene.

Når det i spor 43 blir tydelig at Rikki fortsatt lever, og til og med har drept noen av de øvrige ofre, er det enklere å erkjenne at Rikki som narrasjonsinstans er et grep av den funksjonelle

narrasjonsinstansen. Først nå avsløres Rikkis sanne karakter. Det demonstreres at tilhørerne ble ledet til å tro at Rikki må være en av de uskyldige, av Rikki og med tillatelse av den funksjonelle narrasjonsinstansen. Ved at lytteren opplyses om dette, blir han eller hun oppmuntret til å tenke over det som Rikki fortalte på kommunikasjonsnivået tidligere på nytt. I en samtale med Mattis går Rikki over det som fortsatt er uklart (spor 43 og 44). «Husker du hva som hendte?» spør han en gang; en kort episode gjentas, og blir supplert med analepser av episoder som ikke er blitt fortalt ennå og med kommentarer fra Rikki (spor 44, 05:00-07:04). Alt dette har den funksjonelle narrasjonsinstansen kontroll på. Den er også den som karakteriserer Rikki som en person som er opptatt av å ha kontroll. «Jeg har hele tiden hatt alt under kontroll» sier han i konfrontasjonen med Mattis. Når Mattis forteller om at Rikki «overdrev», med andre ord mistet kontrollen, under et av drapene blir Rikki rasende og stemmen høres veldig annerledes ut, «ikke snakk sånt til meg!», men han får riktignok fort kontroll igjen på seg selv (spor 44, 0:00-0:45). Kontrasten mellom stemmene til den rasende Rikki og til den som 'har kontroll' kaster nytt lys på alt som ble fortalt på kommunikasjonsnivået, fordi også der hadde Rikki kontroll. Den med selvkontroll får man presentert av Rikki og den andre av den funksjonelle narrasjonsinstansen.

I denne episoden viser seg allerede at et tegnkompleks, altså stemmen og ordlyden i konteksten av andre episoder, kan ha flere ulike betydninger for den narrative strukturen. Dette eksemplet fra analysen av relasjonen mellom den funksjonelle narrasjonsinstansen og den homodiegetiske personifiserte narrasjonsinstansen, passer i tillegg i analysedelen som er fokusert på personframstillingen. Rikkis utsagn, både lingvistiske og paralingvistiske tegn, har betydning for både hvordan narrasjonssituasjonen er utformet og hvordan personen er framstilt.

Det finnes altså hovedsakelig to narrasjonsinstanser i *Vennlig hilsen Lucifer*: Den homodiegetiske fortelleren Rikki som forteller på det som man fram til spor 36 kan kalle for kommunikasjonsnivået på den ene siden; og den funksjonelle narrasjonsinstansen som blir mest synlig fra spor 37 på den andre siden. Fra det tidspunktet av ødelegger den funksjonelle narrasjonsinstansen sakte, men sikker fundamentet av kommunikasjonsnivået og dermed Rikkis status som objektiv narrasjonsinstans. Dette skjer ved å frambringe kontraster mellom de to diegetiske nivåene (kommunikasjonsnivået og det virkelige ekstradiegetiske nivået) og med hjelp av hørespillspesifikke auditive virkemidler, fordi den funksjonelle narrasjonsinstansen selv ikke kan ytre seg med verbale henvisninger.

## Fokalisering

En fokaliserende instans finnes på alle diegetiske nivåer. Den bestemmer hvilket perspektiv tilhørerne opplever hørespillet fra, altså for eksempel hvor på handlingsstedet man befinner seg mens man følger handlingen i en scene. Fordi *Vennlig hilsen Lucifer* er produsert monofonisk, er det hovedsakelig verbale referanser og lydstyrkeforhold som tyder på fokaliseringen i en scene.

På kommunikasjonsnivået er Rikki den fokaliserende instansen. Dette blir særlig tydelig når den funksjonelle narrasjonsinstansen avdekker for tilhørerne måten historien ble manipulert på av fortelleren Rikki. Alt i dagboken, altså på kommunikasjonsnivået og på det diegetiske nivået før spor 36, blir fortalt av Rikki: Han bestemmer hva som fortelles, strukturerer episodene og velger å utelate andre. Han 'fokaliserer' på kommunikasjonsnivået – men er Rikki også den som bestemmer over fokaliseringen på det diegetiske nivået? Det kan tenkes at det narrative perspektivet bestemmes av en funksjonell narrasjonsinstans. Mange episoder på det diegetiske nivået, der dialoger og hendelser blir fortalt 'i direkte tale', med personenes ulike stemmer og med lyder, er imidlertid innlemmet i Rikkis fortelling. Som nevnt tidligere, går fortelleren selv inn på at det handler om rekonstruksjoner av det han hørte fra personer som opplevde det som foregikk. Selv om det altså er mulig å tenke seg at Rikki 'velger' hvem som 'har' fokaliseringen fram til spor 37, så ligger den vanligvis hos en av personene som befinner seg i episoden.

Tidlig i historien følger lytterne for eksempel samtaler i en gruppe som vokser fra tre opp mot syv personer. To av dem hvisker av og til noe til hverandre, og det hører man som tilhører, men antakeligvis kan ikke de andre personene som sitter rundt bordet høre hva de hvisker (spor 3, 0:16-2:32). De andre holder dessuten samtidig på med en annen samtale, som ikke er hvisket, og fokaliseringen skifter når denne samtalen blir hørbar. En verbal henvisning markerer denne overgangen tydelig: «Se på dem, Frank! Når de sitter sånn og hvisker sammen» (spor 5, 0:23-0:35). Det narrative perspektivet fører her med seg at hendelser som muligens skjer samtidig, fortelles etter hverandre.

Når det gjelder denne episoden som forresten finner sted i en bar, er det narrative perspektivet spesielt interessant, fordi episoden omfatter flere ulike samtaler i en omgivelse der mange personer er til stede. Denne episoden varer omtrent 14 minutter (tekstens tid) og blir avbrutt to ganger av kommentarer på kommunikasjonsnivået. Før den går fortelleren inn på at han selv ikke opplevde hendelsene, men hørte det fra bartenderen Mattis og hans kone Anja som hjalp til med servering. Disse to er kun involverte i den første av samtalerne, men tilhørerne minnes

om at de fortsatt er til stede ved at samtalene flere ganger avbrytes når en person bestiller eller får servert en drink, for eksempel på spor fire, 0:59-1:05. På ingen annen måte blir det klart at Anja eller Mattis kunne få med seg alle samtalene som er gjengitt, og dette er særlig forundrende når man tenker på det som blir hvisket. En av dem må ha tjuvlyttet for å være i stand til å fortelle det til Rikki, som på sin side forteller det til tilhørerne. Hvem er det det narrative perspektivet ligger hos her? Det er ikke kun i denne episoden uklart, men i alle før spor 36 der Rikki ikke selv er til stede. Det er vanskelig å besvare spørsmålet ut fra en narrativ tilnærming. Når man observerer de akustiske tegnsystemene derimot, er det ofte enklere å avgjøre en fokaliserende instans.

Spor åtte for eksempel består av en episode der Mattis og Anja kommer inn i en bygning og beveger seg fram til døren til en leilighet. Et tegn på at fokaliseringen i denne scenen ligger hos Anja, er at tilhørere kan høre lave skritt som Anja gjør Mattis oppmerksom på: Anja: «Hysj! . . . Hørte du det ikke? Skrittene?» Mattis: «Er du sikker?» (spor 8, 1:05-1:13). Dessuten kan man høre lyder av skritt som blir høyere når Mattis kommer tilbake til Anja, etter å ha gått ned gangen et stykke – formidlet av lave lyder av skritt og verbale henvisninger (spor 8, 1:48-1:52). Når han forlater henne for å ta heisen etterpå, blir stemmen hans lavere. Det er grunnet utfading på slutten av episoden og ikke nødvendigvis tegn på Mattis sin posisjon i lydrommet (spor 8, 2:35-2:38). I denne episoden brukes ikke lydstyrken på stemmen for å anskueliggjøre det narrative perspektivet, men lydstyrken av lyder.

I spor ni befinner Anja og Mattis seg, i lag med en vaktmester, i leiligheten de sto utenfor før. Nå er fokaliseringen i utvalgte øyeblikk markert gjennom lydstyrkeforhold av stemmene til de tre personene. Dette tegnsystemet bidrar dessuten til romutforming. Mattis roper «Hvor er bryteren?» (spor 9, 1:24), men hans stemme er lavere enn Anjas, som ikke roper, fordi han leter etter en lysbryter og befinner seg et stykke unna henne og den fokaliserende instansen. Når vaktmesteren forlater det akustiske rommet og leiligheten, blir hans stemme lavere (spor 9, 3:04). Støttet av verbale henvisninger, er dette tegn på at han forlater rommet. Samtidig viser det at den fokaliserende instansen forblir i rommet og ikke følger vaktmesteren ut. Bortsett fra intonasjon er stemmene til Anja og Mattis fortsatt i den samme lydstyrken, som viser at det ikke handler om *utfading* som årsak for at vaktmesterens stemme blir lavere. Det gjelder kun i episoden jeg gikk inn på før.

En annen episode senere i hørespillet har noe til felles med de jeg nettopp presenterte. Her er det Anja og Mattis i lag med Rikki som går inn i et hus; Mattis leter etter lysbryteren, men den funker ikke (spor 17, 0:14-0:20). Den sceniske fortellingen blir avbrutt to ganger da Rikki

på kommunikasjonsnivået beskriver og tolker hva han så (i scenen), og går inn på ting som skjedde samtidig (spor 17, 1:29-1:50 og 2:16-2:33). Anja forlater de andre to og går inn i et annet rom i huset, som verbale referanser formidler (spor 17, 2:12-2:17). Hennes stemme blir lavere mens hun sier «Jeg ser om jeg finner noe der, jeg», men rett etterpå snakker fortelleren på kommunikasjonsnivået, som tyder på at det handler om utfading og ikke at fokaliseringen er hos en annen person som Anja fjerner seg fra (spor 17, 2:15-2:20). Det følger en scene der den fokaliserende instansen er klart hos Anja, fordi hun befinner seg alene i rommet. Hun roper høyt til Mattis og Rikki (spor 17, 2:34-2:37) og snakker høyt til dem, fordi hun er sikker på at de i rommet like ved kan høre henne. Litt senere hører man svakt stemmene til Rikki og Mattis som roper «Anja!» (spor 17, 3:03-3:10). En funksjon av de manipulerede, dempete stemmene i denne dialogen er å vise at en dør er stengt. Effekten forsterkes av lyden av at det bankes på. Det blir på grunn av den akustiske romutformingen tydelig at det narrative perspektivet må ligge hos Anja inne i rommet.

I *Vennlig hilsen Lucifer* er det først og fremst virkemidlet lydstyrken til stemmer og lyder som gir uttrykk for fokaliseringen, i tillegg til verbale henvisninger. At hørespillet ikke er stereofonisk, er nok den viktigste grunnen for dette. Bortsett fra det, er spørsmålet om det narrative perspektivet allikevel interessant: Det bidrar til at kriminalhistorien fram til slutt er gåtefullt. Fokaliseringen muliggjør spennende vendinger. At det kun sjeldent brukes akustiske tegn for fokalisering – først og fremst lydstyrke og ofte ikke entydig – bidrar til at lytteren er fri til å tolke perspektivet annerledes når den hører hørespillet en gang til med løsningen i bakhodet. I rammen av den sanne historiens omsetning er det plass for den historien som Rikki har manipulert for å lede lytteren til en feil konklusjon, og det hadde ikke vært tilfelle om narrative komponenter som fokaliseringen hadde blitt utformet mer fullstendig.

### Tid

Når det gjelder tidsframstilling i dette hørespillet, er gjentakelsen av noen utvalgte scener og analepser spesielt interessant. Det handler om et narrativt kunstgrep som ikke er uvanlig i kriminalfortellinger: Når løsningen presenteres, blir informasjonen som muliggjør løsningen gjentatt og tolket. I denne sammenhengen undersøker jeg hvem som foretar den tidsmessige struktureringen, hvilken av de to narrasjonsinstansene i *Vennlig hilsen Lucifer* som gjentar scenene for lytterne, og måten den gjør det på.

I hørespillets første episode hører man at en kvinne blir kvelt. Man hører kun hennes stemme mens hun snakker til en annen person, morderen, som kun er hørbar ved dens pusting (spor 1, 0:23-1:38). Etter denne episoden begynner kommunikasjonsnivået med dagboknotatene, men

drapsepisoden blir ikke kommentert av fortelleren. Det er den funksjonelle narrasjonsinstansen, ikke Rikki, som gir lytterne denne episoden som innledning. I løpet av historiens utvikling blir det mer og mer tydelig, at det man hørte i første episoden er et drap som skjedde ett år før historiens tid, og før Rikki skriver dagboken sin. Han nevner saken riktignok allerede i den første dagboksoppteignelsen, og mener den står i en sammenheng med mordet han og hans venner setter i gang med å oppklare, men siden den første episoden skiller seg ut fra dem som følger, fra Rikkis fortelling, er det allikevel vanskelig å innordne den klart. Bortsett fra de verbale henvisningene til den eldre saken, som blir kalt for «Den ukjente kveleren» (spor 1, 3:44), fins det ingen tegn på hvilken tidsmessig relasjon den første episoden står i til resten av hørespillet. Hvis man forsettlig ikke identifiserer den første episoden med saken av 'Den ukjente kveleren', er episoden fristilt fra resten av hørespillet, og det drapet kan til og med ha skjedd etter historiens tid. Dette er usannsynlig, men viser at det kun er indirekte verbale henvisninger som muliggjør denne episodens tidsmessige innordning.

Tiden i størstedelen av historien er ganske klart strukturert, først og fremst av fortelleren Rikki. Handlingsstrengene på det diegetiske nivået gjengis hovedsakelig kronologisk. Det samme gjelder rekkefølgen av episodene på kommunikasjonsnivået. Sammenhengen mellom episodene der Rikki forteller og episodene på det diegetiske nivået er ikke kronologisk, men det er allikevel lett å følge den temporale strukturen, fordi fortelleren går av og til inn på tidsrelasjonene av hendelsene. For oppløsningen av kriminalsaken er rekkefølgen viktig, og det er fortellerens intensjon å lede resipientene til en spesiell konklusjon. Også når Rikki ikke lenger er en ekstradiegetisk narrasjonsinstans, etter spor 36, og når alt løses opp av Mattis og Rikki, er det til en viss grad Rikki som forklarer sammenhenger med hjelp av tilbakeblikk. Disse består både av gjentakelser av episoder og analepser.

Det finnes allerede noen gjentakelser av episoder på det diegetiske nivået når Rikki er fortelleren. På spor 34 spilles tre utsnitt fra episoder på spor 17 og 22 igjen. Disse gjentakelsene er innlemmet i handlingen på det diegetiske nivået, når Rikki og Mattis diskuterer hvordan den antatte morderen arbeidet (spor 33-34). På grunn av dette behandler jeg disse gjentakelsene, som alle andre diegetiske episodene omtalt og innlemmet i dagboksnotatene, som om det er Rikki som presenterer de. Andre gjentakelser får lytterne mer tydelig av en funksjonell narrasjonsinstans. Det første eksempelet for dette er at episoder fra kommunikasjonsnivået, på spor 37, blir til en del av hendelser på det diegetiske nivået: Mattis leser i Rikkis dagbok, og man hører Rikkis fortelling fra spor 1 (cirka ett minutt) og spor 37 (cirka et halvt minutt) gjentatt. Disse to utsnittene er knyttet sammen av overfading. Slik



formidles at det har gått mer tid i historien enn i 'teksten', eller hørespillet. Mattis har med andre ord lest hele dagboken. Det finnes fra nå av ikke lenger en personifisert narrasjonsinstans som kunne sammenfatte denne hendelsen, i en setning som «Mattis leser dagboken til Rikki». Isteden skjer oppsummeringen med hjelp av hørespillets non-verbale virkemidler som fading og montasje.

Neste gang utsnitt av en scene gjentas, er på spor 43 og 44. Her er Rikki i en konfrontasjon med Mattis og forteller den sanne historien av mordene. Én gjentakelse innledes av Mattis med «Jeg husker godt situasjonen i krypten under kirken» (spor 43, 3:19-3:22), og en annen av Rikki som sier «Husker du den samtalen jeg hadde med ham?» (spor 43, 5:38-5:40). Etter den første gjentakelsen fortsetter samtalen mellom Rikki og Mattis, slik den også kunne ha gjort uten innskuddet. Det er mulig at det er den funksjonelle narrasjonsinstansen som gir tilhørerne litt hjelp her, ved å friske på hukommelsen, og ikke Mattis. Etter den andre gjentakelsen fortsetter episoden, og nå får Mattis (og lytterne) informasjon av Rikki som han hadde underslått i dagboken (spor 33, 6.19-8:23). I dette tilfellet er det vanskelig å avgjøre, om det er den funksjonelle narrasjonsinstansen eller om det er Rikki som gjentar utsnittet før analepsen.

Som nevnt tidligere kan tidsstrukturen på det diegetiske og på kommunikasjonsnivået formidles på ulike måter. Fortelleren på kommunikasjonsnivået sammenfatter hendelser, slik også personer på det diegetiske nivået gjør det i samtalene sine. På spor 30 sier fortelleren i et innskudd mellom to diegetiske episoder: «Vi hadde vel ventet i nesten en halvtime» (spor 30, 2:47-2:50). Med hjelp av denne verbale henvisningen ble halvtimen sammenfattet i løpet av noen få sekunder.

Virkemidlet som den *funksjonelle* narrasjonsinstansen bruker for å formidle til lytterne at det skjer 'et hopp i tiden', og at historiens tid i det øyeblikket er ulik tekstens tid, er fading. På spor 42 for eksempel snakker Mattis med politiet i telefonen. Denne samtalen får ikke tilhørerne følge helt, en viktig del underslås ved at det spilles 15 sekunder hørespillmusikk fulgt av innfading av de 29 øvrige sekunder av telefonsamtalen (spor 42, 0:00-1:39). Det er ikke entydig hvor lenge den delen av samtalen man ikke får høre varer – muligens akkurat 15 sekunder, slik at historiens og tekstens tid er like.

Jeg valgte ut dette som eksempel på tidsmessig strukturering, fordi det er det eneste tilfellet i dette hørespillet der fading ikke *også* kan tolkes som tegn på at det skjer forandring av *handlingsstedet* (ved siden av historiens tid og diegetisk nivå). Det finnes et sted til i

hørespillet der det blir tydelig at ett tegn, som ut- eller innfading, kan ha ulike og dessuten flere simultane betydninger. I episodene med Mattis, Anja og vaktmesteren formidler både inn- og utfadinger forandring av sted og tid (spor 8, 2:35- spor 9, 1:02). På spor 11 (4:31), 12 (1:30), 13 (1:50) og 14 (5:12) formidler utfading et skifte fra diegetisk nivå til kommunikasjonsnivå – og hver gang til det samme dagboksnotatet. Disse skiftene innebærer altså også forskjellige ‘hopp’ i historiens tid.

Påfallende er at det sjeldnere skjer fading mens Rikki forteller historien enn det gjør etter spor 36, når det ikke lenger finnes en personifisert narrasjonsinstans. Overganger i tid og sted gjøres nå merkbare ved hjelp av fading, fordi den funksjonelle narrasjonsinstansen har som nevnt ikke muligheten til å henvise til slike forandringer verbalt.

I dagboknotatene forteller Rikki stort sett om ting som skjedde i forkant av tekstens tid. Tekstens tid er når Rikki sitter alene på et hotellrom. Noen ganger nevner Rikki på kommunikasjonsnivået hva han forventer skal skje senere. «Jeg har en følelse av at noe helt avgjørende kommer til å skje snart» sier han på spor 28 (5:46-5:52), og dette skaper forventninger og øker spenningen hos lytterne. Utsagnet har troverdighet siden den blir ytret av fortelleren. Når man først har en mistanke om Rikkis faktiske rolle i historien, blir setningen på en måte enda mer troverdig, fordi utsagnet kan tolkes som om Rikki vil sette i gang spesielle planer. Han går dessuten inn på at «Mattis og Anja skal komme oppom i ettermiddag» (spor 28, 5:25-5:30), og det nevne en gang til i neste dagboknotat: «Det begynte med at Anja og Mattis kom oppom meg om kvelden» (spor 29, 1:39-1:43). Først på spor 29 fortelles på det diegetiske nivået hva som hendte mellom Rikki, Anja og Mattis. Avstanden mellom det korte frampeket og tidspunktet når episoden faktisk spilles er kort. Foregripelsen bidrar ikke særlig til spenning, men kan derimot tolkes som en henvisning til ‘dagboksjangeren’. Forestillingen om at Rikki sitter på et hotellrom og fører dagbok blir framkalt igjen, og tekstens og historiens tid (og sted) blir knyttet sammen. Man blir minnet om fortellerens sammenfallende identitet som personen i historien, og får en idé av hvor kvalifisert han er til å fortelle en historien og at man som lytter eller dagbokleser kan stole på ham.

Undersøkelsen av tidsstrukturen i *Vennlig hilsen Lucifer* viser at måten de ulike narrasjonsinstansene ordner hendelsene på er forskjellige, men at de har hver sin funksjon. Den personifiserte fortelleren bruker verbale henvisninger (det er jo dagboknotater), mens den funksjonelle narrasjonsinstansen bruker det hørespillspesifikke tegnsystemet fading. Historiens tidsstruktur er viktig med tanke på at det handler om en kriminalhistorie som

lytterne skal kunne oppklare. I hvert fall må den løsningen som til slutt blir gitt være logisk og forståelig. Kombinasjonen av to narrasjonsinstanser og dermed to løsningsforslag, gjør dette hørespillet spesielt spennende og overraskende.

### Personframstilling

Noen episoder i hørespillet blir fortalt av fortelleren (Rikki) og noen av den funksjonelle narrasjonsinstansen, og de to har ulike midler til rådighet for å karakterisere personene. Karakteriseringen skjer først og fremst verbalt. De handlende personene og fortelleren, Rikki, karakteriserer personer både direkte og indirekte. Indirekte karakteriseringer blir dessuten også gjort av den funksjonelle narrasjonsinstansen. Det finnes kun få non-verbale tegn, som for eksempel musikk og lyder, som står direkte i sammenheng med personkarakteriseringene. I dette kapitlet blir karakteriseringene av de to hovedpersonene, Mattis og Rikki, analysert. Hovedformålet er å vise de ulike virkemidlene som den funksjonelle og den personifiserte narrasjonsinstansen bruker for å framstille personene og deres utviklinger. Personframstillingene blir også sett i relasjon til fortellingens vendinger og generelle struktur.

### Rikki

Karakteriseringen av Rikki er det mest spennende aspektet av personframstillingen i *Vennlig hilsen Lucifer*, fordi han både karakteriserer seg selv veldig omfattende på kommunikasjonsnivået, og blir karakterisert av den funksjonelle narrasjonsinstansen. Alle personer blir framstilt gjennom handlinger, altså hva de sier og hvordan de gjør det, og Rikki er den personen som 'handler' mest, hvis man inkluderer dagboknotatene. Jeg inkluderer dem, fordi Rikki som handlende person og Rikki som narrasjonsinstans ikke kan skilles fra hverandre. Dagboknotatene påvirker handlingsforløpet i historien på det diegetiske nivået. Dette blir spesielt tydelig på spor 39 når Mattis og en politifullmektig snakker om hva som står i dagboken (spor 39, 0:00-0:10). Potensielt alt Mattis gjør etter å ha lest dagboken, kan være påvirket av hva Rikki skrev. Også når Rikki nedtegner på kommunikasjonsnivået handler han som person. Framstillingen av Rikki på det ekstradiegetiske og på det diegetiske nivået skal nå undersøkes og sammenlignes.

Det første inntrykket av Rikki får lytterne på spor 1 fra minutt 2:15. Her snakker han på kommunikasjonsnivået. Aspekter som stemmen og dialekten, altså paraverbale tegn, påvirker forestillingen av Rikki, men denne forestillingen kan variere sterkt mellom ulike tilhørere avhengig av blant annet assosiasjoner som blir vekket. Ordlyden og hvordan den er kombinert med spesielle paraverbale tegn, er det litt enklere å tolke på en mindre subjektiv måte.

Noe av det første Rikki går nærmere inn på er hvor han selv var mens historien, som han ennå ikke har fortalt, begynte med det ‘første’ mordet: «I går kveld, da mine venner, Anja og Mattis, plutselig befant seg midt inni en kriminalhistorie, satt jeg på et hotellrom i Danmarks hovedstad. [*kort pause*] Jeg kom dit for noen mindre forretninger, og i den anledningen forebrakte jeg gårdsdagen sammen med en [*humring*] en ung pike som jeg ventet meg mye av» (spor 1, 2:23-2:42). Rikki presenterer seg selv i relasjon til sine venner, til sine forretninger og til kvinner. Forholdet hans til Anja og Mattis blir framstilt i større omfang gjennom hele fortellingen. Ut fra denne ytringen kan man hovedsakelig dra slutningen at Rikki *har* venner, og dette får sterkere betydning i sammenheng med opplysningene han gir om arbeidssituasjon og ‘privatliv’. Man kan slutte at han har en profesjonell stilling som er ‘viktig’ nok til at han er nødt til å reise til utlandet i sammenheng med jobben, til og med for forholdsvis «mindre forretninger». Han reiser tydeligvis ofte i sammenheng med arbeid, og virker ikke misfornøyd med dette, men snarere ‘kosmopolitisk’, selvsikker og litt overlegen – men ikke distansert. Når Rikki nevner den «unge piken», humrer han, i motsetning til før. Det kan tolkes som tegn på at han betrakter denne delen av livet sitt ikke med like stort alvor som jobben og vennene.

Disse første uttalelsene fra Rikki er dagboksopptegnelser og gjennomtenkte. Rikki leder inn i en historie og begynner med å etablere seg selv i forhold til den: Han påberoper seg troverdighet ved å understreke sin tette forbindelse til Anja og Mattis som i begynnelsen er mer involvert i handlingen enn Rikki; Han står fram som en suksessfull, erfaren og kompetent mann som har reist og opplevd mye. I tillegg nøler Rikki ikke med å vise noe som kan tolkes som en ‘svak side’, nemlig at han også har litt av et ‘playboyliv’. Det understreker samtidig Rikkis rolle som mann, hans suverenitet og uavhengighet. Humringen, som er en påfallende trekk ved Rikki både på kommunikasjonsnivået og på det diegetiske nivået, kan tolkes som tegn på at han betrakter seg som distansert fra en spesiell situasjon eller utsagn, og at han morer seg over noe ved situasjonen eller utsagnet.<sup>15</sup> Ved senere anledninger går Rikki inn på at han «ikke mangler selvtillit» (spor 6, 3:00-3:05), og understreker at sin virksomhet som ‘privatdetektiv’ «krever hardt arbeid» (spor 11, 4:41-4:46). Den første er en direkte og den andre en indirekte selvkarakterisering av Rikki.

---

<sup>15</sup> Siden det med humringen handler om et auditivt tegnsystem, framsettes spørsmålet om det narrative perspektivet igjen: Hvem er det som lar hørespilllytterne høre humringen? Rikki skriver dagbok, og de som (senere) leser boken kan ikke høre humring. Jeg kommer på ingen måte å uttrykke noe som ligner på humring visuelt, som for eksempel gjennom håndskrift. Dette betyr at dette virkemidlet kun kan føres tilbake til den virkelige funksjonelle narrasjonsinstansen av hørespillet, som innebærer et signifikant brudd i den narrative strategien slik jeg tolker den.

På kommunikasjonsnivået blir også den Rikki som handler på det diegetiske nivået kommentert tilbakeskuende: «Det klarte jeg også, uten særlige problemer» (spor 17, 1:29-1:32). Her er det selve ordvalget som sier noe om karakteren til den fortellende Rikki, som jo er identisk med personen på det diegetiske nivået. I den scenen dirker Rikki opp en lås med en hårnål. På det diegetiske nivået er han optimistisk, og på kommunikasjonsnivået framhever han ikke særlig hvor 'flink' han var. Rikki framstiller seg selv som beskjeden, men det viser seg senere at han unnlater å gi informasjon som kan bidra til en annen forestilling av Rikki: Han er ikke bare «eieren av [baren der Mattis jobber og av] Maks helsestudio, som for to år siden vendte tilbake til hjemland etter flere år i frivillig landflyktighet» (spor 6, 3:19-30) som han beskriver seg selv, men innrømmer ved slutten av hørespillet: «Jeg har smuglet heroin og opium, jeg har til og med drevet med hvit slavehandel» (44, 1:38-1:46). At Rikki ikke driver respektable forretninger, men er en kriminell, har store påvirkninger på lytternes bilde av ham – og å minne Mattis om faktumet, da han leser dagboken, er fra Rikkis perspektiv heller ikke lurt. Denne betydelige informasjonen om Rikki får tilhørerne altså ikke så lenge det er han som forteller.

Når den funksjonelle narrasjonsinstansen rår over fortellingen derimot, vises noen sider av Rikki som ikke kommer til syne tidligere. I avsnittet om narrasjonsinstansene har jeg kommentert episoder der Rikki mister kontrollen. Disse framhever at han alltid har kontroll så lenge han selv er fortelleren. Det finnes tre slike tilfeller som lar tilhørerne erkjenne den 'sanne' Rikki, slik som den funksjonelle narrasjonsinstansen presenterer ham. Mest påfallende i disse øyeblikkene er stemmen hans, som vanligvis er rolig og lav, kombinert med mye humring. På spor 43 hever Rikki stemmen for første gang, antakeligvis på grunn av emosjoner: «sett deg nå, SETT DEG! Der ja ...» (spor 43, 0:49-0:53). Som i de andre eksemplene, skjer dette når Mattis og Rikki har samtalen som oppklarer alt. I denne uttalelsen kommer det til uttrykk at Rikki kjemper for å beholde kontrollen over situasjonen og over sine følelser, og han bruker sin pistol (og henviser til den) for å understreke at han har makt over Mattis, som er den Rikki oppfordrer til å sette seg. Noen minutter senere sier Mattis: «egentlig er du dum, Rikki», og blir avbrutt av et rasende utbrudd av Rikki: «ikke SNAKK sånt til meg» (43, 3:06-3:11). Utbruddet står i sterk kontrast til 'den andre Rikki' som alltid framstår som suveren og overlegen, og som Rikki blir til igjen rett etterpå. Med en lav stemme som blir mer og mer rolig og kontrollert, tilføyer han: «Nei. Å nei, Mattis! Det går ikke, jeg lar meg ikke provosere» (43, 3:11-3:17). Siste eksempelet er Rikkis reaksjon på Mattis' fortelling av hvor latterlig både politifullmektigen og han syntes masken, som Rikki hadde på under det siste mordet, var. Til tross for ansentheten i stemmen, presser Mattis ut en kort høy latter,

som kan tenkes å være ment som provokasjon (spor 44, 0:12). Den virker i hvert fall provoserende på Rikki som roper ut: «NEI, jeg er artist!» (spor 44, 0:18-0:20). Masken, som var «en djevelmaske malt med fosfor» (44, 0:08-0:13) kan tolkes som et symbol på Rikkis sanne identitet. Identiteten kommer veldig sjeldent til syne, og når det skjer er den veldig påfallende på grunn av stemmens lydstyrke. Egentlig er det i øyeblikkene når han virker vanlig og ‘normal’, at Rikki kan beskrives som ‘maskert’. Disse to sidene ved Rikki blir avslørt av den funksjonelle narrasjonsinstansen, ved hjelp av de non- og paraverbale tegnsystemer av stemmen (lydstyrke, humring, og så videre). Kombinasjonen av ordlyd med klang og intonasjon fører til framstillingen av Rikki slik den er. Den samme ordlyden med en annen intonasjon, fortalt fra perspektivet til fortelleren Rikki, hadde skapt en forskjellig karakterisering.

I fortellingen fra den funksjonelle narrasjonsinstansen viser det seg at Rikki har karakteregenskaper som han undertrykker, for eksempel at han tørster etter anerkjennelse og ikke tåler respektløshet og kritikk, spesielt fra Mattis. Han er i virkeligheten ikke så overlegen som han presenterer seg selv. Dette er ikke veldig påfallende, siden Rikki presenterer seg selv ikke kun på kommunikasjonsnivået, mens han er forteller, men nærmest hele tiden. Han presenterer seg til de andre personene i historien, ikke tilhørerne av hørespillet. Den funksjonelle narrasjonsinstansen formidler dette ved å vise Rikki da han ikke nettopp mistet kontroll *i samsvar med* Rikki som han framstiller seg selv, så lenge han er fortelleren.

Direkte karakterisering av Rikki etter spor 36, skjer i form av andre personers utsagn om ham. Mattis nevner at Rikki «er jo litt av en mesterskytter» (43, 4:12-4:14), men kun gjentar her noe som Rikki selv sier på spor 16 (1:46-1:52). Edvind, en ny person som kommer til i sluttscenen, sier om Rikki: «Jeg stoler ikke på den karen for fem øre» (45, 1:53-1:56).<sup>16</sup> Mattis reaksjon på Edvinds utsagn er: «Og det gjør du rett i – [Rikki avbryter med:] Mattis, gamle venn – [Og Mattis fortsetter:] NEI, du ville skyte din egen bestemor hvis du tjente på det» (45, 1:56-2:02). Han har erkjent at Rikki ikke er den han trodde, men *virkelig* uten skam og moral. Rikki framstår her fra perspektivet til Mattis (i slutten av historien) som en mann som kjenner ingen grenser når det gjelder sin egen fordel. På den andre siden kan denne setningen også betraktes ut fra hvordan den karakteriserer Mattis. Framstillingen av ham undersøkes i det følgende.

---

<sup>16</sup> Rikki selv beskriver Edvind tidligere som «litt av en vis mann» (39, 3:54-4:00) og det lar dommen hans virke pålitelig. Men siden Edvinds utsagn blir gjort så sent i hørespillet, kan det ikke ha stor påvirkning på tilhørernes mening om Rikki.

### *Mattis*

Når han hever stemmen som reaksjon på avbrytelsesforsøket i det siste eksempelet, «NEI», gir Mattis uttrykk for at han ikke betrakter seg selv som underordnet Rikki. Kanskje tvert imot, fordi hans beskrivelse av Rikki etter dette, «du ville skyte din egen bestemor hvis du tjente på det», plasserer ham lavt på moralsk nivå. Mattis framstår, på grunn av verbale referanser gjennom hele hørespillet, som en mann med høye moralske idealer. Verbale referanser kan i sammenheng med indirekte karakteriseringer sees i nytt lys. Narrasjonsinstansene karakteriserer Mattis indirekte ved å velge ut hvilke av hans aksjoner og ytringer de presenterer til publikumet.

I dagboken beskriver Rikki ham som «den dyktige, populære og ubestikkelige bartender Mattis Skade» (spor 6, 3:10-3:17) og kommenterer: «Jeg har alltid betraktet Mattis som en velmenende og snill idealist uten nevneverdig hjerne, men i dag overrasket han stort. Han la virkelig to pluss to sammen på en skarpsindig måte [*humrer*]» (spor 25, 1:49-2:02). I disse direkte karakteriseringene blir det svært tydelig hvordan Rikki ønsker å vise Mattis. Mattis er selv klar over at Rikki ser litt ned på ham, og fullfører Rikkis beskrivelse av Mattis litt hermende med: «en blåøyd idealist» (spor 37, 1:09-1:11). Måten Mattis reagerer på Rikki på, etter den har lagt fram den sanne historien, samsvarer til en viss grad med Rikkis tidligere karakterisering av Mattis. «Nødt til?!» avbryter Mattis opphisset, forarget og med høy stemme Rikki som nettopp sa «da vi ble nødt til å rydde Hermansen og hans kone av veien», som en eufemisme for mord (44, 2:15-2:21). Og litt senere stammer Mattis forarget: «D-d-d-du er ett [*kort pause*] du er ett udyr» (44, 4:22-4:26). Dette formidler at Rikki skuffet ham (enda mer), og dessuten at også Mattis kjemper for å få kontroll på de sterke følelsene han har i denne spesielle situasjonen.

I motsetning til oppfatningen Rikki har av Mattis, så er han ikke veldig blåøyd eller naiv. De indirekte karakteriseringer gjennom den funksjonelle narrasjonsinstansen viser en kritisk og ettertenksom mann. Mattis sier: «Jeg skjønner det fremdeles ikke» (spor 37, 0:53-0:55). Han er dessuten helt klar over hva Rikki tenker om ham. Mattis er også forsiktig, og det på en helt annen måte enn Rikki, som vil kontrollere alt, men samtidig er overmodig. I en episode før Rikki blir antatt drept, altså før han i det hele tatt blir mistenkt for å være moderen, ber Mattis Rikki om «å være forsiktig! [...] jeg liker det ikke» (spor 37, 3:19-3:20). Det handler om oppriktig bekymring for en god venn, ikke naivitet. Kun Rikki vet at han selv neppe har noe å være redd for, som hans reaksjon, latter, også gir uttrykk for (spor 37, 3:20-22).

Etter Mattis på spor 38 har tatt etterforskningen i sin egen hånd, framstilles han i større grad som en klok mann med selvtillit. I en samtale med Edvind stoler han på en følelse: «Du må vite noe» (41, 3:55-3:58) sier han, og presser fram til han kommer på hva som ikke stemmer og endelig 'avslører' Rikki. Dette gir han triumferende uttrykk for da han møter Rikki neste gang: «Rikki! Jeg hadde altså rett!» (spor 43, 0:03-0:08). Dette er eksempler på forskjeller i de to narrasjonsinstansenes karakteriseringer av Mattis. Rikkis framstilling er dominert av direkte beskrivelser, mens den funksjonelle narrasjonsinstansen (uunngåelig) unnlater direkte karakteriseringer på det ekstradiegetiske nivået og overlater til lytteren å vurdere Mattis ut fra hans ytringer, avgjørelser og gjerninger. Det er imidlertid den funksjonelle narrasjonsinstansen som bestemmer at tilhøreren kan få høre disse hendelsene.

Uavhengig av at Mattis i størstedelen av hørespillet beskrives av Rikki, og disse beskrivelsene ikke nødvendigvis motsvarer realiteten, blir en forandring i Mattis merkbar for lytteren.

Denne forandringen henger sammen med skuffelsen han opplevde over sin kone og sin beste venn, og Mattis har selv denne innsikten: «Da jeg gikk hit alene, det var fordi jeg ga blaffen! Først Anja – og så du. De to menneskene jeg stolt mest på» (45, 0:32-0:39). Mattis virker desillusjonert, «Verden er bare et bedritent møkkested, her har i hvert fall ikke JEG noe å gjøre» (45, 0:41-0:46), men dette har ikke som konsekvens at han blir 'som Rikki'.

Rikki sier for eksempel: «Livet er et spill og jeg vet hvordan jeg skal spille det» (43, 5:02-5:12), og påpeker til Mattis i sammenheng med sine kriminelle aktiviteter, menneskesmugling: «DU har jo blant annet sett på meg som en HELT etter den historien» (44, 1:59-2:04). Rikki skylder sine aksjoner, som det blir antydnet, på noe som kunne kalles for en annen form for desillusjonering, nemlig at han «på folkeskolen» ble til den han er (spor 44, 2:20-2:31). Det virker som om Mattis til forskjell fra Rikki, bestemmer seg for å frigjøre seg fra fortiden, og fra alle forbindelser med Rikki: «Ikke en eneste tåre, Rikki» er Mattis siste ord i hørespillet (45, 2:19-2:21). En annen ytring innbyr til en annen tolkning av reaksjonen og framtiden til Mattis. «Når politiet har tatt seg av Rikki, skal jeg lære deg hundre oppskrifter. Da skal vi gå hjem til deg og feire» (45, 2:05-2:15) sier han til alkoholikeren Edvind. Her blir det sterkt antydnet at Mattis har planer om å drikke seg full, men det gjenstår for den enkelte lytteren å bestemme om det gjelder resten av dagen eller resten av livet hans. Uavhengig av frampektet viser sammenligningen av Mattis og Rikki at de er svært forskjellige, og at de kan bli forstått som motsetninger, som historiens helt og antihelt. Det viser seg at Rikkis framheving av Mattis' moralske bevissthet samsvarer med og støtter denne tolkningen. Det



må ha vært deres avgjørelser på grunnlag av ulike moralske verdier, som bestemte hvem som ble helt og hvem antihelt.

Personframstillingene gjennomføres på litt forskjellige måter av de to narrasjonsinstansene, og slik styres lytternes forestillinger i ulike retninger. Konflikten mellom de to perspektivene bidrar til forvirring og spenning, og først overgangen til den funksjonelle narrasjonsinstansens framstilling muliggjør den 'riktige' oppklaringen av kriminalhistorien. Det er *samspillet* mellom verbal og paraverbal informasjon som er avgjørende for tolkningene. De ulike tegnsystemene språk og stemme er forbundet, og i samspillet skaper betydningen, altså i dette tilfellet personkarakteriseringene. Hvis man forandrer stemmen, slik de to forskjellige narrasjonsinstansene gjør det, oppstår det andre framstillinger, selv om ordlyden hadde vært uforandret. Narrasjonsinstansene bestemmer både hva man får høre og hvordan det høres ut.

### Romutforming

Når det gjelder framstillingen av rom i *Vennlig hilsen Lucifer*, finnes det også flere nevneverdige aspekter. Først fører betraktningen av dagboksopptegnelsene som kommunikasjonsnivå til at det finnes *to forskjellige* nivåer for tekstens rom, i avgrensning fra historiens rom. Dessuten handler det som nevnt om et hørespill som ikke benytter seg av stereofonien, og derfor er det interessant hvilke andre måter det akustiske rommet blir skapt på. Formidlingen av atmosfæren på handlingsstedene ved hjelp av ulike lydkulisser er det siste aspektet av romutforming jeg skal undersøke.

Det kan ikke med sikkerhet sies at hotellrommet der Rikki nedtegner dagboksnotatene sine er et rom av teksten. Men som forklart i kapitlet om narrasjonsinstansene, blir lytterne fram til spor 36 ledet til å tro at det ikke finnes noe ekstradiegetisk nivå som er overordnet det nivået der Rikki forteller. På grunn av dette valgte jeg å forstå dagboksnotatene som et kommunikasjonsnivå, forutsatt at den funksjonelle narrasjonsinstansen ikke har blitt merkbar ennå, fram til spor 36. Når den kommer bedre til syne fra spor 37 av, skjer det en overgang som kan forårsake at tilhøreren får en ny oppfatning av den narrative situasjonen. Fram til dette kan hotellrommet tolkes som tekstens rom. Hotellrommet framkalles ikke ved hjelp av andre auditive virkemidler enn Rikkis verbale henvisninger. Det finnes ikke noe akustisk rom, der man for eksempel hører bakgrunnslyder, at Rikki beveger seg eller skriver. Man kan kun høre Rikki snakke, humre og puste. Slik skapes nærhet mellom fortelleren og lytteren, og dette underbygger inntrykket av at dette diegetiske nivået er et kommunikasjonsnivå.

Den første antydningen til at dette ikke faktisk er tilfellet skjer på spor 36, da Rikki forteller: «for det andre har jeg tenkt å ta med meg denne dagboken og gi ham den» (spor 36, 1:18-

1:22). Når man på neste spor, hører Rikki og Mattis samtale på en jernbanestasjon, kan man regne med at denne handlingen ikke fortelles av Rikki, fordi han kunngjorde at han ville gi fra seg dagboken ved denne anledningen. Det mest påfallende tegnet på at Rikki ikke lenger er fortelleren, er at man ikke som tidligere hører innskudd fra hans side mens historien utvikler seg videre. Nå finnes det tydeligvis en ny ekstradiegetisk narrasjonsinstans som ikke er personifisert – historien kunne fra det tidspunktet av bli fortalt videre av Mattis, siden fortellingen følger utelukkende ham, men han ytrer seg ikke på et annet enn det diegetiske nivået.

Den funksjonelle narrasjonsinstansen henviser på ingen måte til et rom der teksten ‘foregår’, som hotellrommet. Den stimulerer dessuten innsikten at hotellrommet, som før ble antatt som tekstens rom, egentlig var et av historiens rom. Dette er en faktor som fører til at Rikki nå framstår i et annet lys: Akkurat som hotellrommet alltid var historiens rom, så var Rikki alltid en handlende person. Det som tidligere ble forstått som tekstens rom, hotellrommet, kan uten problemer også bli tydet som historiens rom. Det mangler som nevnt lyder som formidler et akustisk rom, men det samme gjelder *flere* av historiens handlingssteder, der personer befinner seg inne i et mindre rom. Den eneste forskjellen er at det alltid finnes minst to personer, unntatt på hotellrommet, eller at det skjer bevegelse i rommet og på den måten defineres et rom. At dette ikke er tilfelle på Rikkis hotellrom er innlysende, siden han skriver dagbok.

På grunn av fraværet av disse ulike måtene å formidle rommet på, er det mulig at tekstens rom, blir til historiens rom. Hadde hotellrommet vært definert på samme måte som andre rom i historien, hadde Rikki kanskje helt fra starten blitt oppfattet som ‘noe annet’ enn en ekstradiegetisk narrasjonsinstans. Hvis hotellrommet hadde vært framstilt på en annerledes måte, for å skille det ut fra historien, så hadde det ikke vært så enkelt at hotellrommet blir til historiens rom.

Forholdene mellom de handlende personenes posisjoner i det akustiske rommet og hvordan de blir formidlet til lytterne er som vist et viktig aspekt av romframstillingen. Disse forhold er i dette hørespillet noen ganger det eneste tegnet på rommet, foruten verbale henvisninger. Mange av eksemplene brukt for å forklare fokaliseringen kan også bli trukket fram for å vise hvordan personenes posisjoner blir formidlet. Med dette menes posisjonene til personer i relasjon til hverandre, og deres bevegelser i det akustiske rommet. Episoden da Mattis og Anja befinner seg i gangen utenfor en leilighet, episoden da de og vaktmesteren er i leiligheten og den da Rikki, Anja og Mattis er i det mørke huset, viser at lydstyrken til en stemme, i

relasjon til andre, kan formidle at en person befinner seg lengre unna en annen, eller beveger seg bort fra den andre personen.

Et annet eksempel er en episode på spor 30 og 31. Mattis og Rikki står gjemt bak et teppe i en krypt, og gjennom en sprekk observerer en slags satanistisk seremoni av en gruppe personer «kledd i kapper og med masker for ansiktet» (spor 30, 2:33-3:15). Fra perspektivet til vennene hører man musikk av et orgel, og etter kort tid også en hviskende, men tydelig hørbar samtale mellom de to menn (spor 30, 3:04-3:30). Musikken i hørespillet (orgelspill) er i denne konfigurasjonen lavere enn stemmene, slik at den høres av den som blir hvisket inn i øret. Det narrative perspektivet er dermed hos (en av) personene. I tillegg bidrar konfigurasjonen av de forskjellige lydene til å skape det akustiske rommet, der et mindre rom blir skilt fra et større rom gjennom et teppe, og i begge rom foregår det samtidig hendelser. Lytterne hører hendelsene samtidig, men med ulike lydstyrker, altså i konfigurasjon.

Fra minutt 3:30 på spor 30 hører man en dempet stemme, som er tegn på at kvinnen som snakker befinner seg i et annet rom, på den andre siden av teppet. Lydstyrken til stemmen er nødvendig for å opprettholde illusjonen av teppet som avgrenser rommet, og av hele rommets form. Det lengre avsnittet da kvinnen snakker (og gruppen rundt henne svarer noen ganger), er det to ganger tilføyd korte hviskede kommentarer fra Rikki og Mattis. Disse kommentarene er utydelige og lavere enn hviskingen man hørte under orgelspillet (spor 30, 4:15-5:00). Posisjonene til de ulike talende personene i det akustiske rommet og på handlingsstedet krypten, kan ikke misforstås. Illusjonen blir opprettholdt ved hjelp av lydstyrkeforhold, og eventuelt elektroakustisk manipulasjon for å få til den dempete lyden av stemmene bak teppet.

Stemmenes lydstyrke i alle eksempelepisodene suppleres ofte med for eksempel lyder av skritt og verbale henvisninger. For lytterne blir det på denne måten skapt et akustisk rom som de kan tenke seg å befinne seg selv i. Det er grunnen til at noen av disse eksemplene også ble brukt i analysen av fokaliseringen. Til forskjell fra skriftekster, er i dette hørespillet det akustiske rommet tett knyttet til en mulig fokalisering i fortellingen. Det handler om en spesifikk komponent av hørespill – som egner seg veldig godt for en samtidig, og dermed tidssparende, formidling av fokaliseringen og rommet.

Orgelmusikken er en måte å skape rommets atmosfære og spesielle stemninger på i hørespill. Ved siden av orgelspillet, finnes i *Vennlig hilsen Lucifer* kun én annen musikk i hørespillet, og den skaper en helt annen atmosfære enn den spennende og skumle som dominerer i krypt-episoden. De fleste gangene når handlingsstedet er Rikkis bar, der Mattis er bartender, er

samtalene ledsaget av musikk i hørespillet. Det handler om en 'jazzaktig', humørfylt og lav musikk som knapt kan høres under samtalene, men allikevel er merkbar (spor 4, fra 0:01). Musikken i bakgrunnen er kombinert med støy fra stemmer, og dette er tegn på at det er flere personer til stede i baren, og at disse ikke har en rolle i handlingen. De er kun relevante som et bidrag til utformingen av rommet og til atmosfæren, stemmene er lave og fjerne. Baren er – til tross for at det første mordet skjer der – ikke en plass for spenning eller frykt, men den fungerer mer som et sted der de handlende personene kan trekke seg tilbake, slappe av og diskutere hendelsene.

Et annet akustisk rom og handlingssted som blir framstilt ved hjelp av bakgrunnslyder i tillegg til verbale henvisninger, er jernbanestasjonen der Rikki møter Mattis for å gi ham dagboken. Dette rommet er preget av bakgrunnslyder, som for eksempel beskjeder på høytaleranlegg som det er mulig å identifisere, men ikke er til å forstå (spor 37, 0:00-0:35). Som i baren kan man også her høre mange stemmer i bakgrunnen, men på stasjonen hører man at det handler om et vesentlig større og høyere rom, fordi det fins et slags ekko av summen av bakgrunnslydene. Denne hallen har i motsetning til baren mer til felles med et 'panorama-' eller 'oversiktsrom', slik Huwiler skiller det ut, der det finnes mye å høre og som nesten er grenseløs. Lydkulissen på jernbanestasjonen har en del til felles med lydkulisser der handlingen foregår utendørs, som på spor 30 som begynner med en scene på det diegetiske nivået. Mattis, Anja og Rikki ankommer en kirkegård utenfor krypten, der de senere vitner den satanistiske seremonien. Man kan høre vinden blåse og brenninger, og lydene forklares ved hjelp av verbale henvisninger fra Mattis, som sier: «Her er de tre eiketrærne. Og hør – havet» (spor 30, 0:04-0:08). Lyden av vind skaper en atmosfære som er ubehagelig, og passer godt til en scene på en kirkegård. Anja kommenterer: «Så stille det er her! Dødsens stillhet» (spor 30, 0:20-0:25), men for lytterne er det i denne scenen absolutt ikke stille – i motsetning til mange andre scener uten nevneverdige bakgrunnslyder. Lydene bidrar til forestillingen av handlingsstedet, og det kan tenkes at de blir oppfattet sterkere så lenge de ikke blir kombinert med visuelle inntrykk, som de handlende personer måtte ha. Ordet stillhet kan dessuten forstås i relasjon til mangel på bevegelse, ikke mangel på lyder, men også denne oppfatningen er relativ. Bakgrunnslydene man hører, vinden og brenningen, er nettopp uttrykk for bevegelse. Kommentaren fra Anja kan nok best forstås som en beskrivelse av atmosfæren i sin helhet.

Romutformingen i hørespill skjer altså blant annet ved hjelp av bakgrunnslyder, som kan formidle både små lukkede rom, for eksempel et tilfluktssted bak et teppe, og ubegrensede

åpne rom i det fri. Lydene og måten de utformer rommet på kan bidra til å skape spesielle stemninger. Stemmene til handlende personer, spesielt deres lydstyrke, er et annet verktøy for å formidle rommet, siden de gjenspeiler personenes posisjoner i relasjon til hverandre og til den fokaliserende instansen. Dessuten er den auditive romutformingen relevant når det gjelder både handlingens og tekstens rom.

### Sammendrag

Denne analysen av hørespillet *Vennlig hilsen Lucifer* framhevet flere narrative komponenter. Narrasjonsinstansen viste seg å være spesielt interessant. Det finnes en personifisert, ekstrapodiegetisk narrasjonsinstans, fortelleren som også er en handlende person, og en funksjonell narrasjonsinstans (uten stemme). Denne kommer til syne hovedsakelig etter at fortelleren ikke lenger fins. I motsetning til verbale henvisninger, kan den funksjonelle narrasjonsinstansen bruke non-verbale tegnsystemer som personenes stemmer, fading og montasje, for å oppnå virkninger som er forskjellige fra dem fortelleren, Rikki, forårsaket. Det narrative perspektivet i dette hørespillet var det ikke alltid lett å bestemme, fordi det består ofte en mulighet for at den homodiegetiske fortelleren er den fokaliserende instansen, ved siden av handlende personer. Akustiske tegn som bevegelser, lyder og ytringer fra personer i relasjon til dem fra andre personer, er mer entydige tegn på fokaliseringen. Mange steder var det mulig å identifisere fokaliseringen på grunn av bestemte lydstyrkeforhold. Tiden i dette hørespillet ble undersøkt med fokus på tidsforhold mellom episodene. De er knyttet sammen gjennom blant annet verbale henvisninger og fading. Måtene tiden er strukturert på, varierer på ulike diegetiske nivåer. Kronologien så vel som gjentakelser og analepser bidrar til spenning og vendinger i denne kriminalhistorien. Når det gjelder personframstillingen, ble karakteriseringene av de to hovedpersonene undersøkt nærmere, også med hensyn til deres ulike framstilling av ulike narrasjonsinstanser, samt med verbale og non-verbale midler. Fortelleren Rikki bruker i stor grad verbale henvisninger for å karakterisere seg selv og Mattis, mens den funksjonelle narrasjonsinstansen karakteriserer de to mer indirekte. Dette gjør den ved å framføre de to i situasjoner, der spesielt Rikki virker mer emosjonell enn ellers. Forskjeller ble tydelig når det gjelder personenes stemmer i framstillingen av fortelleren sammenliknet med framstillingen av den funksjonelle narrasjonsinstansen. Til slutt undersøkte jeg romutformingen, og denne analysen viste hvordan den manglende akustiske utformingen av hotellrommet til Rikki muliggjør en avgjørende vending i fortellingen. Dessuten ble det framhevet enkelte rom som blir framstilt med forskjellige lydkulisser, og andre rom som man får en forestilling av gjennom den akustiske utformingen av stemmer og lyder fra personer i

relasjon til rommet. Dette demonstrerte hvor tett romutformingen er forbundet med fokaliseringen i dette hørespillet, og at lydstyrkeforholdene er et sentralt virkemiddel.

Analysen viste at både språk, som jeg ofte betegner som verbale henvisninger, og paraverbale og non-verbale tegnsystemer er viktige for hørespilleets utforming. Dessuten ble det klarere hvordan slike non- og paraverbale tegnsystemer kan påvirke betydning. I *Vennlig hilsen Lucifer* ble forskjellen mellom hovedsakelig verbalt formidlet informasjon og det andre tegnsystemer kan tilføye av mening, brukt for å skape en vending som er sentral for kriminalhistorien.

## *Jakthundene*

Hørespillet *Jakthundene* er en adaptasjon. Forelegget er Jørn Lier Horsts roman *Jakthundene* fra 2012. Den ble dramatisert av Andreas Markusson, og Cecilie Mosli har ført regi.

Hørespillet, med Ingar Helge Gimle og Janne Heltberg i hovedrollene, har fire episoder. Jeg har arbeidet med en mp3-versjon av *Jakthundene*. Også her finnes fire Episoder<sup>17</sup> som er adskilt med hørespillets egen tittelsang og en kommentar både i begynnelsen og på slutten av hver episode. Episode to til fire inneholder dessuten korte sammendrag av ‘historien så langt’, og dette er presentert i form av utvalgte utsnitt av de tidligere episodene.

I *Jakthundene* følger tilhørerne politimannen William Wisting, som på grunn av bevisjuks i en 17 år gammel bortføringssak blir suspendert, og deretter gjennomfører han etterforskning på egen hånd. I lag med sin datter Line, som er journalist og undersøker et nylig drap, oppdager William forbindelser mellom den gamle saken, det nyeste drapet og en aktuell bortføring. Dessuten undersøker han hvem som virkelig er ansvarlig for bevisjukset. Med hjelp av tidligere kollegaer og andre involverte personer, klarer William til sist å avsløre både den ansvarlige for mordene og bortføringene, og kollegaen som forfalsket bevis. Han redder i tillegg et av ofrene og får tilbake jobben sin.

### Analyse av semiotiske tegnsystemer

Noen bestemte auditive virkemidler til hørespill blir brukt påfallende hyppig i *Jakthundene*: Musikk, stereofoni og elektroakustisk manipulasjon. Derfor undersøker jeg dette hørespillet med utgangspunkt i disse semiotiske tegnsystemene. Jeg går så nærmere inn på noen av de narrative komponentene som blir formidlet gjennom disse tegnene og tegnsystemene.

### Musikk

Det finnes, ved siden av tittelsangen med engelsk tekst, minst ti forskjellige instrumentale sanger i hørespillet, og noen av dem spilles flere ganger. Musikken skaper eller intensiverer forskjellige stemninger, og den fungerer dermed blant annet som en kommentar fra narrasjonsinstansen. Samtidig jevner musikken ut overgangene mellom episoder og skjuler dermed narrasjonsinstansens virksomhet, som kan vise seg i form av klipp. Narrasjonsinstansen i *Jakthundene* blir *mest* tydelig gjennom tegnsystemet musikk – fordi det er hørespillmusikk. I kontrast til musikk i hørespillet, er musikken her *ikke* del av historien. Det finnes ingen personifisert narrasjonsinstans i dette hørespillet, bortsett fra kommentaren på

---

<sup>17</sup> Jeg bruker begrepet episode med to forskjellige betydninger. Når jeg skriver ‘Episode’ (stor E) mener jeg én av de fire delene som ble separat sendt på radio; med ‘episode’ (liten e) mener jeg enheter av hørespill som er kortere. To episoder skilles fra hverandre ved at de har ulike handlingssteder og at det skjer et tidsmessig ‘hopp’ imellom dem.

begynnelsen og slutten av hver Episode, der en mannlig stemme sier: «Radioteateret presenterer Jakthundene, en kriminalserie i fire deler etter en roman av Jørn Lier Horst» (spor 1, 1:42-1:50) og nevner utvalgte personer som er involvert i produksjonen.<sup>18</sup> Den ekstra-diegetiske narrasjonsinstansen som formidler historien til tilhørerne, er rent funksjonell. Den uttrykker seg mest gjennom non-verbale tegnsystemer som musikk, men den påvirker i stor grad hvordan historien blir formidlet til lytterne.

Hørespilletts første episode (og Episode) begynner med musikk. Det handler om rolig musikk: En sakte melodi på piano som er ledsaget av en konstant, lav og svak elektronisk tone (spor 1, 0:00-0:11). Den lave tonen hører man før pianoet, og den varer også lengre enn den korte melodien. Tonen alene skaper en tungsindig, mørk atmosfære og spenning. Melodien som blir spilt på pianoet, formidler i tillegg en melankolsk stemning. Denne korte musikalske innledningen skaper en forventning om en type narrativ sjanger som omfatter blant annet grøsser, krim og tragedie hos lytterne. Forventningen innebærer at hørespillet som følger *ikke* er for eksempel humorfylt, fantasifylt eller barnevennlig underholdning.

#### *Merkbar og skjult begynnelse og slutt på tegnsystemer*

Musikk i hørespill kan spilles på utvalgte tidspunkter, slik at den enten framhever eller skjuler at andre tegnsystemer begynner eller slutter i en spesiell episode. Den neste typen rolig og sakte musikk i *Jakthundene* blir spilt på strykeinstrumenter i en sakte rytme som kan beskrives som 'bølgeaktig'. Sangen blir spilt flere ganger i løpet av hørespillet, og den begynner hver gang midt i en episode, under en samtale. Den første gangen begynner denne musikken mens William har en telefonsamtale med en journalist. Journalisten spør ham: «beviset er planta på et senere tidspunkt. Kan du bekrefte det?» (spor 4, 2:26-2:29). Resten av samtalen er ledsaget av sangen. Konfigurasjonen av dialog, lyder og musikk, det vil si måten simultane tegnsystemer er strukturert på ved hjelp av lydstyrke og stereofoni, er valgt slik at man ikke nødvendigvis legger merke til musikken med en gang: Stemmene høres best på grunn av lydstyrkeforholdet mellom musikk og stemmer. Kombinasjonen av lav lydstyrke, jevn og sakte rytme og at det faktisk kun spilles to toner, fører til at musikken nesten ikke er merkbar. Det handler ikke om en påfallende melodi. Når dialogen blir avsluttet (spor 4, 3:28), er derimot musikken det eneste merkbare tegnsystemet som varer: De neste fem sekundene hører man kun strykerne.

---

<sup>18</sup> Jeg henviser til (Mosli, 2012). Jeg oppgir tidspunkt eller tidsrom (minutt:sekund) og 'sporet', fordi hørespillet er fordelt på 45 mp3-filer som blir kalt for spor.



Ved at musikken starter mens tilhørerne er konsentrerte om hva William og journalisten snakker om, blir den på en måte skjult – og når man først legger bevisst merke til musikken, er det ingen overraskelse heller, fordi den har vært der tidligere. Musikken passer til episodens stemning – William er i en ubehagelig situasjon som krever aksjon (nervøsitet og spenning). Musikken fungerer som en del av episoden. Når telefonsamtalen er over, fortsetter musikken og den skjuler et klipp. På denne måten blir som nevnt også den funksjonelle narrasjonsinstansens virksomhet skjult. Når tegnsystemer blir spilt samtidig, men begynner og slutter på ulike tidspunkter, er begynnelse og slutt på ett tegnsystem lite merkbar. Det gjør overgangene mellom episodene myke og flytende.

Det finnes andre typer musikk i hørespillet *Jakthundene* som består av flere elementer enn de to lange tonene spilt av strykere. Denne andre musikken er litt enklere å legge merke til. På spor fem for eksempel avsluttes en episode med en sang som blir spilt på strykeinstrumenter og trommer (spor 5, 4:02-spor 6, 0:06). Rytmen er mye raskere enn i eksempelet før, og melodien kan minne om musikken kjent fra eventyrfilmer. Denne musikken begynner også under en samtale, men man legger med en gang merke til den. Musikken understreker den forventningsfulle stemningen som oppstår på slutten av denne episoden, da William og Line har planlagt deres neste steg og forlater politistasjonen. Her kan musikken tolkes som en kommentar fra den funksjonelle narrasjonsinstansens side. Stemningen hadde vært en annen om man hadde hørt en annen musikk, og valget som ble truffet av narrasjonsinstansen fører til en spesiell tolkning; nemlig at handlingstempoet kommer til å stige.

#### *Forandring av stemning og karakterisering*

På spor seks og sju er det eksempler på at ett musikkavsnitt i hørespillet blir forandret og tilpasset forskjellige atmosfærer og stemninger. Musikken blir spilt gjennomgående fra minutt 3:50 (av 4:51) på spor seks til slutten av spor sju (2:03), og den ledsager flere episoder: Forskjellige telefonsamtaler William har med Line (spor 6, 3:24-4:35), en av hennes kollegaer (spor 7, 0:40-1:19), hennes telefonsvarer (spor 7, 1:19-1:30) og med politivakten (spor 7, 0:04-0:32 og 1:32-1:49), pluss at William befinner seg i en kafé (spor 6, 0:00-4:51), utenfor kaféen (spor 7, 0:00-0:20), og i en bil (spor 7, 0:20-1:49) under og mellom samtalene. Musikken begynner akkurat som i eksemplet på spor fire: Det blir spilt en svak, langsom melodi på et strykeinstrument, muligens en cello. Melodien består av to lange toner, gjentatt etter en kort pause (spor 6, 3:50-4:22). Så blir musikken enda mer spennende ved at strykeren først spiller den siste runden med de to tonene mer 'skjelvende', og strykemusikken så blir erstattet av elektronisk musikk. Denne er først lav, men inkluderer etter veldig kort tid også en 'skjelvende' høy tone, som virker som et skrik, fremmed og ubehagelig. Denne tonen går fort

over, men den ledsagende elektroniske rytmen blir mer og mer merkbar og mer 'melodisk'. Fra minutt 4:35 på spor seks suppleres denne rytmiske musikken med en langtrukket og intens lav tone i høy lydstyrke. I det følgende blir den skrikende og den intense, lave tonen gjentatt i forskjellige former, og rytmen og melodien fortsetter uavbrutt fram til sangen har en lengde på tre minutter og fire sekunder. *Imellom* telefonsamtalene er musikkens lydstyrke høyere enn i konfigurasjonene med dem, og under samtalene varierer musikkens lydstyrke også. Derfor er musikken ikke hele tiden like påfallende.

Man kan inndele denne sangen, som er innlemmet av lengre tidsrom uten musikk, i to ulike typer: Den kortere første delen, spilt på strykeinstrumenter, og den tidsmessig dominerende elektroniske musikken. Overgangen mellom de to musikalske typene er flytende. *Slutten* på del én, som i sammenlikning med resten av strykemusikken høres uharmonisk ut, leder på en måte inn i den elektroniske musikken. Det grunnleggende rytmiske elementet i den elektroniske musikken begynner dessuten allerede svakt mens man fortsatt hører strykeinstrumentene (spor 6, 4:25-4:27). Det handler antakeligvis om en form for kryssfading som er nesten ikke merkbar.

I løpet av handlingen understreker denne musikken på ulike måter den til enhver tid dominerende stemningen. Det handler først og fremst om spenning: William er bekymret for Line etter at han på telefonen har hørt henne bli overfalt. Overfallet skjer mens del én av musikken blir spilt. Allerede der virker musikken spennende, men effekten blir forsterket når den elektroniske musikken blir spilt senere. Den elektroniske musikken ledsager handlingen etter overfallet, når William er på vei til Line, organiserer hjelp og prøver å få tak i henne. Han befinner seg åpenbart i en svært stressende situasjon, men på en annen måte enn da han sto i kontakt med Line. Det er virkningen av musikken som bidrar til å skape dette inntrykket av Williams sinnstilstand. Musikk kan anvendes for å karakterisere personer i fortellingen, fordi den kan framheve og svekke ulike emosjonelle tilstander og karaktertrekk ved dem, for eksempel hvordan de reagerer på forskjellige utfordringer og følelser.

#### *Musikk som strukturerende og sammenbindende element*

En annen funksjon musikken i dette hørespillet har, er å forbinde forskjellige deler og understreke at det handler om et helt kunstverk, til tross for at det finnes flere episoder som på radio ble sendt på forskjellige dager. Tittelsangen er det tydeligste eksemplet her, blant annet fordi den blir spilt mange ganger. Den er påfallende på grunn av den kvinnelige stemmen som synger en engelsk tekst. Dessuten blir tittelsangen ikke spilt samtidig med fortellingen, men kun med den nevnte 'tittelkommentaren', og sangen fungerer dermed som et ramme for

episodene. På en måte er det i sangen spart et tidsrom til kommentaren: Mens kommentaren blir spilt, ledsaget av tittelsangen, består sangen kun av instrumental musikk (spor 1, 1:41-2:04). Akkurat som kommentaren blir innrammet av den vokale musikken, blir også hver hørespillepisode innrammet av tittelsangen med kommentaren.

Når man hører alle episodene av *Jakthundene* i ett strekk, som ett (lengre) hørespill, fungerer den vokale tittelsangen med kommentaren også som et strukturerende element. Tittelsang-kommentar-komplekset kan sammenliknes med overskrifter på kapitler i skrifttekster, for eksempel romaner. Tilhørerne får formidlet at tidspunktet som er markert av tittelkomplekset, altså slutten av en episode og begynnelsen av den neste, egner seg godt for å trykke på 'pause', hvis man vil ta en pause. Det skjer en avbrytelse av fortellingen, i form av både sangen og det korte sammendraget av handlingen i begynnelsen av den andre, den tredje og den fjerde episoden. Avbrytelsen minner lytterne om at det handler om en fortelling, slik det skjer når et nytt kapittel begynner i en roman. For en stund blir man løftet ut av fordypelsen i historien, man blir klar over sin egen rolle som mottaker av en historie som blir formidlet av en narrasjonsinstans.

Til tross for virkningen som avbrytelse har tittelsangen også en *sammenknyttende* effekt, fordi man kjenner den igjen og husker når man hørte den sist, for eksempel på radio dagen før. Musikken til sammen i *Jakthundene* fungerer som en slags 'lim' som holder episodene sammen. Sangene er riktignok variert, men på grunn av flere likheter kan man si at de har et felles repertoar av instrumenter og melodier.

#### *Forskjellige 'musikktyper' i Jakthundene*

Melodien som teksten i tittelsangen blir sunget til, dukker opp igjen midt i en episode, når den blir spilt på piano (for eksempel spor 25, 1:18-1:26 og spor 35, 2:55-3:04) eller både piano og cello (spor 16, 1:32- spor 17, 0:15, spor 23, 0:43-1:53, spor 40, 4:59-5:17, spor 42, 2:32- spor 43, 0:14 og spor 43, 1:00-1:30). Ellers finnes flere forskjellige sanger som også blir spilt på strykeinstrumenter blant annet, men som har andre melodier. Noen av dem er allerede nevnt: Den langsomme svake melodien som kun består av gjentatte to toner med pause, på spor fire, og den mer komplekse sangen som minner om filmmusikk og blir spilt av et strykeensemble med trommer (spor 5-6). Dessuten hører man strykemusikk i kombinasjon med elektronisk musikk, som på spor 34, 1:18-1:38 og spor 14, 1:13-1:21 og spor 14, 1:40-1:54. Den elektroniske musikken i disse eksemplene varierer litt, men melodien som blir spilt på strykeinstrument(er) er lik hver gang og også identisk med den på spor fire.

Pianoet hører man også i flere sanger, for eksempel på spor 30, 2:13-3:52, og spor 41, 0:23-0:59, når den spiller melodien fra spor fire i lag med strykerne. På spor 2, 1:15-2:16, blir det spilt en annen melodi på piano, ledsaget av svak elektronisk musikk som i løpet av sangen blir 'mer utpreget'. Den samme sangen blir spilt igjen flere ganger og med forskjellige lengder (blant annet spor 3, 2:20-3:37, spor 4, 2:41-3:08, spor 6, 1:24-3:05 og spor 34, 2:41-3:20). Det forekommer dessuten ulike varianter av elektronisk musikk som ikke er kombinert med piano eller strykere. Ett eksempel gikk jeg inn på tidligere, siden denne musikken knytter sammen flere episoder når William har flere telefonsamtaler i rad etter Line har blitt overfalt. Sangen er preget av en pulserende, rask rytme, og det finnes flere elektroniske sanger som på samme måter forsterker spenningen og formidler en stressfølelse, selv om det er helt andre sanger (blant annet spor 39, 3:03-3:11, spor 8, 2:39- spor 9, 0:11, og spor 13, 3:38-4:38).

Noen elektroniske sanger har en sakte rytme, som en med langtrukne svake toner som på stereo høres vekselvis på det venstre og høyre øret (spor 13, 1:08-1:25, og spor 17, 0:36-1:49). Denne musikken er rolig, men framhever allikevel følelsen av nervøsitet eller frykt i de to episodene. På spor 13 spilles sangen før William møter Vetti, sjefen sin, og blir suspendert. Den begynner når en kollega tar til å snakke om utfordringen med bevisjukset i en fortrolig samtale. Musikken slutter når William går inn på Vettis kontor. Med utgangspunkt i musikken kan man tolke Williams stemning som ettertenksom, bekymret og misfornøyd, og at stemningen på en måte blir utløst av at han blir minnet på problemet. Sangen varer så lenge William er for seg selv, og den kan være tegn på at han går i tanker før hans konfrontasjon med Vetti.

På spor 17 ledsager den samme musikken en episode da William er alene på sin hytte, og han har hørt skritt utenfor og begynner å lete etter den som er der. William snakker litt til seg selv, slik at lytterne får vite hva han oppdager. Lydene av Williams raske pusting og hans bevegelser formidler en spent stemning i en farlig situasjon. Han er ute og man kan høre svakt regn. Musikken og regnet har en litt beroligende virkning og toner ned inntrykket av fare. Situasjonen er alvorlig og kunne ført til en viktig vending i historien (at William finner ut hvem som spionerte etter ham). Musikken i denne episoden virker imidlertid som en kommentar fra narrasjonsinstansen. Det virker som om den forsikrer tilhørerne om at det er ingen grunn til stor bekymring for William, antakeligvis fordi han er en framragende politimann.

Hvorfor spilles den samme musikken i disse to episodene? Med tanke på hendelser og følelser som kan sies å dominere i episodene, kan man finne både forskjeller og fellesskap: I begge

episodene blir William mer eller mindre truet, og dette utløser like emosjonelle reaksjoner. Episoden på spor tretten forteller at Williams integritet blir angrepet, men på spor sytten er hans privatsfære og kanskje til og med liv truet. I motsetning til den på spor tretten, er denne trusselen noe William kan direkte forsvare seg for. Musikken gir inntrykk at for William er det like ille å bli beskyldt for bevisjuks som at en muligens farlig person spionerer på ham. Det kan forklares med at utspioneringen truer suksessen for Williams forsøk på å gjenopprette den profesjonelle æren sin, ved å finne ut hvem som virkelig er ansvarlig for bevisjukset. Denne sammenhengen mellom de to episodene oppdager man først og fremst på grunn av at musikken er lik.

### *Stereofoni*

Ved siden av i musikk, brukes stereofoni også når man hører språk, stemmer og lyder. Det hele hørespillet er framstilt stereofonisk, og alle akustiske tegns posisjoner i det akustiske rommet må betraktes som intendert. Stereofonien har flere narrative betydninger i *Jakthundene*. Den bidrar til å skape overganger mellom episoder og til å gjenspeile atmosfæren på handlingsstedene. Dessuten formidler den det narrative perspektivet, utformingen av rom og personenes posisjoner og bevegelser. Stereofonien er ikke like påfallende i alle episoder, særlig fordi man fort venner seg til den. Det finnes for eksempel veldig mange episoder der man hører at en bil nærmer seg, men vanligvis er man ikke oppmerksom på fra hvilken side den kommer, til tross for at den alltid kjører fra en side til den andre.

### *Biler*

Allerede i den første episoden hører man at en bil nærmer seg fra venstre noen som går på rulleski. Bilen bremses, og personen blir påkjørt: Hun skriker, så stopper bilen mens motoren går, en jente sier «Hva vil du?» (spor 1, 0:38), roper og skriker og blir tydeligvis holdt for munnen og lagt i bilen, før den kjører videre mot høyre (spor 1, 0:18-0:57). I tillegg til forandringen av billydenes posisjon i det akustiske rommet, bidrar deres lydstyrke, som blir høyere og så lavere, igjen til å formidle hendelsene. Man kan dra slutninger om det narrative perspektivet, fokaliseringen, som ligger nær jenta på rulleski fram til hun blir løftet inn i bilen. På grunn av lydstyrken i stemmen hennes, får man på det tidspunktet inntrykket at hun beveger seg bort fra den fokaliserende instansen. Dessuten kan man ikke høre hendelsene fra bilens bagasjerom, der hun antakeligvis befinner seg, så det kan ikke handle om en intern fokalisering som er lik hennes.

Også i de andre episodene der man hører en bil, er det lett å identifisere den herskende fokaliseringen i episoden. Flere episoder begynner med at en bli nærmer seg, parkerer og en

person, vanligvis William, stiger ut (for eksempel spor 17, 2:00-2:15, spor 23, 1:25-1:43 og spor 27, 4:02-4:13 spor 28, 0:03). Fokaliseringen ligger da i utgangspunktet ikke hos William, men hos narrasjonsinstansen. Dette kalles for ekstern fokalisering. Når William forlater bilen, markert av at man hører en bildør bli åpnet og lukket igjen, skifter ofte fokaliseringen til en intern. Denne måten å begynne en ny episode på, altså at man hører noen ankomme, virker mer naturlig enn hvis episoden eksempelvis hadde startet fra perspektivet til William på slutten av kjøreturen. Kun når det er relevant for historien får man høre hva som foregår i bilen, for eksempel samtaler. Når det narrative perspektivet *ikke* ligger i bilen, bidrar det til å opprettholde illusjonen: Lytterne blir ledet fra episode til episode uten å lure på hva som skjedde i mellomtiden, for eksempel i begynnelsen av kjøreturen hvis man kun får høre slutten.

Ved andre anledninger blir det kun spilt lyden av en bil eller et annet kjøretøy som kjører forbi. På spor 28 spilles en episode der man hører en bil kjøre fra høyre til venstre (spor 28, 3:32-3:38). Lyden er akkompagnert av forholdsvis høy elektronisk musikk, som blir spilt lenger enn lyden av den passerende bilen. Etter noen få sekunder følger en episode der en bil ankommer fra venstre og blir parkert (spor 28, 3:40- spor 29, 0:03). En annen gang hører man en bil kjøre fra venstre til høyre i omtrent tre sekunder, mens det blir spilt en sang som forbinder episodene før og etter (spor 36, 2:35-2:38). Den første episoden foregår hos en tidligere kollega av William (spor 36, 1:32-2:28) og den man hører etterpå foregår litt senere hos faren til William (spor 37, 0:00-2:49). Det finnes ingen åpenbar grunn for å spille billyden imellom disse episodene, men det blir veldig tydelig her at episodene med passerende biler (fra venstre til høyre eller omvendt) har som funksjon å formidle en overgang i tid og særlig sted. Lytterne hører lydene fra et eksternt narrativt perspektiv, altså perspektivet til den funksjonelle narrasjonsinstansen. I løpet av hørespillet blir dette virkemidlet brukt så ofte at tilhørerne forstår betydningen av 'passerende bil'-lyder bedre og raskere, slik at det til slutt ikke lenger må akkompagneres av 'ankomst'-lyder, som bremsing og åpning av bildører. Fra konteksten, med andre ord verbale henvisninger fra personenes samtaler, har man lært at William og Line skal besøke faren. Lyden av den passerende bilden minner på en måte kun om at hendelsene som følger, skjer på et annet sted.

På spor 31 hører man flere forskjellige kjøretøy, blant annet lyder av en trikk, en motorsykel og en sirene passere fra en side til den andre, mens William går utendørs og har en telefonsamtale med Line (spor 31, 0:12-1:25). De samme lydene spilles litt senere da han er på vei til et annet sted (spor 31, 3:35-4:15). Sent i hørespillet, når den bortførte jenta har blitt reddet og

gjerningsmannen er pågrepet, hører man igjen lyden av en sirene som fjerner seg: Den blir svakere og beveger seg fra venstre til høyre og tilbake (spor 41, 0:00-0:33). I disse episodene blir lydene, i lag med noen utvalgte verbale henvisninger, brukt for å formidle hendelser til lytteren. I det første eksempelet lærer man at William er til fots og går til et «møte med spesialenheten» mens han snakker med Line (spor 31, 0:19-0:21). Lydkulissen understreker at han er utendørs i et byområde med mye trafikk, og at både han og 'trafikken' er i bevegelse. I tillegg til dette, bidrar de ulike lydene også til å skape *atmosfæren* i det vide, åpne rommet der William befinner seg. Atmosfæren i byen er svært forskjellig fra for eksempel når William er utenfor sin hytte eller andre steder 'på landet' der man først og fremst hører lyder av regn, vind og fugler. Det andre eksemplet på spor 41, egner seg også godt til å vise at lydene både skaper atmosfære og en forestilling av *rommet* og formidler *hendelser*. Lyden av sirenen i kombinasjon med verbale henvisninger – «[William:] Hvordan går det med Linnea? [Nils:] [...] kjørte hu til sykehuset i Tønsberg» (spor 41, 0:10-0:13) – forteller at den reddete jenta er på vei til sykehuset. Andre lyder i episoden er bildører som blir lukket, motorer som blir startet, politiradio, skritt og så videre. Lydene formidler en stemning som at ting blir pakket sammen etter at ambulansen har kjørt, og som tilhører kan man se for seg en scene med mange biler og aktive personer i bakgrunnen mens William og Nils har fortrolig samtale.

### *Personer*

Slik det er tilfellet med biler, kan også bevegelsen av personer i handlingsrommet formidles akustisk. I tillegg til lydstyrken av deres stemme og lydene som blir forårsaket av dem, som skritt, kan stereofonien presisere retningen bevegelsen skjer i. Lydene av for eksempel skritt, beveger seg ikke kun bort eller nærmere, men også til høyre eller venstre fra stedet en person var på tidligere. Bevegelser i det akustiske rommet skjer dessuten i relasjon til posisjonen til andre personer, dyr og gjenstander i hørespillet og i relasjon til lytteren og den (skiftende) fokaliserende instansen. Lytterens posisjon er i det akustiske rommet, mens posisjonen til den fokaliserende instansen kan bedre beskrives som en posisjon på handlingsstedet. Forskjellen er teoretisk og henger sammen med ulike analytiske perspektiver, mens de to posisjonene i historien, i resepsjonen, er identiske. Det narrative perspektivet er der tilhøreren hører alle lyder fra.

I en episode på spor 19 for eksempel, befinner William og hans tidligere kollega, Finn, seg i regnvær utenfor hytta til William og støper et negativ av et fotavtrykk (spor 19, 0:00-1:45). De to beveger seg, det kan man høre gjennom skritt og endrete posisjoner av stemmene i det akustiske rommet: Stemmen til William hører man hovedsakelig på den venstre siden, og stemmen til Finn på den høyre, men noen ganger befinner de seg også i midten. Dessuten er

lydstyrken av den enkelte stemmen ikke alltid lik, og dette er tegn på at personen av og til er litt lengre unna den fokaliserende instansen. Først når de forskjellige posisjonene av lydene blir oppfattet i relasjon til hverandre, oppstår et inntrykk av bevegelse, av at personene beveger seg i rommet. Det samme kan sies om mange andre episoder som den som følger (spor 19, 1:45-4:51). Nå er William og Finn kommet inn i hytta, lukker døren, tar av seg jakker og sko, går lengre inn og ser etter hvert på gamle saksdokumenter. Igjen blir stemmene til William og Finn først og fremst spilt på motsatte sider, men mens de to beveger seg i rommet hører man at både skritt og stemmene kommer fra litt forskjellige retninger, i forhold til 'tilhørerens' posisjon. På denne måten blir noen kjennetegn ved rommet formidlet, for eksempel størrelsen, og man lærer hvor i rommet personene er. Det som tydeligst gir signal om en er i Williams hytte, er den påfallende lyden inngangsdøren forårsaker. Den er kjent fra en tidligere episode.

Det finnes mange andre eksempler på personers posisjoner i det akustiske rommet og hvordan deres bevegelser blir merkbare (spor 23, 1:53-4:47, spor 34, 1:39-3:56, og spor 37, 0-2:49)). Episoden der William, Line og hennes ekskjæreste, prøver å overvinne Haglund, som de nå er sikker på er gjerningsmannen, er ett av eksemplene (spor 40, 2:38-4:59). Det er altså fire personer involvert i episoden, og stemmene deres kommer fra ulike retninger og avstander. I begynnelsen hører man William på den venstre siden, Line i midten og Haglund på høyre siden. William og Haglund roper til hverandre, noe lytteren hører svakt, og dette formidler at de to befinner seg langt unna hverandre. Haglund fjerner seg videre og de tre andre følger etter ham. Jevnlig hører man stemmer fra skiftende retninger og i variert lydstyrke. Dessuten er fokaliseringsen nær William, og hans pusting og skritt hører man på venstre siden, når han ikke snakker. Gjennom de forskjellige lydenes lydstyrke og posisjon får tilhørerne formidlet hvor personene befinner seg (i relasjon til den fokaliserende instansen og William) på ulike tidspunkter, og dessuten hva slags terreng de beveger seg i. Etter hvert ved siden av og i en elv.

I en episode som følger litt senere er William alene i hytta si. Rommet kan man også her identifisere ved lyden av døren, (spor 41, 1:48-2:03) i kombinasjon med en verbal henvisning i en telefonsamtale i episoden før. Man hører blant annet skritt (midten), at forheng blir åpnet eller/og dratt igjen (mellom venstre og midten) og lyden av en stol som dras over gulvet (venstre). Etter omtrent et halvt minutt sier William i midten av det akustiske rommet til seg selv: «Ja [*pause*] nå kan han bare komme» (spor 41, 2:27-2:32). I denne episoden med kun en person fører stereofonien, altså at lydene William lager kommer fra forskjellige retninger, til



at lytterne får en forestilling om hvordan rommet er bygget opp, hvor William befinner seg og hva han gjør. Uten noen som helst verbale henvisninger forstår man, at William antakeligvis ser ut av vinduene og setter seg på stolen. Den korte ytringen hans framhever at han venter på noen. Man kan tolke den som en måte den funksjonelle narrasjonsinstansen forsikrer seg om at lytteren har trukket de 'riktige' slutninger fra lydene. Denne episoden viser at veldig mye av handlingen kan fortelles non-verbalt, kun gjennom ulike identifiserbare lyder, men at det fortsatt kan hjelpe med noen verbale henvisninger for å unngå forvirring hos lytterne.

*Stereofonien* her trengs nok hovedsakelig for å danne det akustiske rommet til handlingsstedet, og ikke i særlig grad for å beskrive personens posisjon og bevegelser. På den andre siden hadde hørespillet nok ikke klart å opprettholde illusjonen hos lytterne, hvis det i denne episoden ikke hadde vært stereofonisk som ellers. Det finnes forskjeller mellom episoder, som der eksakte stereofoniske posisjoner av personene ikke er betydelige for historien, og der avstander mellom personer er avgjørende for handlingen. Spesielt i episoden med forfølgelsen av Haglund blir dette tydelig.

Også når en person ikke beveger seg kan man gjennom stereofonien få opplysninger om deres posisjon. Dette er ofte tilfellet når det befinner seg flere personer i en episode, og utelukkende gjennom stereofonien blir klart hvor den fokaliserende instansen ligger. Ved en anledning, da Line og William sitter i bilen til Line og hun snakker med en kollega i telefonen, hører man de tre stemmene fra tre forskjellige retninger: Line på venstre midten, kollegaens elektroakustisk manipulerede stemme i midten og William på høyre midten (spor 16, 0:14-1:14). Man hører dessuten 'signaltonen' for blinklyset på den venstre siden, altså sjåførens side. Posisjonene forandrer seg ikke. I en annen episode når Line og William sitter i en bil, er Lines stemme på den høyre siden og Williams på den venstre (spor 34, 0:40-1:21). Ut fra posisjonene alene kan tilhørerne slutte hvem som kjører bilen og hvem som er passasjer. Fokaliseringen er i begge episodene ekstern og ligger mellom de to personene i bilen. Den tredje stemmen i det første eksempelet kommer fra høyttalerne i bilen, siden den kan høres fra 'alle sider' og fordi både Line og William kan høre den.

### Elektroakustisk manipulasjon

Et annet semiotisk tegnsystem som det blir gjort mye bruk av i *Jakthundene*, er elektroakustisk manipulasjon. Som tegn innebærer denne formen for fremmedgjøring at manipulasjonen tilfører flere betydninger til tegnet. Mest påfallende skjer dette i telefonsamtaler, der stemmen til den ene samtaledeltakeren er fremmedgjort. Det forekommer over 35 forskjellige telefonsamtaler i dette hørespillet, men betydelig færre verbale henvisninger til det å snakke i telefonen. Grunnen til at dette er mulig er at den elektroakustiske

manipulasjonen fører til at tilhørerne forstår at det handler om en stemme som blir hørt via telefon.

#### *Telefonsamtaler*

Stemmene man hører via telefonen blir på det diegetiske nivået, altså av en person, ofte hørt fra høyttalerne i en bil. Dette blir tydelig i konteksten, for eksempel en gang da Line og William sitter i en bil (spor 16, 0:14-1:14). Line ringer til en kollega, men på slutten av samtalen reagerer også William, som ellers var stille, på et spørsmål av journalisten. Siden begge to kan høre hva kvinnen på andre enden av linja sier, må stemmen hennes være gjengitt gjennom en høyttaler. Ved andre anledninger hører William samtalepartneren direkte fra telefonen ved øret sitt. Også det kan man slutte fra konteksten, som i en episode der William er på en kafé mens han snakker med Line via telefon (spor 6, 3:24-4:35). Når man sammenlikner episoder der stemmen i telefonen blir hørt via høyttaler og episoder der det ikke er tilfelle, er det påfallende at stemmene høres på samme måte fremmedgjort ut (for eksempel spor 6, 3:24-4:35, og spor 14, 0:10-1:10). Det er altså utelukkende på grunn av konteksten at man kan bestemme hvilket medium mottakeren på det diegetiske nivået hører stemmen fra.

Flere ganger blir fremmedgjøringen av stemmen i telefonen supplert med lyden av ringetonen fra en telefon, spilt før samtalen (blant annet spor 14, 0:05-0:10, og spor 19, 4:48- spor 20, 0:05). Noen ganger kan man også høre lyden av at det blir slått et nummer på telefonen etterfulgt av 'lyden man hører når man venter på at den man ringer tar telefonen'. På spor åtte finnes en episode der alle disse lydene blir spilt i tett følge, da William og Line står ved siden av hverandre med hver en mobiltelefon (spor 8, 1:30-1:35). William slår et nummer, og telefonen som Line holder, ringer. Dermed får hun vist nummeret til telefonen William brukte, og hun ringer så til opplysningen for å få vite hvem som er eieren av denne telefonen. 'Telefonlydene' som blir spilt før og etter at man hører elektroakustisk manipulerede stemmer, verbale henvisninger, og særlig selve den elektroakustiske manipulasjonen av stemmer formidler til lytterne at det handler om telefonsamtaler.

#### *Media*

Ved siden av telefonsamtalene finnes det andre anledninger der stemmer blir elektroakustisk manipulert. Dette gjelder episoder der man hører en person snakke fra en høyttaler og via et medium. I de neste eksemplene handler det om media i en litt mer allmenn forstand, nemlig direkte radio, direkte fjernsyn og audio- og videoopptak.

På spor 37 spiller William, hans far og Line av en videokassett på et fjernsynsapparat. Hørespilletts lyttere kan naturligvis ikke se videoen, men hører det samme fra fjernsynet som de tre

personene hører, i tillegg til deres verbale henvisninger til det de ser (spor 37, 1:42-2:27). Fra videoen hører man stemmen til en jente som gråter, hulker og snakker. Stemmen er elektroakustisk manipulert, den lyder forskjellig fra de mer naturlige stemmene man hører direkte fra de handlende personene. Den har dessuten et svakt ekko, som samsvarer med at jenta ligger i et tomt kjellerrom, noe man får informasjon om via kommentarer. Dessuten blir det spilt en konstant susende lyd som skaper inntrykket av et opptak med dårligere kvalitet, for eksempel på grunn av et 'enkelt' opptaksapparat eller en gammel videokassettspiller.

Det finnes to episoder i *Jakthundene* der det blir spilt audiokassetter. Den første gangen skjer dette på spor 26 når William spiller et lydopptak som Cecilie, ofret i den gamle saken, gjorde på sin *walkman*. Det er et bærbart apparat for å spille av audiokassetter via hodetelefon, og hun hadde det med seg da hun ble bortført. På opptaket hører man først et kort utsnitt fra en sang, som så er spilt over av stemmen til Cecilie (spor 26, 1:56-3:06). Både musikken og stemmen er fremmedgjorte, og dessuten kan man av og til høre en lyd som formidler at jenta pustet inn i mikrofonen under opptaket. Stemmene til William og hans kjæreste, Susanne, som lytter til kassetten og snakker mens den blir avspilt, er ikke fremmedgjorte. Det understreker at jentas stemme kommer fra det lille kassetapparatet.

Neste gang man hører et kassettopptak, er på spor 36. William spiller en kassett han fikk tilsendt av den mistenkte gjerningsmannen, Haglund, fordi han vil tipse William om politimannen som forfalsket beviset. På lydopptaket, som blir spilt på en gammel kassettspiller, hører man en samtale mellom Haglund og en journalist (spor 36, 0:06-0:48). Dette opptaket er ikke veldig gammelt, og man kan høre en forskjell ved fremmedgjøringen når man sammenlikner det med kassetten fra Cecilie. Aldersforskjellen mellom opptakene blir tydeligst gjennom verbale henvisninger på opptaket. Henvisningene tyder på at opptaket må ha blitt gjort etter Haglund ble sluppet fri, og dette skjedde i begynnelsen av historien. Journalisten forteller hvem som var kilden hans i politiet da han dekket Cecilie-saken «for sytten år sida» (spor 36, 0:23-0:25). Opptakenes ulike aldre er en forklaring på hvorfor den elektroakustiske manipulasjonen av de to audiokassettene er forskjellig, men det kan også de forskjellige avspillere forklare.

Det forekommer også tre episoder der man kan høre fremmedgjorte stemmer fra et radio- eller fjernsynsapparat. På spor to skjer dette for første gang, og her kommer stemmen fra en bilradio: Man hører en kvinne fortelle om det vedvarende regnværet i Vestfold (spor 2, 0:03-0:18). Funksjonen til denne sekvensen er først og fremst å gi hørespilleets lyttere muligheten til å innordne handlingen lokalt. Dessuten blir det understreket at det regner mye, noe som bidrar

til å skape atmosfæren. Den manipulererte stemmen fra radioen hører man også i bakgrunnen i noen sekunder mens en mobiltelefon ringer, og den blir dessuten spilt samtidig med lyder av vindusviskere, regndråper og blinkesignal som alle henviser til at handlingsstedet er det indre av en bil i fart.

I de to andre episodene hører man en fremmedgjort stemme fra enten radio eller tv. De blir spilt i bakgrunnen av samtaler hjemme hos William (spor 12, 0:00-ca.0:53) og hos hans tidligere kollega, Finn (spor 18, 0:13-0:20). Siden man i begge tilfeller hører den samme kvinnestemmen, blir det klart at det handler om det samme programmet og dermed sannsynligvis om den samme tiden på dagen. I det første eksemplet hører man den fremmedgjorte stemmen forholdsvis lenge før den nesten fader ut, men mye av dette foregår veldig lavt i bakgrunnen, så at man ikke vet hva det blir snakket om. Kun i de første femten sekundene kan man forstå kvinnen tydelig, og dette henger sammen med at personene i episoden begynner å snakke med hverandre etterpå.

Handlingen i den andre Episoden av hørespillet fortsetter på spor tolv, etter tittelmusikk og et sammendrag av Episode én. Stemmen fra tv-en eller radioen gir noe informasjon om suspensjonen av William, i form av at noen forteller at det står noe om dette på hovedsiden av en avis. Dermed kan tilhørerne innordne handlingen temporalt som 'morgenen etter'. På spor atten, eksempel to, hører man som nevnt det samme programmet hjemme hos Finn, men det blir slått av etter kun syv sekunder. Man lærer at Finn så eller hørte på dette nyhetsprogrammet før William ankom hos ham, og dermed blir det forklart hvordan Finn kan være såpass informert om hva som foregår. Handlingen foregår omtrent 24 timer etter eksempel én, og denne gangen snakker kvinnestemmen om saken om den savnede Linnea, som er Haglunds aktuelle offer.

#### *Funksjoner av elektroakustisk manipulasjon*

De ulike episodene der man hører elektroakustisk manipulererte stemmer har alle en funksjon i historien. I telefonsamtalene kan mange av hendelsene formidles til lytterne, ved at en person i historien forteller noe til en som ikke var til stede. Siden det ikke finnes en personifisert narrasjonsinstans som taler direkte til publikumet, er det nødvendig å fortelle historien i form av dialoger, og personene trenger en motivasjon for å snakke for at det skal være troverdig. En slik motivasjon er da for eksempel en person på telefonen som ikke er til stede. Her må stemmen være elektroakustisk manipulert for å opprettholde illusjonen hos tilhøreren. Gjennomføringen er kjent fra andre hørespill og film og tv-serier, det er med andre ord en konvensjon. Selv om en fremmedgjort stemme altså ikke høres ut som en stemme i telefonen

gjør i virkeligheten, er det ingen tvil om hvilken betydning fremmedgjøringen skaper. Uten den elektroakustiske manipulasjonen hadde ikke telefonsamtalene vært troverdige.

Episoder der kassett- og videoopptak blir spilt er en form for analepse, der det blir fortalt hva som skjedde da hovedpersonen, William, ikke var til stede. Det er William den fokaliserende instansen følger. Det blir skapt spenning ved at tilhørerne hører akkurat det samme William hører fra opptakene, og at de kan følge ham når han får ny informasjon. Fremmedgjøringen er også her nødvendig for å skape troverdighet. At det blir spilt utsnitt fra radio- eller tv-programmer hjelper tilhørerne blant annet å innordne handlingen både temporalt og lokalt. Henvisningene fra radio eller fjernsyn er mer troverdige enn hvis en person i historien hadde ytret dem. Samtidig kan det spares tid ved å gi informasjon via en fremmedgjort stemme. På spor 18 for eksempel blir den fremmedgjorte stemmen spilt i kun noen få sekunder og man kan få mye informasjon av språket, både ordlyd og stemme, og fremmedgjøringen: Man forstår at kvinnen snakker om Linnea-saken; man forstår at hun er på tv eller radio; man forstår at Finn har sett eller hørt på henne og dermed hvordan han fikk kunnskap om saken. Det vil si kunnskap i tillegg til det han ble fortalt av William. Dessuten blir det samtidig spilt lyder og språk som ikke er fremmedgjort. Lydene er tegn for både rommet og personene, og språket lar tilhørerne identifisere personene. Om en person hadde fortalt alt det man kan slutte kun fra den manipulerede radio- eller tv-sekvensen, hadde det ikke vært mulig i samme tidsrom på syv sekunder. Denne og de andre episodene med elektroakustisk manipulasjon er eksempler på konfigurasjonen av forskjellige tegnsystemer, som det neste delkapitlet handler om.

### Konfigurasjon og montasje

Når det blir spilt flere forskjellige tegnsystemer simultant, som når man kan høre en samtale og forskjellige lyder i bakgrunnen, handler det om *konfigurasjon*. Språket alene er en konfigurasjon, fordi det består av flere tegnsystemer, som eksempelvis den verbale koden ordlyd og den paraverbale koden stemme. I *Jakthundene* blir språket dessuten ofte ledsaget av lyder, hørespillmusikk eller elektroakustisk manipulasjon.

Konfigurasjonen muliggjør den simultane formidlingen av samtidige narrative hendelser. En person snakker og beveger seg samtidig i rommet, eller det regner mens en person går mot en inngangsdør. I dette hørespillet blir det nesten hele tiden spilt flere tegnsystemer i konfigurasjon: Mest av alt forskjellige lyder samtidig; språk og stemme; språk, stemme og elektroakustisk manipulasjon; språk og lyder og/eller hørespillmusikk. Det eneste tegnsystemet som man noen ganger hører helt for seg selv, er musikken. Jeg har funnet 21 avsnitt

som i gjennomsnitt varer 11 sekunder (unntatt det lengre tidsrommet på begynnelsen og slutten av hver episode, når tittelsangen blir spilt). Summert utgjør de knapt fire minutter uten konfigurasjon av flere tegnsystemer. Det er svært lite sett opp mot lengden av hørespillet (omtrent to timer). Grunnen til at hørespillmusikken heller enn andre tegnsystemer kan høres alene, er at den blant annet blir spilt mellom forskjellige episoder, mens alle andre tegnsystemer er del av episodene.

Et viktig aspekt av konfigurasjon er at de ulike tegnsystemene som blir spilt simultant ofte har forskjellige lydstyrker. Dermed blir det lagt vekt på for eksempel språket, mens lyder eller hørespillmusikken er lavere i bakgrunnen. Når det nærmer seg slutten av en episode derimot, blir konfigurasjonen ofte forandret, slik at hørespillmusikken blir høyere enn lyder og språk. Hver gang det skjer en forandring, begynner en annen konfigurasjon. Overgangene bidrar til at lytterne kan legge mer eller mindre merke til ulike tegnsystemer på forskjellige tidspunkter, men det er gjennomført på en slik måte at illusjonen tross alt kan opprettholdes. Dette skyldes at man ofte *ikke* legger merke til overgangene og når man gjør det, passer overgangene 'naturlig' inn i handlingen. Et eksempel på dette er når William, hans far og Line, på spor 37, ser på videoopptaket av den bortførte Cecilie (spor 37, 1:42-2:27). Tilhørerne hører både lyder og språk fra opptaket og språket fra de tre personene som kommenterer det, men når Cecilie snakker, er det stille hos William, faren og Line – ellers hadde man ikke hørt hva Cecilie sier. Dessuten blir overgangene på begynnelsen og slutten av en konfigurasjon også veldig tydelig i tittelkomplekset: Tittelsangen blir lavere når kommentaren begynner, og høyere igjen når kommentaren er ferdig (blant annet spor 1, 0:57-2:41).

den temporale rekkefølgen av tegnsystemene er noe som påvirker deres betydning, i tillegg til når det blir spilt flere tegnsystemer simultant. At det med hørespill, i motsetning til for eksempel bilder, handler om systemer hvis semiotiske bestanddeler er knyttet til tidens forløp. Dette er et aspekt ved deres status som en egen gruppe av estetiske tegnsystemer. Tilknytningen til tidens forløp som grunnlag for denne analysen, har som følge at montasjen av hørespillet heller ikke kan bli oversett. Montasjen skal her forstås som den horisontale ordningen av tegnsystemene på en tidsakse. Det handler om rekkefølgen av forskjellige tegnsystemer og tegn som ikke blir spilt samtidig.

Selve valget av når forskjellige episoder blir spilt, påvirker hvordan tilhørerne oppfatter historien. At for eksempel en episode med en kjørende bil (spor 27, 4:02-4:13) kan høres *før* episoden utenfor huset til en tidligere kollega av William (spor 28, 0:00-3:29), er avgjørende. Ellers kunne dette handlingsstedet bli forvekslet med handlingsstedet der William befinner

seg før kjøreturen, som er utenfor gården til et annet mordoffer (spor 27, 0:25-3:53).

Betydningen av episoderekkefølgen blir forsterket av at det i dette hørespillet ikke finnes en personifisert narrasjonsinstans, som kan gi direkte verbale henvisninger til hendelsenes innordning. Det er den funksjonelle narrasjonsinstansen som har kontroll her. Den må i større grad ty til andre tegnsystemer enn språket for å formidle informasjonen som er relevant på et spesielt tidspunkt.

Tidspunktene for når konfigurasjoner slutter og andre begynner, er et annet aspekt ved montasjen. Når man for eksempel først hører en samtale mellom to personer med lyder i bakgrunnen og det så begynner hørespillmusikk i tillegg, har det skjedd en overgang mellom to forskjellige konfigurasjoner. Denne overgangen er et resultat av montasje. En montasje av forskjellige episoder som innebærer at det er 'pauser' mellom dem – som i *Jakthundene* alltid inneholder forskjellige typer hørespillmusikk – strukturerer ikke kun fortellingen, men den skaper dessuten et bestemt tempo og rytme i fortellingen, altså i hørespillet som helhet. På denne måten formes hørespillet dramatiske struktur, med episoder som er roligere og noen som er stressfulle og spennende. Samtidig påvirker innledninger, vendepunkter, høydepunkter og løsninger strukturen. Ved å forbinde spennende episoder, som den når William frykter for Lines liv (spor seks og sju) med musikk som virker stressfull, i dette tilfellet med en rask rytme, blir effekten denne episoden har i hørespillet intensivert: For første gang i fortellingen økes tempoet og spenningen, og tilhørernes 'deltagelse' kan forsterkes. Virkningen av denne episoden forsterkes dessuten av den tette følgen av tre korte telefonsamtaler i løpet av ett minutt. 'Rytmen' som montasjen av disse samtalene har, i konfigurasjon med den raske musikken, gjenspeiler Williams følelsesmessige tilstand. På den andre siden påvirker den også lytterne. Spenningen øker ikke kun i denne episoden, men i relasjon til hele historien. Siden det narrative perspektivet alltid følger William, velger tilhørerne hans side og ønsker ham suksess. Slik det går opp og ned for *ham personlig* gjennom fortellingen, skjer det også i hørespillet, og det skyldes montasjen av episodene og de ulike tegnsystemers sekvenser, for eksempel musikken.

Montasjen kan dessuten påvirke romutformingen. Hvis handlingen i en episode foregår i et rom, så kan de ulike lydene man hører bidra til å forme en forestilling av dette rommet. Lyden av at en dør blir lukket fordi en person kom akkurat inn, etterfulgt av skritt og så lyden av en stol som blir dratt over gulvet, gir lytterne et inntrykk av rommets størrelse. Gjennom skrittantallet og tiden det tar for personen å gå fra døren til stolen blir handlingsstedet framstilt som større eller mindre. Romutformingen blir blant annet formidlet gjennom konfigurasjonen

av lydene og deres stereofoniske posisjon. Stereofonien innebærer hvor i det akustiske rommet lytterne hører lydene av døren og stolen, og dermed kan både montasjen av lydene og stereofonien 'beskrive' handlingsstedets størrelse.

### Sammendrag

I denne analysen ble søkelyset satt på tegnsystemene musikk, stereofoni og elektroakustisk manipulasjon. Også montasjen og konfigurasjonen av tegnsystemene i *Jakthundene* ble undersøkt. Formålet var å finne ut hvilke narrative funksjoner disse aspektene ved hørespill kan ha. Det viste seg at narrative komponenter som narrasjonsinstans, framstilling av personer og handlingssteder og fokaliserings kan uttrykkes gjennom bruk av hørespillmusikk. Stereofoni medvirker til å skape illusjoner hos tilhørerne. Dette tegnsystemet kan brukes for å utforme rommet og dermed formidle alle romlige elementer ved historien. Dessuten er det et effektivt verktøy for å formidle fokaliserings non-verbalt. Også den elektroakustiske manipulasjonen, her først og fremst av stemmer, bidrar til å skape og opprettholde illusjonen. I tillegg muliggjør den en innsparing av tidskrevende verbale henvisninger fra personenes side, for eksempel når en spesiell fremmedgjøring er så konvensjonell at tilhørerne umiddelbart forstår betydningen. Montasje og konfigurasjon er igjen noe narrasjonsinstansen kan oppdages på. Dette gjelder spesielt når den, som i dette hørespillet, hele tiden er funksjonell. Den funksjonelle narrasjonsinstansen påvirker hørespilletts dramatiske struktur og kan forsterke tilhørernes opplevelser.



## Diskusjon

Etter presentasjonen av mine analyser, følger nå delen av oppgaven som knytter sammen analysenes resultater med den teoretiske og metodiske bakgrunnen. Dette innebærer en drøfting av framgangsmåten gjennom å svare på spørsmål som: Er det på grunnlag av det jeg fant ut om mitt materiale mulig å svare på mine forskningsspørsmål? Hvordan kan de svares på? Blir hypotesen bekreftet? Analyseresultatene blir sett i lys av hvilke generelle slutninger de fremmer og hvilke begrensninger det fins i relasjon til deres validitet. Ved å føre dem sammen med annen hørespillforskning blir resultatene av mine undersøkelser støttet. Jeg skal dessuten evaluere mitt utvalg av analysematerialer.

Diskusjonskapitlet byr også på muligheten til å se på de undersøkte hørespillene fra en annen vinkling enn min som er determinert av problemstillingen. I det følgende skal derfor resultatene settes i kontekst av hørespill generelt, for eksempel betraktet fra et 'medie-historisk' perspektiv. I sammenheng med hørespillets estetiske utvikling rettes søkelyset dessuten på hvilke mulige innsikter fra hørespillforskningen man kan bruke i analyser av *andre* auditive sjangere. Slik kan hørespillforskningens verdi i en *literacy*-kontekst framheves. Til slutt går jeg nærmere inn på hva denne oppgaven kan bidra med når det gjelder det normative aspektet av hørespillforskning; altså hvordan hørespill bør analyseres.

### Del 1: Semiotikk, narratologi og hørespillet som kunstform

#### Forskningsspørsmål og hypotese

Først gjentas hva jeg ville bevise og teste gjennom mine analyser, og hvilke spørsmål jeg hadde til hørespillene. Hvordan bidrar auditive tegnsystemer til å danne narrativ betydning i hørespill? Dette var spørsmålet som styrte mine analyser. For å bryte det ned i de to vinklingene inkludert i dette, undersøkte jeg i den første analysen hvordan utvalgte narrative komponenter blir formidlet gjennom ulike tegnsystemer, og i den andre analysen hvordan utvalgte tegnsystemer bidrar til utformingen av ulike narrative komponenter. Min hypotese var at man gjennom denne typen undersøkelser – til forskjell fra blant annet skrifttekst-analyser – kan demonstrere hørespillets status som egen kunstform. Flere hørespillforskere refererer til at det finnes hørespillsstudier også fra de siste (ti)årene som i utgangspunktet likestiller for eksempel hørespillmanus med en realisasjon.

Som svar på forskningsspørsmålene mine kan det fastslås at alle hørespillets tegnsystemer kan ha ulike narrative funksjoner, og at alle narrative komponenter i hørespill kan bli uttrykt gjennom ulike auditive tegnsystemer. Det er mulig å finne ut om spesielle narrative funksjoner til spesielle tegn i spesielle hørespill, men funnene kan ikke generaliseres. Det

kunne ha blitt tydeligere formulert i problemformuleringen og formuleringen av forsknings-spørsmålene, at det jeg ville se etter ikke var generaliserbare funn. Det svaret jeg nå er i stand til å gi på et generelt nivå, er nokså enkelt og lite konkret. *Uten* analysene mine kunne man ikke desto mindre tvile på nettopp dette svaret. Dessuten er mine forskningsspørsmål snarere hjelpemidler for å teste min hypotese enn at de gir uttrykk for nysgjerrighet, uklarhet eller streben etter konkrete og universelle svar. Analysene mine er hermeneutiske, og formålet med dem var først og fremst å formidle nytten av den valgte metoden.

For å teste hypotesen min må det spørres om analysen min kunne vise at hørespill er en egen kunstform. Ved å henvise til andre tegnsystemer enn verbale kunne forskjeller mellom hørespill og skriftlige fortellinger, inkludert hørespillmanus, demonstreres. Hørespill er ikke skriftlitteratur, fordi de for det første også omfatter rent auditive tegnsystemer, som for det andre kan formidles simultant. Jeg kombinerte en hørespillspesifikk semiotisk tilnærming med et narratologisk perspektiv. Denne framgangsmåten fører til innsikter om et aspekt av fortellingen som også andre kunstformer har, narrativ struktur, på grunnlag av komponenter som ikke alle kunstformer har, auditive tegnsystemer. I motsetning til teorier og metoder som utelukkende kan brukes i analyser av *spesielle* objekter, blir det med dette grunnlaget mulig å sammenligne forskjellige kunstformers narrative strukturer og forstå hvilke (like og ulike) måter de blir dannet på.

### Generelle slutninger

Her overføres funnene fra de utvalgte hørespillene til utsagn som kan gjøres om hørespill generelt. Analyseresultatene er kun gyldige på et universelt plan så lenge de ikke handler om spesielle tolkninger av hva enkelte tegn står for.

Det første funnet er at ett auditivt tegn (språk, stemme, musikk, elektroakustisk manipulasjon, lyd og så videre) kan ha mange ulike betydninger. Betydningen tegnet får blir påvirket blant annet av hvor i hørespillet det er posisjonert, det vil si hvilke andre tegn og tegnsystemer tegnet står i vekselvirkning med. Det finnes et betydelig stort antall av posisjoner, og enda flere potensielle betydninger av tegnet. Årsaken til det er den andre påvirkningskraften: resepsjonen eller tolkningen. I analysene mine viste jeg mulige betydninger av tegn i spesielle konfigurasjoner med samtidige tegn og på spesielle tidspunkter eller tidsrom i det valgte hørespillet. Betydningene er min personlig tolkning og det finnes flere andre tolkningsmuligheter av akkurat disse tegnene. De auditive tegnenes rikdom på meninger – også sammenliknet med for eksempel visuelle tegn som bilder (Schmedes, 2002, s. 61) – fører til at de kan oppfylle mange funksjoner og blir attraktive verktøy for produksjonen av hørespill.

Dessuten kan de brukes i produksjonen av andre (dels) auditive verk, blant annet reklame. Samtidig gjør dette de auditive tegnsystemene til nyttige redskaper for vitenskapelige analyser av slike verk.

Dessuten kan det fastslås at auditive tegn og tegnsystemer i hørespill har narrative funksjoner (personframstilling, romutforming, fokalisering og så videre). Tegn med non- og paraverbale koder kan framheve og supplere den narrativt relevante informasjonen som blir formidlet gjennom ordlyden. Dessuten kan de også ha narrative funksjoner og tilføye betydninger som det *ikke* også finnes verbale tegn for. Noen av de narrative komponentene i historiene som de to analyserte hørespillene forteller, var det kun på grunn av den semiotiske tilnærmingen, som ser spesielt etter (auditive) tegn, mulig å oppdage. Dette gjelder særlig narrasjonsinstansen i *Jakthundene*. Når man i det hørespillet ser på ordlyden alene, kan man oppdage forskjeller mellom fortellingen før og etter spor 37. Dette skyldes at kommentarene fra fortelleren uteblir, og man ikke får med seg den funksjonelle narrasjonsinstansens påvirkning gjennom para- og non-verbale tegnsystemer. På grunn av dette er det ikke mulig å knytte den til spesifikke intensjoner når det for eksempel gjelder personkarakteriseringene. Også for de andre narrative komponentene finnes det auditive tegn – som kan tilhøre til forskjellige tegnsystemer. Man kan med andre ord ikke konstatere noen fast relasjon mellom en spesiell narrativ komponent og et spesielt auditivt tegn.

Hver narrativ komponent i hørespill kan formidles av forskjellige tegnsystemer. Dette går hånd i hånd med at tegnsystemene kan stå for ulike narrative komponenter, som er en sentral egenskap av tegnsystemer. I dette gjenspeiles den komplekse narrative strukturen hørespill generelt kan ha: Alle tegn kan stå for flere narrative betydninger samtidig, og alle narrative komponenter kan være formidlet gjennom flere tegnsystemer samtidig. Det må understrekes at også ordlyden (språk) er et av hørespillets tegnsystemer. Slik det er tilfellet i skriftekster, blir ulike narrative komponenter også i hørespill ofte utformet verbalt. Imidlertid finnes i hørespill *flere* tegnsystemer som kan ha den samme narrative funksjonen som ordlyden har i en skriftekst, auditive tegnsystemer.

#### Annen forskning

I det følgende forbindes *mine* analyseresultater, og de generaliserende, abstrakte utsagn de førte til, med noe av det *andre* norske og internasjonale forskere har skrevet om hørespill generelt, blant annet på grunnlag av spesielle hørespill. Selv om mange fagartikler og -bøker som inneholder bestemte hørespillanalyser ikke eksplisitt nevner at det med hørespill handler om 'noe spesielt', er punktene de kommer fram til gjennom analysene forenlige med mine

resultater og støtter min hypotese indirekte. I noen av de vitenskapelige tilnærmingene til hørespill som jeg går inn på, er dessuten deres status som særform *implisitt* forutsatt. Jeg går ut ifra hørespillets auditive virkemidler, inkludert non-verbale, som et viktig aspekt av denne kunstformen. Når man leser fagtekstene fra et hørespillsemiotisk perspektiv slik jeg gjør, kan man lett bli oppmerksom på en del tolkninger som bygger på non-verbal formidlet informasjon i hørespill.

Grønstøls beskrivelse av Inger Hagerups hørespill *Hilsen fra Katarina* (1948), framhever kunstformens egnethet til å «få fram ein persons indre monolog, minner og draumar» ved hjelp av musikk og lyd som markerer overganger mellom slike episoder (Grønstøl, 1990, s. 86). Også i det norske hørespillet *Myrtel* fra 1981 brukes, ifølge Grønstøl, ulike lyder for å formidle overganger mellom tids- og diegetiske nivåer, og hørespillet klarer dessuten ved hjelp av en intern narrasjonsinstans å fortelle «heile livsspenn i en kort høyrespelsending» (Grønstøl, 1990, s. 90). Det første hørespillet av Cecilie Løveid, *Du, blir her!* fra 1980, utmerker seg blant annet gjennom montasjen, «to lyriske monologar som stundom kryssar kvarandre, stundom ikkje», og hennes neste verk, *Måkespisere* (1982), eksperimenterer i større grad med lyd, sang og musikk (Grønstøl, 1990, s. 90).

I sin artikkel om personframstillingene av hovedpersonen Harry Lime i hørespillserien *The Adventures of Harry Lime* (1951–1952), filmen *The Third Man* (1949) og romanen *The Third Man* (1950), går John A. Dern inn på rollen den markante sitermusikken har både i filmen og i hørespillet. Ved siden av den «extremely important thematic function», har *musikken* forskjellige effekter i forhold til karakteriseringen av Harry Lime: I filmen tilføyer tema-musikken ironi og kan dessuten introdusere hovedpersonen, som på en måte blir representert av musikken, i scener der den ikke er fysisk tilstede; I hørespillet derimot har musikken en annen effekt på personkarakteriseringen, fordi personen er framstilt annerledes – men det finnes fortsatt en forbindelse mellom sitermusikken, ironi og karakterisering (Dern, 2004, s. 176-178). Her vises det altså til en funksjon det non-verbale tegnsystemet musikk kan ha i personkarakteriseringen både i hørespill og filmer, og at den samme musikken kan virke forskjellig avhengig av vekselvirkninger med informasjon fra andre tegnsystemer.

I hørespillet *Inner Sanctum Mysteries* (1941), en adaptasjon av Edgar Allan Poes *The Tell-Tale Heart*, brukes *lyden* av det bankende hjertet til et mordoffer som forfølger morderen, som forresten er døv (Hand, 2014, s. 467). Richard J. Hand fastslår om en annen hørespill-adaptasjon: «[T]he audio version of «The After Hours» [...] is enhanced by its detailed avocation of the sound and atmosphere of the store and its elevators, whether busy, deserted,

or populated by living mannequins» (Hand, 2014, s. 471). Han anerkjenner med andre ord lydernes funksjon og betydning i hørespill, spesielt når man kan sammenligne hørespillfortellingene med ikke-auditive versjoner av den samme historien, som skriftekstlige adaptasjonsforelegg.

Tim Crook har analysert et opptak fra 1917 av *In the Trenches*, som er knapt tre og et halvt minutt lang. Han understreker at det må ha skjedd en bevisst *konfigurasjon* av bakgrunns- og forgrunnslyder for å formidle en dialog ledsaget av krigslyder som skudd av maskingevær og marsjering (Crook, 1999, s. 33). I tillegg slår Crook fast at det i dette muligens «earliest surviving audiophonic play» ble brukt beskrivende språk for å formidle bilder av for eksempel en skadet soldat og et landskap (Crook, 1999, s. 33-34). Han framhever dermed noen spesielle trekk som kjennetegner hørespillet og skiller det fra andre kunstformer.

I en artikkel fra 2014 skriver Catherine Martin om kjønnsroller i kriminalhørespillserier fra 1940- og 1950-tallet at en funksjon av *stemmen* er å framstille kvinnelige personer på spesielle måter. Hun går mer utførlig inn på Effie, den kvinnelige bipersonen i den amerikanske hørespillserien *The Adventures of Sam Spade* (1946–1951). Det handler ifølge Martin om en typisk kvinneperson i både «the pulp novel» og «radio detective dramas», som blir kalt for «detective's office wife» (2014, s. 16). Paraverbale tegn som at «[Effie's] words tumble forth in a semiconscious avalanche» og at «she hyperventilates with increasing speed and volume» lar Effie virke forvirret og usikker på seg selv, men dette bidrar ifølge Martin til karakteriseringen av henne som en person med inherent ærlighet (Martin, 2014, s. 21). Effie fungerer som en formildende faktor i personframstillingen av detektiven Sam som er ulik henne. «[H]er sweet and comically manic voice counters the harder, deliberately mask-like voices of the femmes fatales and other members of the underworld Sam encounters daily» (Martin, 2014, s. 22). Framstillingene av andre kvinnelige personer som står i kontrast til Effie, øker lytternes sympati for henne. Ved at den troverdige Effie, som Martin også kaller for «guardian[...] of domestic virtue», uttrykker empati for Sam, får hun lytterne til å oppfatte detektiven fra hennes perspektiv (Martin, 2014, s. 21). I denne analysen blir det tydelig hvordan både stemmen og tegnsystemene som inngår i den, kan påvirke oppfatningen av en person – og andre personer – i hørespillet, og dette igjen kan dreie måten handlingen blir tolket på.

Bruken av originallyd som *montasjen* løfter ut av den opprinnelige konteksten, kan i hørespill få en satirisk virkning når den for eksempel blir gjentatt (Rinke, 2017, s. 31). Günther Rinke, som analyserte hørespillet *Staatsbegräbnis oder Vier Lektionen politischer Gemeinschafts-*

*kunde* (1969), slår fast at den satiriske effekten blir forsterket av stemmen til Konrad Adenauer som er nesten 'musikalsk' (2017, s. 31). Stemmen er den samme på originallyd-opptaket og i hørespillet, men dens virkning er forskjellig. På grunn av montasjen, kan personer i hørespill karakteriseres annerledes enn i den opprinnelige konteksten av originalen.

Siden jeg brukte den som forbilde, likner tilnærmingen i mine analyser på den Huwiler har i sin avhandling. Også i *Erzähl-Ströme* blir en semiotisk og en narratologisk tilnærming kombinert, Huwiler henviser til mange forskjellige hørespilladaptasjoner for å støtte opp sin hypotese om hørespillets status som egen kunstform. I analysen av adaptasjonen *Leben im Winter* (1985) viser hun at den eksterne fokaliseringen i dette hørespillet formidles først og fremst gjennom lydenes forskjellige posisjoner i det akustiske rommet og deres lydstyrke (Huwiler, 2005, s. 143). Et annet hørespill hun går inn på, *Eine ganz alte Geschichte* som er en adaptasjon fra 1990, bruker forskjellig akustisk resonans for å skille to diegetiske nivåer, hvorav det ene består av minnene til en av hovedpersonene (Huwiler, 2005, s. 155). Her skilles ikke kun diegetiske nivåer, men dessuten og kanskje hovedsakelig, to tidsnivåer som er en annen narrativ komponent. Elfriede Jelineks hørespill *Die Ausgesperrten* (1990) inneholder i motsetning til romanen hennes ingen personifisert narrasjonsinstans for å beskrive personer, atmosfære og stemning (Huwiler, 2005, s. 193). I hørespillet bidrar konfigurasjoner med en 'passende' musikk-i-hørespillet, ifølge Huwiler, til å framstille personer og til å skille ulike handlingssteder fra hverandre (2005, s. 193-194).

Når det ikke handler om analyser av konkrete hørespill, blir forskernes holdning til hørespill som kunstform uttrykt på en mer tydelig måte. Folkvord påpeker for eksempel «at selve sjangeren, hørespillet, gjennom sin lydlige stemmeformidling gir hver enkel figur [...] en annen type nærvær enn det en hørespilltekst kan gjøre» (2012, s. 174). I dette sitatet viser det seg forresten igjen at henvisninger til hørespillets auditive tegnsystemer kan støtte opp påstanden om hørespillets særstatus.

En elementær forskjell mellom hørespill og skrifttekster er hørespillets temporale aspekt som går hånd i hånd med dens auditive formidling. Dette gjør Dermot Rattigan oss oppmerksomme på:

[The] importance of the physical sound for the dramatic action can often be overlooked in a literal reading of the text. The problem is greatly exacerbated where sound that is symbolized as words at one point in the text is intended to continue as an integral part or sonic backdrop during later parts of the text (Rattigan, 2002, s. 4).

Mens man i hørespill kan høre flere tegn simultant, og en lyd kan ledsage en dialog, kan slike samtidige hendelser i en fortelling kun formidles *i temporal følge* i en skrifttekst.

Crook kommer med noen generaliserende utsagn om musikk og dens innflytelse i auditive fortellinger: «Feeling and emotion is often determined by music. Accompanying music appears to make a substantial contribution to ‘focusing’ intended aspects of characterisation» (Crook, 1999, s. 61). Dermed forklarer han virkningen av musikk i hørespill gjennom non-verbale ‘kanaler’, og han framhever sammenhengen den kan ha med narrative komponenter i hørespill. Hørespillet skilles ut fra andre kunstformer gjennom elementer som musikk.

Disse eksemplene fra fagtekster om hørespill med forskjellige perspektiver gjenspeiler at man i en hørespillanalyse ikke kommer utenom noen av hørespillets auditive særegenheter. Med hørespillsemiotikken slik Schmedes har utviklet den, finnes et system og begrepsapparat for å finne og beskrive disse særegenhetene. Den tar hensyn til at det er en egen kunstform ved å gjøre rede for alle tegnsystemene i hørespill, inkludert montasjen og konfigurasjonen som på en måte er kombinasjonsformer av andre tegnsystemer. Når man undersøker et hørespill på grunnlag av denne tilnærmingen, minkes sjansen for at man går glipp av noen spesielle aspekter som kan ha en viktig funksjon i hørespillet.

Som nevnt er disse ulike funnene i hørespillforskningen forenlige med resultatene av mine analyser. Det kan spørres om resultatene hadde vært annerledes, hvis jeg hadde undersøkt andre hørespill enn *Vennlig hilsen Lucifer* og *Jakthundene*. Derfor vil jeg i det neste steget drøfte hvorvidt mitt material er egnet for denne oppgaven.

#### Drøfting av materialutvalget

Jeg er fornøyd med det brede spektrumet av auditive tegnsystemer jeg fant i *Vennlig hilsen Lucifer* og *Jakthundene*. Eventuelle innvendinger mot at begge undersøkte hørespill kan innordnes i den samme sjangeren, kriminalfortellinger, og at det innebære for lite variasjon, kan nå avslås som ugrunnet. Uavhengig av hvilken ‘type’ fortelling et hørespill formidler, kan selve realisasjonene variere sterkt. Det er faktisk en positiv bieffekt at min undersøkelse også kan bidra til å fremme ‘den kunstneriske prestisjen’ av (noen av) de fremdeles så populære spenningshistoriene.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> «Kriminalhørespillene har uten tvil vært NRKs mest populære dramatiske programpost – fjernsynets produksjoner inkludert. Krimmen lever i beste velgående og har i dag flere lyttere enn på 1970-tallet: rundt 300 000 hver uke, 250 000 av dem på lørdagene alene. Dette er 15 millioner lyttere på årsbasis – enestående i Norden og uten sidestykke også i Europa. Siden 1969, da krimseriene

Det handler uansett kun om to hørespill, og man kan ikke forvente at et så begrenset materiale gir en omfattende oversikt over alle tegnsystemene. Jeg tviler dessuten på at man kan hevde at hvilken som helst annen kombinasjon av to norske hørespill for denne undersøkelsen (to forskjellige sjangre, to hørespill fra en annen sjanger, to hørespill med mindre aldersforskjell eller større aldersforskjell) hadde vært bedre egnet med tanke på oppgavens formål.

Variasjonen av narrative komponenter og auditive tegnsystemer er sannsynligvis kun i liten grad påvirket av den litterære sjangeren. *Hvorvidt* det finnes slike sammenhenger kan være forskningsspørsmål for en ny studie, som da også måtte ta for seg ulike typologier i relasjon til hørespillet, og kanskje spørre om likheter og forskjeller mellom skriftlige og auditive litterære sjangre.

## Del 2: Hørespillhistorie, -estetikk og -analyse

For å rette søkelyset tilbake på de to hørespillene som er sentrale i denne oppgaven, blir i det følgende drøftet hva de to antyder, når det gjelder historien av det norske hørespillet generelt. Det finnes som nevnt for lite kunnskap om dette feltet, og jeg skal å se på mine analyse-resultater i lys av den kunnskapen som finnes, hovedsakelig Hartensteins verk om Radioteatret. I tillegg foreslår jeg noen andre vinklinger, som forskning fra andre land tilbyr.

### Utviklingen av hørespill i utlandet og i Norge

Når man sammenlikner analysene av to hørespillene, er det fristende å begrunne forskjellene med ulik alder. *Vennlig hilsen Lucifer* fra 1977 og *Jakthundene* fra 2015, ligger det nær at forskjellige estetiske normer og teknologiske standarder kan ha hatt innflytelse på produksjonene av dem. Man må imidlertid være forsiktig med å fokusere på enkeltfaktorer i produksjonsprosessen, som for eksempel de teknologiske mulighetene, fordi det finnes ofte et komplekst *nettverk* av faktorer, som går ut over ett aspekt som teknologi eller estetikk.

En veldig påfallende forskjell mellom de to undersøkte hørespillene er at det første er monofonisk og det andre stereofonisk, og en del flere ulikheter når det gjelder narrativ betydningsdannelse, er knyttet til monofoni og stereofoni. Selv om i januar 1977, da *Vennlig hilsen Lucifer* ble sendt første gang, standardisert produksjon av plater med stereolyd allerede fantes i nesten 20 år, og man ikke kan snakke om en ny teknologi, var det fremdeles norm i Radioteatret at hørespill ble produsert monofonisk (Ormestad, 1999a, s. 69). Ikke før på midten av 1970-tallet hadde interessen for stereohørespill våknet i NRK, og det førte til at

---

begynte som fast programpost gjennom hele året, har Radioteatret produsert og sendt nærmere 150 slike serier, trolig europeisk rekord» (Hartenstein, 2001, s. 80).



studioene ble bygget om: «Som prøve på en spesiell stereo-effekt ble det i 1978 produsert et hørespill med bruk av [...] en modell av et menneskehode med en mikrofon i hvert øre» (Ormestad, 1999b, s. 81). I tillegg til lydopptaksteknikken måtte også overførings- og mottaksteknikken være satt i stand for stereolyd. 1981 var året da sendernet til P1 ble fullført for stereolyd (Ormestad, 1999a, s. 69).<sup>20</sup> Det finnes med andre ord klare teknologiske grunner til at det første hørespillet jeg analyserte er monofonisk.

Til tross for de ulike teknologiske forutsetningene kan omstendigheten at *Jakthundene* er stereofonisk ikke begrunnes på samme måten. Innføringen av stereofonisk teknikk på Radioteatrets studioer innebærer ikke at det ikke *kan* lages monofoniske hørespill. Et hørespills utforming er alltid påvirket av avgjørelser i produksjonsprosessen, inkludert om det er mono- eller stereofonisk, i Radioteatret siden 1978. Som analysen av *Jakthundene* viser har stereofonien helt spesielle virkninger i hørespillet, og disse virkningene bør føres tilbake til regissørens eller instruktørens valg. Ikke kun til tekniske standarder, men også estetiske valg kan betraktes i en historisk kontekst. Med et 'historisk perspektiv' kan man anta at hørespillene *Vennlig hilsen Lucifer* og *Jakthundene* på en eller annen måte gjenspeiler to forskjellige stadier i utviklingen av den norske hørespilleestetikken. Denne finnes det som nevnt ikke mye forskningslitteratur om ennå, men kanskje hjelper det med å rette blikket mot utenlandsk hørespillforskning til å begynne med.

#### *Utlandet*

I USA, i Tyskland, og i Storbritannia for eksempel, har forskere undersøkt hvordan hørespillenes utforming i disse landene forandret seg over tiden, og de har knyttet utviklingen til forskjellige ytre faktorer.

Neil Verma har sett nøyere på amerikanske hørespill, og han hevder blant annet at amerikanske hørespill i tiden av den store depresjonen på 1930-tallet, innholdsmessig skiller seg ut særlig fra hørespill under og etter den andre verdenskrigen (Verma, 2012). Episoder fra de tidligere årene (1935–1937) av en hørespillserie med navn *Cavalcade of America* (1935–1953) kommenterer Verma slik:

It is a format unimaginable outside the Depression, and promoted that era's idea that toil in adversity could recuperate the nation and help those joining national culture from its margins.

---

<sup>20</sup> «Likevel ble alle hørespill tatt opp i stereo fra slutten av 1970-tallet, uten at lytterne la noe særlig merke til det» (Hartenstein, 2001, s. 198). *Vennlig hilsen Lucifer* var et av de siste norske hørespill som på en måte på grunn av teknologisk determinisme ble monofonisk.

In wartime, *Cavalcade* gave up its effort to portray these mergers and analogies, concentrating instead on individuals (Verma, 2012, s. 76).

I løpet av årene ble det i denne serien sendt to forskjellige Episoder om forfatteren Mark Twain.<sup>21</sup> Den første fra 1936 omhandler Twain like mye som en annen forfatter, Louisa May Alcott, og den forteller hva de to hadde til felles. Den andre Episoden fra 1953 derimot er fullstendig fokusert på Twain som blir hyllet som en «writer of unique brilliance» (Verma, 2012, s. 76). Det blir med andre ord nokså tydelig at hørespill i depresjonstiden og i krigsårene var forskjellige, spesielt med tanke på hvilke kulturelle og politiske holdninger de gjenspeiler og reproduserer. Verma konkluderer i sin undersøkelse med at «[t]he culture had changed, and so had the aesthetic means to speak to it» (2012, s. 76). Forskjellene som ble beskrevet her, handler riktignok ikke spesielt om non-verbale virkemidler, men *innholdet* av fortellingene. Dette innholdet blir i stor grad formidlet gjennom ordlyden. Ulikhetene kan føres tilbake til den estetiske, teknologiske, sosiale og historiske konteksten av produksjonen, på samme måte som den auditive utformingen av hørespill. Med tanke på dominerende kulturelle og sosiale oppfatninger er språket til og med bedre egnet enn de andre tegnsystemene, siden disse virker indirekte og dessuten i kombinasjon med språket.

Den tyske hørespillforskningen har utviklet forskjellige betegnelser for hørespilltyper, som gjenspeiler deres estetiske vektlegging og ofte kobles til spesielle perioder i hørespillets utviklingshistorie i Tyskland. En av dem er *Erzählhörspiel*, fortellehørespill, eller også *Literarisches Hörspiel*, litterært hørespill (Schmedes, 2002, s. 38). Dramaturgiske intensjoner i slike spill var i beste fall begrenset, mens litterære formål sto i sentrum (Rodger, 1982, s. 139). Begrepene brukes ofte i sammenheng med hørespill der ordlyden har en overordnet betydning, noe som blir særlig påfallende i sammenlikning med *Neues Hörspiel*, nytt hørespill, en annen hørespillform som utviklet seg fra 1960-tallet (Schmedes, 2002, s. 39). I estetikken til denne hørespilltypen er det sentralt at hørespillets ulike elementer er autonome, frigjort fra sin rene betydnings- og henvisningsfunksjon og kommer til sin rett i sin egen materialitet (Schmedes, 2002, s. 39). Ordlyden er ikke lenger det som er viktigst. Andre elementer, som lyder og musikk, er ikke lenger underordnet språket. Det var stereofoniens muligheter som bidro til denne åpningen av den dominerende estetikken i hørespillproduksjonen (Schmedes, 2002, s. 39). Monofonien på sin side betegner Schmedes som en av årsakene til at litterære hørespill ble utformet på denne måten. Monofonien innebærer grenser

---

<sup>21</sup> Også her skal 'Episode' forstås som en del av en hørespillserie, mens 'episode' står for en kortere del av en Episode, kjennetegnet av at handlingssted eller -tid er forskjellig fra episoden før eller etterpå.

for hva det var mulig å realistisk framstille akustisk, med tanke på romlighet og sceneri, og den førte dessuten til den spesielle rollen av fading (Schmedes, 2002, s. 38).

Ved siden av en diskurs om hørespilleestetikken som kom i gang på 1960-tallet, har også computerteknologiens raske utvikling konsekvenser for hørespilleestetikken (Schmedes, 2002, s. 47). Ifølge Schmedes skjer Påvirkningen på tre veier: Digitaliseringen byr på et nytt emne for hørespill, digital studioteknikk er en faktor som påvirker produksjonseestetikken direkte, og radiomediet blir utfordret av koblingen til internett (2002, s. 47). Til forskjell fra undersøkelsen til Verma, viser Schmedes til den teknologiske utviklingens innflytelse på produksjonseestetikken. Utvikling henger imidlertid sammen med sosiale forandringer som også kommer til uttrykk i hørespill, som Verma påpekte.

En undersøkelse gjennomført av Peter Lewis viser hvordan økonomiske og politiske faktorer påvirket produksjonsprosesser av hørespill i BBC. Konkret omtaler han en fare for privatisering av denne britiske institusjonen på 1990-tallet. Lewis slår fast at både nye teknologier og en forandret ledelsesstil påvirket de kreative praksisene, men framhever: «[Computer and digital technology], while important, are less significant than a changed management culture reflecting economic and political pressures» (Lewis, 2004, s. 161-162). Ledelsesstilen i BBC før 1990-tallet var ifølge Lewis «characterized by the dominance of talk and performance in meetings, by a weight of tradition [...], and by a consequent bias towards a London-based, insider culture» (2004, s. 174). Siden midten av 1990-tallet derimot fantes blant annet en sterk trussel av «findings based on focus groups» som kunne erstatte redaksjonell vurdering (Lewis, 2004, s. 175). Innflytelsen fra markedsundersøkelser var noe nytt og førte altså til nye drivkrefter for hørespilloppdrag og -produksjoner i BBC: «[T]he culture of auditing had become an essential part of the BBC's redefinition of public service broadcasting» (Lewis, 2004, s. 166). Fra 1999 skjedde det så en omlegging bort fra data fra publikumsundersøkelser som hovedgrunnlag for produksjonsavgjørelser, men Lewis noterer at «the discourse of the audience specialists remains firmly market-research oriented and, to an extent that would have been inconceivable in the 1980s, invested with power» (2004, s. 173).

Radioen, og dermed hørespillavdelingen, kom til kort under BBC-ledelsens vektlegging av fjernsynet: «The attention and resources that have always been paid to television since the 1950s have been accompanied by a low value being placed on radio by the most senior management» (Lewis, 2004, s. 175). Ledelsens holdning begrunnes først og fremst med økt konkurranse fra kommersielle TV- og radiokanaler (Lewis, 2004, s. 175). For fremtiden betyr

konkurransen også at «even more attention and resources have to be devoted [...] to the development of digital channels and online» (Lewis, 2004, s. 175). Om hørespill spesielt påstår Lewis at:

The state of health of radio drama, a cornerstone of the BBC's public service broadcasting remit, is ... an indicator of the extent to which public service values survive in today's BBC, where a 'tri-media' strategy means increased attention being given to digital and web technology systems (Lewis, 2004, s. 162).

Sosiale og teknologiske utviklinger krever altså reaksjoner fra andre, eldre mediale institusjoner som eksempelvis den statlige BBC Radio. Dette gjelder ikke minst forandringer i 'publikumsadferd', som skjedde siden spredningen av fjernsynet og igjen med internettet og digitale innovasjoner. Hvis dette ikke skjer, kan det føre til utøving av innflytelse fra politikkers side, som i Storbritannia på 1990-tallet, og den kan ha langt større konsekvenser enn en forandring som skjer i regi av kunstneren som lager hørespill. Lewis' inntrykk av forandringene som skjedde i hørespillavdelingen i BBC, er at medarbeiderne er misfornøyde med den store vektleggingen av spørreundersøkelser (2004, s. 167). Litt senere forandringer fra ledelsens side klarte å snu utviklingen litt, blant annet ved hjelp av 'tri-media' strategien. Men Lewis innrømmer:

It's difficult to escape the feeling, though, that for Radio 4, and for radio drama within it, the problem is less competition than an ageing audience and a younger generation whose *style* of radio listening, and whose choices and tastes do not include the kind of content, still less the tone, found on Radio 4 (Lewis, 2004, s. 174).

Det finnes tydeligvis et behov for flere, spesielt estetiske, forandringer for at Radio 4, som er den primære hørespillkanalen på BBC, skal kunne bestå over lengre tid. Teknologiske, sosiale og økonomiske faktorer som 'truer' konvensjonelle produksjonsprosesser, rammer flere enn Storbritannia og BBC. I forskjellige institusjoner og ulike land er reaksjonene naturligvis forskjellige. Den beste innsikten man kan ta med seg fra denne undersøkelsen er at hørespillprodusenter bør være både frie og villige til å tilpasse seg utviklinger i ulike andre samfunnsområder, slik at de kan utnytte kunstformens hele potensial.

Avhandlinger som disse viser at man kan se på hørespill i lys av estetiske, teoretiske, historiske, teknologiske, økonomiske og politiske kontekster. I tråd med alle disse kontekstene, som ofte har fellesskaper på tvers av nasjonale grenser, kan man også oppdage felles trekk i hørespill fra forskjellige land. Det skjedde, og skjer, kreativ utveksling og det har for eksempel blitt oversatt utenlandske hørespill til norsk og omvendt. Derfor er det logisk å anta at noen av sammenhengene beskrevet ovenfor, i en viss grad kan overføres til hørespill-

utviklingen i Norge. På den andre siden er det sannsynlig at det finnes noen 'særnorske' faktorer som førte til at hørespillhistorien i dette landet også skiller seg ut. De to analysene av norske hørespill i denne oppgaven ikke byr på et stort nok grunnlag for å trekke slutninger om den norske hørespilleestetikken gjennom tidene. Ikke desto mindre kan man i *Vennlig hilsen Lucifer* og i *Jakthundene* kjenne igjen noen trekk som Hartenstein nevner i sin monografi om Radioteatrets historie og som til dels også viser seg i hørespilletets utvikling i andre land.

### Norge

På samme måte som i Tyskland, spilte ordlyden lenge den viktigste rollen også i norske hørespill og «[d]en lydsiden som ikke var tale, begrenset seg stort sett til illustrerende [lydeffekter]– og hørespillmusikk» (Hartenstein, 2001, s. 151). Noen produksjoner av utenlandske «avantgarde-stykker» for eksempel, inneholdt lydeffekter som den norske offentligheten ikke var vant til, og de ble på grunn av dette supplert med forklarende innledende kommentarer (Hartenstein, 2001, s. 153). «Først i 1985 ble det [med *Dødens ABC*] spilt inn et virkelig eksperiment» i Radioteatret (Hartenstein, 2001, s. 155). Historien i dette hørespillet er sammensatt av ulike episoder, som en hyttetur og et presidentmord, og tilhørerne er frie til å bestemme individuelt hvordan de henger sammen (Hartenstein, 2001, s. 155). Hørespillmusikk, «klipperytmen» og lydeffekter er ifølge Hartenstein det som forbinder episodene i *Dødens ABC* (2001, s. 155). Han slår fast følgende om norske hørespill: «Først på 1990-tallet ble det mulig å sidestille lydlige elementer med teksten innenfor stykket som helhet» (Hartenstein, 2001, s. 151). I Norge skjedde med andre ord åpningen av 'hørespill-sjangeren' for en mer likestilt posisjon av non-verbale virkemidler cirka tjue år senere enn i Tyskland: «[F]orbausende er det faktum at de spesielle mulighetene som ligger i det usynlige teater, svært sent og svært nølende har avført en egen radiodramatikk som fortjener betegnelsen» (Hartenstein, 2001, s. 7). Hvorfor det er slik, er noe som bør forskes på. Et forslag av Hartenstein er tilsynelatende at organisasjonen av Radioteater-avdelingen på NRK har vært en viktig faktor for utviklingen av det norske hørespillet. Denne oppfatningen har fellestrekk med den i Lewis' tekst. I *Det usynlige teatret* pekes til og med ut at «NRK fulgte BBC» da NRK ved tusenårsskiftet ble delt opp i kringkaster og produsent, med følgen at «Radioteatrets eksistens er ... avhengig av at noen radiokanaler velger å kjøpe hørespill» (Hartenstein, 2001, s. 187). I likhet med hva som ble slått fast om hørespill i BBC, var det ifølge Hartenstein ledelses- og organisasjonsforandringer som hadde den største innflytelsen på fornyelsen av voksenhørespillet i Radioteatret. Det må presiseres at noen forsøk av NRKs teatersjefer på 1990-tallet på å skape nye estetiske hørespillformer ikke lyktes (Hartenstein, 2001, s. 179). Utviklingene i Radioteatret var først og fremst forårsaket av finansielle

innstramninger som hadde som konsekvens at langt færre hørespill ble produsert, «fra nesten 80 nyproduksjoner i 1990 til ca. 35 i 2001» (Hartenstein, 2001, s. 181). Teatersjefen Nils Heyerdahl valgte å prioritere norske originalhørespill framfor formidlingen av utenlandsk dramatik (Hartenstein, 2001, s. 181). Valget vurderes positivt av Hartenstein: «Dette viste seg på flere måter å være et riktig valg». (2001, s. 181).

Det viktigste steget i videreutviklingen av norske hørespill var imidlertid «et i utgangspunktet anakronistisk prosjekt» som besto av å nyprodusere Henrik Ibsens verk (Hartenstein, 2001, s. 182). Det kom til brudd «både med tradisjonelle produksjonsformer i Radioteatret, forventningene om *Peer Gynt* som selve Det Norske Teaterritualet og ikke minst med skuespillernes forutforståelse» (Hartenstein, 2001, s. 184). Blant annet *Peer Gynt*, som 1926 var det første hørespillet noen gang spilt av Radioteatret, ble altså i 1997 sendt i en ny realisasjon og deretter gitt ut på CD (Hartenstein, 2001, s. 186). Denne nye produksjonen var som de andre nye Ibsen-hørespill, en suksess og «en fascinerende kombinasjon av Radioteatrets eldste stykke og hørespilletts genuine virkemidler, slik de har utkrystallisert seg gjennom over 70 år med Radioteater» (Hartenstein, 2001, s. 184).

Dermed ble det på 1990-tallet endelig uttrykt viljen og evnen til å forene to forskjellige oppfatninger om formålet med institusjonen NRK. To idealer, folkeopplysning og kunstnerisk utvikling, har lenge stått i konflikt (Hartenstein, 2001, s. 7). Den pedagogiske tilnærmingen har helt siden NRKs dannelse i 1933 vært dominerende, og dessuten holdt seg lengst i avdelingen Radioteater (Hartenstein, 2001, s. 9). Teatersjefene i Radioteatret har i mange tiår vært tradisjonelister «ofte på tross av utviklingen rundt dem» (Hartenstein, 2001, s. 10).<sup>22</sup> Det fantes svært få programpolitiske debatter om estetiske valg, og dette kan ha bidratt til kultur-elitens nedvurdering av Radioteatret (Hartenstein, 2001, s. 9). Hartenstein sammenfatter denne ‘epoken’ (1930- til 1990-tallet) i Radioteatrets historie slik: «Følgen [av at forandring og utvikling tok lang tid] var at Radioteatret etter hvert ble mer et museum enn et levende kunstverksted» (Hartenstein, 2001, s. 11). På 1990-tallet klarte man i Radioteatret å vende seg fra denne ‘tendensen’ og det ble skapt mye nytt og suksessfullt, men denne «store

---

<sup>22</sup> Hørespill produsert i Barne- og Ungdomsavdelingen, derimot har fra starten vært med ‘innovative’: «For [Barne- og ungdomsavdelingen (BUA)] var hørespillet ‘lydens teater’. [...] BUA knyttet bevisst til seg instruktører og teknikere som var interessert i å utvikle hørespilletts estetikk [med] et bevisst forhold til lyd og musikk som fortellende elementer» (Hartenstein, 2001, s. 169). Mange av Radioteatrets medarbeidere kom fra BUA, der det hersket en annen samarbeidskultur (Hartenstein, 2001, s. 165).

kunstneriske fornyelse[n]» sto allerede fra året 2000 i fare for å bli «en historisk periode» (Hartenstein, 2001, s. 188):

Selv om den tette kontakten mellom teknisk regissør, dramaturger og instruktører nå er ønsket fra alle sider, og lydkompetanse er blitt oppgradert som medskapende element i produksjonen, har internfakturering muligens satt en stopper for den til dels uhemmede kunstneriske utviklingen som hadde begynt på 1990-tallet (Hartenstein, 2001, s. 187).

Det ser ut til å være økonomiske og politiske faktorer som er sterkest i påvirkningen av Radioteatrets og det norske hørespilletts utvikling: «Mange er i dag redde for at den nødvendige fortsettelsen av diskusjonen rundt hørespillet som kunstform vil drukne i kampen om ressursene» (Hartenstein, 2001, s. 188).

Dessverre har det siden Hartensteins *Det usynlige teatret* i 2001 ikke blitt utgitt aktuelle fagtekster om Radioteatret. Selve tittelen på dette verket viser jo blant annet til hvordan Radioteatret er usynlig i forskningen (Hartenstein, 2001, s. 7). For meg er det uklart hvordan det står til med norske hørespill for tiden. Mitt materialutvalg er basert på at *krimmen* fortsatt står sterk, slik den har gjort siden 1950-tallet. Hartenstein slår fast at kriminalhørespill, til tross for utviklingene av hørespill generelt i Norge, «har uten tvil vært NRKs mest populære programpost – fjernsynets produksjoner inkludert» (Hartenstein, 2001, s. 80). Han understreker videre at kriminalhørespillene ved årtusenskiftet hadde flere tilhørere enn på 1970-tallet (Hartenstein, 2001, s. 80). Også når man ser utover riksgrensene, er de norske kriminalhørespill enestående (i Europa) (Hartenstein, 2001, s. 80). Else Barratt-Due, redaksjonell medarbeider ved Radioteatret siden 1991, framhever dessuten at særlig Radioteatrets Påskekrim er godt kjent blant lytterne og blir bevisst produsert for et bredt publikum, for hele familien (personlig kommunikasjon, 06.12.2018). Dette kan henge sammen med at krimmen har av noen blitt betraktet som 'ren' underholdning uten 'opplysningsformål' – både i NRK og i publikummet. Kriminalhørespill var de eneste som etter at NRK Radio i 1993 fikk tre kanaler, fortsatt ble sendt på P1 (Hartenstein, 2001, s. 178). Alle andre hørespill ble sendt på «Kulturkanalen P2» (Hartenstein, 2001, s. 178).

Til tross for en generell nedgang av antall hørespillproduksjoner i løpet av tiårene, står med andre ord kriminalhørespill fortsatt sterk blant det norske radiopublikummet. Hva som er årsaken til at noen hørespilltyper er mer populære enn andre, og har mer eller mindre gode sjanser til å trosse utfordringer fra andre medier, hadde vært et spennende tema for en annen undersøkelse. Det er dessuten viktig at man ikke 'diskriminerer' mellom ulike sjangre, for eksempel på grunn av utgangspunktet at noen hørespill er på en eller annen måte 'bedre' eller 'verre' enn kriminalhørespill. Det er en fordel å analysere hørespill som har stor rekkevidde,

fordi et av formålene med undersøkelsene er, fra mitt synspunkt, å lære mer om *virkningsmåtene* til hørespill på det hele publikumet. Det vil si at auditive virkemidler som påvirker større masser kan betraktes som første prioritet, til forskjell fra nisje-hørespilltyper som har mindre rekkevidde, og muligens uansett ingen andre auditive virkningsmåter. Kunnskap om slike virkningsmåter er blant annet viktig med tanke på at forskere, lærere, elever, privatpersoner og flere får en bedre mulighet til å forstå hvordan de blir 'påvirket' gjennom auditive kunstverk, hvordan de kan og bør tolkes – også når man i utgangspunktet ikke deler de spesifikke kodene som er viktige i et spesielt hørespill.

#### Auditiv kunst i et *literacy*-perspektiv

Ved å systematisk analysere hørespill, for eksempel ved hjelp av hørespillsemiotikken som var grunnlag for mine analyser, blir det enklere å danne seg et bilde av produksjonskonteksten. Hva kan ha vært årsak til at et hørespill ble til slik det ble? Hvilke intensjoner kan ha ligget bak valgene som bestemmer dette hørespillets spesielle utforming og dermed virkningsmåter? Man kan undersøke mer enn kun hørespill med semiotiske verktøy og på bakgrunn av problemstillinger som disse. Auditive tegnsystemer som musikk, stemme, stereofoni og montasje finnes også i *andre auditive kunstformer*, som jeg i det følgende utdyper. Det er en av grunnene til at det ikke alltid er lett å skille noen av dem klart fra hørespill.

#### *Andre sjangre på radio*

Radioteatret har for eksempel laget en originallyd-komposisjon, *Metropolis Oslo* 1995, og diktmontasjer (Hartenstein, 2001, s. 161). Det ble sendt en del «hørespilleksperimenter» i Nils Nordbergs serie *Radio Drama – hørespill for åpne ører* fra 1987 (Hartenstein, 2001, s. 156). Når man vender blikket mot såkalte radiodokumentarer, som i Norge først ble betegnet som 'dokumentariske montasjer', ser man at grensene mellom radioens sjangre er diffuse. De første dokumentariske montasjene på NRK ble laget av montasjegruppen Radioverkstedet (Hartenstein, 2001, s. 176). Gruppe ble opprettet i 1988, og den fikk senere navnet Dokumentarredaksjonen (Hartenstein, 2001, s. 176).<sup>23</sup> I 1991 ble Dokumentarredaksjonen innlemmet i en avdeling med Radioteatret, barnehørespill og Satireredaksjonen, blant annet med formålet «å utvikle et nytt formspråk for hørespillet, basert på erfaringene med

---

<sup>23</sup> Navnet Radioverkstedet minner om den US-amerikanske *The Columbia Workshop*, en radioserie på Columbia Broadcasting System (CBS) fra 1936 til 1947, som utmerket seg ved eksperimentering med radioens narrative former som hørespill og dokumentarer, i streben etter å tilby et alternativ for radioprogrammer som falbydde «the soap, yeast, and Jell-o on which commercial broadcasting had grown fat» og hadde bidratt til litterær tilsidesettelse av de kommersielle radiokanalenes program (Verma, 2012, s. 20-22).



montasjene» (Hartenstein, 2001, s. 178-179). Men i året 2000 ble Dokumentarredaksjonen skilt fra Radioteatret og lagt inn under Fakta-divisjonen (Hartenstein, 2001, s. 188). Også i disse forandringene gjenspeiles ulike «sjangermessige bevisst[heter]» (Hartenstein, 2001, s. 188).

De forskjellige sjangrene, hørespill og radiodokumentar, og andre programtyper på radio har i større og mindre grad felles trekk, og de påvirker hverandres utforming. Denne gjensidige innflytelsens dimensjoner kan variere avhengig av blant annet organisatoriske og politiske faktorer, som for eksempel faktumet hvilken NRK-avdeling Dokumentarredaksjonen hører til. Dessuten finnes det vanligvis også mer indirekte innflytelser, som produsentenes resepsjon av andre auditive kunstverk. Særlig reklame er en form for (radio)kunst som ofte reagerer raskt på nye formmessige utviklinger som kommer til syne i andre, mer eller mindre relaterte, kunstformer. Reklame tar dessuten i bruk auditive tegnsystemer i bevissthet om deres virknings- og betydningspotensial. Theo van Leeuwen påpeker i sammenheng med estetiske funksjoner i multimodal kommunikasjon at «advertising was a forerunner, a form of communication which from the start combined functional communication with an appeal to pleasure and desire» (Van Leeuwen, 2015, s. 431). I noen områder mer enn i andre er det altså skikk og bruk å lære av andre sjangre. Derfor bør man også når man vil forstå enkle kunstformer, lære noe om andre som kunne stå i gjensidig vekselvirkning med dem. Det kan tenkes at bredere og bedre kunnskap om hørespillets spesifikke virkningsmåter kan øke innsikten i radioreklame og omvendt.

#### *Tilblivelse av auditive kunstverk*

Auditive kunstverk, som reklameinnslag og hørespill, oppstår i et nettverk av mange forskjellige 'ytre' faktorer som påvirker deres produksjon og resepsjon. Radioens forskjellige kunstformer og -verk er i dag også ofte tilgjengelige på nettet, *on demand* og ikke nødvendigvis lenger er tilknyttet store, institusjonelle radiokanaler. De resulterer av produksjonsprosesser der det må tas hensyn til ressurser (først og fremst finansielle) og til interesser (blant annet estetiske, politiske og økonomiske). Kunnskap om *hvorfor* auditive kunstverk har en spesiell utforming (for eksempel på grunn av interesser), kan forenkle og styrke en kritisk tolkning av dem.<sup>24</sup> Det samme gjelder kunnskap om *hvordan* denne

---

<sup>24</sup> Jeg mener med auditive kunstverk verbale, paraverbale eller/og non-verbale lydkomposisjoner som ble laget med intensjon. Det kan være både musikk, hørespill, podkaster, lydbøker og mer. Noen er rent auditive, mens andre er multimodale og kun blant annet auditive.

utformingen ble til - altså hvilke spesielle auditive tegnsystemer det forårsakes av at man oppfatter et kunstverk slik man gjør det.

Den individuelle lytterens opplevelse og tolkning av et auditivt verk er resultat av resepsjonsprosessen. Resepsjonen befinner seg altså på mottakerens side av auditive kunstverk. Den er subjektiv og individuell, fordi lytteren tolker de ulike auditivt formidlede tegn blant annet ved hjelp av konnotasjoner. James Paul Gee forklarer hvordan persepsjonen<sup>25</sup>, som er en sentral del av all tenking og læring, kan forbinde to forskjellige perspektiver på *literacy*<sup>26</sup>: «the conventions, norms, values, and practices of different social and cultural groups» på den ene, og «the mind» og kognitive prosesser som foregår i *individet* på den andre siden (Gee, 2015, s. 36-37).

What determines what experience a person has and how they pay attention to the elements of these experiences [i.e., how they find patterns in their experiences or what patterns they pay attention to] is their participation in the practices of various social and cultural groups. And these practices are mediated by various tools and technologies whether these be literacy or digital media or other tools (Gee, 2015, s. 38).

Man kan overføre dette utsagnet til auditive kunstverk, selv om Gee ytrer seg med tanke på skrifttekster. Det er med andre ord både sosiale praksiser og den individuelle resepsjonen som er relevante også i tolkningen av hørespill. I tillegg til å spørre etter spesielle auditive tegn for eksempel, kan man i en analyse undersøke hvilke spesielle konnotasjoner disse tegnsystemene kan utløse. Slike konnotasjoner på sin side er i stor grad knyttet til individets erfaringer gjort i kontekst av «social factors, including political and economic conditions, social structure, and local ideologies» (Gee, 2015, s. 43). Det handler om spesifikke koder som kan variere og dermed påvirker resepsjonen slik at et verk får mer eller mindre ulike meninger for ulike lyttere.

Hvis og når den enkelte lytteren av auditive kunstverk blir klar over at informasjonen han eller hun mottar er resultat av en subjektiv tolkning som forbinder ulike tegn med spesielle betydninger, er det lagt en grunnstein for forståelsen av at man (for eksempel som 'kunstner') kan styre meningsdanning gjennom å velge bestemte tegn. Videre blir det mulig å erkjenne at auditivt oppfattet informasjon kan være manipulert, kunstig og intensjonell. Dette er en forskjell fra oppfatningen at lyder er autentiske, som er en forutsetning for den i utgangs-

---

<sup>25</sup> Persepsjon skal forstås som *ikke* innsnevret på oppfatning av *kunstverk*, men som oppfatning generelt, i motsetning til *resepsjon*.

<sup>26</sup> Med *literacy* menes her ferdigheter som trengs for å forstå tekst; alle tekstnivåene (eller betydningsnivåene i teksten) og alle mediale former for tekst (også for eksempel non-verbale).

punktet mer intuitive og kanskje emosjonelle måten å reagere på lyder på. Hvordan auditive oppfatninger fungerer, hvordan spesielle lyder kobles til spesielle betydninger er både interessant og viktig å lære mer om. Dette gjelder det enkelte hørespillet, denne spesielle kunstformen, alle auditive kunstformer, kunstformer som *blant annet* er auditive og også non-estetiske systemer. For å formidle fordelen som kunnskap om hørespill har på et høyere og mer abstrakt nivå, legger jeg i det neste delkapitlet fram noen områder som kan bidra til en bedre forståelse av rollen til auditiv persepsjon i ulike kontekster.

#### *Auditiv oppfatning og literacy*

Fra før man blir født er man utsatt for lyder (bortsett fra når man mangler hørsel), og allerede før et barn lærer språk har lydene det hører forskjellige betydninger (Ferrington, 1994, s. 52). Siden det ikke er mulig å lukke ørene som man gjør med øynene, hører man hele tiden og oppfatter «hundreds of thousands of bits of information» i sekunden – også når man sover (Ferrington, 1994, s. 52). Auditive sanseinntrykk er alltids- og allestedsnærværende, og tolkningen av informasjonen de formidler skjer først og fremst umiddelbart og uten refleksjon. Spesielt med tanke på auditive kunstverk virker det derfor viktig å lære mer om resepsjonen av auditivt formidlet betydning – både fra forskningens og den individuelle lytterens side.

Ferdigheten til å identifisere strategier og teknikker brukt for å framkalle spesielle effekter i relasjon til hva man føler, tenker, tror og ønsker, er implisert i noen forståelser av *literacy* (Lankshear & Knobel, 2003, s. 15). Som Colin Lankshear og Michele Knobel framhever, går slike ferdigheter inn i for eksempel *media literacy* og *information literacy*:

[W]e sometimes find implications that we need to learn to ‘read’ media or information sources in specialized ways in order to ‘get what is really there’ and/or to avoid being ‘taken in’. This is the idea that there are ways of deciphering media and information more or less *wittingly* or *critically* as an ‘insider’ or, at least, as an effective receiver or producer within the media spaces in question (Lankshear & Knobel, 2003, s. 15).

*Literacy*-ideen omfatter med andre ord ikke ‘bare’ tolkning av visuelt/billedlig – eller verbalt/språklig – formidlet informasjon, men alt det man mottar gjennom ulike medier.

Bertram C. Bruce beskriver *literacy* slik:

[L]iteracy is an assortment of practices, or *multiliteracies*. The literacies are multiple in multiple ways: Different disciplines demand or define different ways to represent meaning; different social practices call on different communicative means, different cultures imply different primary literacies, and different media invoke different critical faculties (Bruce, 2003, s. 330).

Forskjellige medier kan altså ha veldig spesifikke måter å formidle på og blir dessuten også ofte kombinert; for eksempel i *hypermedia*, som forener hypertekster («texts linked together with various navigational tools so that users can select a range of different paths or trails») med blant annet musikk, lyd, bilder eller/og videoer (Myers & Beach, 2003, s. 245). Harvey J. Graffs ser i denne forståelsen av *literacy* et positivt potensial når det gjelder utdanning:

If there are indeed, as I am convinced, a number of distinct “literacies”, the manner in which their elements overlap or coincide has, at least in the abstract, the revolutionary potential for reconstructing primary, and perhaps higher, education in order to develop and practice those distinct but not completely differentiated abilities (Graff, 1995, s. 321).

Tanken om at også innsikter i for eksempel auditive kunstformer kan brukes til blant annet undervisningsmetoder, vil jeg framheve i sammenheng med hørespillanalyser. De er ikke utelukkende relevante når det gjelder å lære mer om ‘historiske samfunn’ – for eksempel under radioens gullalder i Norge, på 1950-tallet – eller spesielle samfunnsgrupper som det unge publikummet av barnehørespill. Graff understreker betydningen kunnskap om fortiden har for nå- og framtiden:

Failure to appreciate the provenance of the past, of history, in the present and the possibilities for the future makes us its prisoners, bound to repeat the past, rather than to learn from it and break its bonds. With respect to literacy, in theory and in practice, this is powerfully the case (Graff, 1995, s. 318).

Forskjellige faktorer bidrar til resepsjonen, men spesielt utformingen av det auditive kunstverket er interessant. Bestemte auditive tegnsystemer, som ble valgt ut i en produksjonsprosess som kan etterspores, kan relateres til historiske, sosiale og ideologiske kontekster. Kanskje gjør det denne tilnærmingen det mulig å beskrive en implisert lytter, ved å forutsette et bestemt avkodningssystem, som jo ikke alle lyttere har tilgjengelig? Dette er særlig interessant igjen når det gjelder reklame, men også auditive kunstverk som blir bestilt og kringkastet av statlige medier. Det er spennende å spekulere hvordan ulike interesser kan påvirke auditive kunstverks utforming og deres resepsjon. Forskning på auditive tegnsystemer, for eksempel i sammenheng med popkultur, er kanskje et første steg for å finne ut mer om ‘den lydlige siden’ av i første omgang vår og beslektede kulturer.

For en vitenskapelig undersøkelse eller beskrivelse av et auditivt kunstverks virkning er det en fordel å bruke analyseverktøy som også lar seg anvende om andre kunstverk, siden det er knyttet til med analysens reliabilitet og validitet. Dette er tilfelle med kategoriene og begrepene semiotikken tilbyr.

### Implikasjoner for hørespillanalyser

Forankringen i *literacy*-feltet forklarer hvor relevant det er å gjennomføre hørespillanalyser og analyser av andre auditive kunstformer. Å formidle dette var et av mine formål med denne studien. Dessuten ville jeg demonstrere at en semiotisk tilnærming til hørespill er hensiktsmessig. I denne sammenhengen er det avgjørende at den semiotiske teorien, som den ble grunnlagt av Peirce og Morris, blir tilpasset undersøkelsesobjektet hørespill. Dette gjorde Götz Schmedes i *Medientext Hörspiel* og hørespillsemiotikken han utviklet basert på spesielle semiotiske tilnærminger for film- og teaterstudier, kan anvendes på *alle* hørespill. Det semiotiske utgangspunktet for hørespillanalyser har fordelen at alle tegn og tegnsystemer som måtte finnes, kan oppdages. Dessuten bygger det på forståelsen at ingen tegnsystemer er 'viktigere' eller 'bedre' enn andre, og det muliggjør teoriens og systematikkens anvendelse på svært ulike auditive kunstverk.

Tilpassingen av teori og metode, som er kjent fra analyser av ulike andre kunstformer som skrifttekster og bilder – i denne oppgaven semiotikk og narratologi – er en måte å anerkjenne hørespillets status som egen kunstform på. Med denne forståelsen som utgangspunkt kan man også undersøke andre auditive kunstformer med andre teorier eller metoder som grunnlag. Det trengs imidlertid alltid en forandring blant annet av teoriens kategorier hvis de ble utviklet for ikke-auditive kunstformer, fordi det er en forutsetning for undersøkelsenes validitet og reliabilitet.

## Oppsummering

Med denne oppgaven ble det framhevet at det finnes en betydelig mangel på forskning på norske hørespill. I tillegg til svært lav akademisk interesse for emnet i Norge, er kunstformens betydning i den norske radiohistorien et sterkt argument for at det må forskes mer på denne auditive kunstformen. Hørespilletts relevans blir også tydelig i sammenheng med andre auditive kunstformer, som har stor spredning i en tid med færre hørespillproduksjoner. Det ble forklart at 'litterære analyser' av hørespill er utilstrekkelige, fordi hørespillet er en egen auditiv kunstform. Slik bidrar oppgaven med forslag om hvordan nye undersøkelser av hørespill kan utformes.

Det ble analysert to norske hørespill, *Vennlig hilsen Lucifer* og *Jakthundene*, med utgangspunkt i semiotisk og narrativ teori, og begge teoretiske tilnærmingene ble tilpasset kunstformen hørespill på grunnlag av forskning fra Tyskland. Med mine analyser kunne jeg demonstrere fordelen ved å omarbeide teoretiske og metodiske tilnærminger med tanke på hørespill. De 'tilpassede' teoriene gir omfattende innsikt i det komplekse nettverket av tegnsystemer og narrative komponenter i hørespill, som en litterær analyse ikke hadde avdekket i samme omfang. Dette gjelder spesielt hørespilletts non-verbale tegnsystemer, som musikk, stemme og lyd, og den samtidige konfigurasjonen av tegnsystemer. Rattigan sammenfatter hvorfor hørespill er en egen kunstform: «It is its total reliance upon sound and its compositions in sound that are specifically unique to the genre [radio drama]» (Rattigan, 2002, s. 221). Hørespillelementer som lyd og komposisjon er det ikke mulig å gjengi i en skrifttekst med den samme virkningen som de har i hørespillet.

Hypotesen min ble bekreftet: Analyser basert på hørespillsemiotikk og 'hørespillnarratologi' gjør rede for kunstformens særegenheter. Dette kommer til syne både i de auditive tegnsystemene, i de narrative komponentene og i måten de virker sammen på i hørespill. Ved å se mine hørespillanalyser i lys av fagtekster fra eksisterende hørespillforskning, som hovedsakelig stammer fra utlandet, knyttet jeg dem til sentrale aspekter i ulike vitenskapelige fagdisipliner og viste relevansen av hørespillforskning. Jeg la spesielt vekt på *literacy* i relasjon til for eksempel multimediale tekster eller rent auditive tekster, som hørespill, lydbøker, podkaster, radioreklame og flere. Til tross for rask teknologisk utvikling og endring av forbruksadferd, er noen auditive kunstformer spesielt sterkt representert, med tilsynelatende økende interesse blant publikummet. Vi har ikke råd til å fortsette å ignorere dem, men bør lære mer om den auditive kunstens virkemåter.

Det handler om et stort felt med mange mulige innfallsvinkler, og det innbyr til undersøkelser med ulike faglige tilnærminger. Under arbeidet med denne oppgaven støttet jeg på interessante perspektiver som ikke kunne inkluderes i denne rammen, men som kanskje også vekker interesse hos framtidige hørespillforskere. Jeg nevner noen av idéene som jeg dessverre ikke kunne fordype meg i i perspektivering.

### Perspektivering

Da jeg først startet min mastergradsavhandling, ville jeg finne ut mer om fenomenet Påskekrim, som har vært en faktor i materialutvalget mitt. Det handler trolig om noe spesielt og er, ikke minst på grunn av det, interessant fra et forskerperspektiv. I løpet av arbeidet forskjøv fokuset mitt seg mer og mer bort fra det temaet. Ikke desto mindre er Påskekrimmen noe som jeg syns bør undersøkes nærmere.

Under denne oppgavens tilblivelse leste jeg forskningslitteratur fra andre land som nesten tvangsmessig utløste spekulasjon om hva man kunne lære om det samme emnet i Norge. Spesielt når det gjelder undersøkelser av BBC og hørespill, lurer jeg på om det finnes likheter med NRK sin rolle i den norske hørespilleestetikken. Hvordan arter påvirkningen statlige institusjoner hadde eller har i ulike land seg, og hvilke (ulike) følger hadde eller har det for hørespill? Eller, i første omgang: Hvilke implikasjoner har det at NRK er den eneste norske hørespillprodusenten?

Kriminal- eller spenningshistoriens utforming og framstilling i hørespill sammenliknet med skrifttekster er et annet mulig forskningstema. En slik undersøkelse kan bygge på hørespillsemiotikken som jeg har beskrevet her, og i tillegg være en adaptasjonsanalyse. Det kan videre spørres om det finnes forskjeller mellom mulige typologier av kriminalhistorier i skrifttekster og i hørespill.

Ved siden av et nødvendig blick på hørespillets fortid, syns jeg at man bør følge med kunstformens videre utviklinger. Hvilke muligheter byr seg nå at hørespill kan være fritt tilgjengelig på internett og på tvers over nasjonale grenser? Hvordan påvirkes hørespill av andre auditive sjangre og strømninger fra andre 'hørespillkulturer'? Hvilken rolle spiller amatørproduksjoner?

Uavhengig av om det med hørespill handler om et masse- eller nisjeprodukt, er det verdt å bli forsket på.

## Litteratur

- Bal, M. (2017). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (4. utg.). Toronto: University of Toronto Press.
- Bruce, B. C. (2003). *Literacy in the Information Age: Inquiries into Meaning Making with New Technologies*. Newark, Del: International Reading Association.
- Bruner, J. (2004/1991). The Narrative Construction of Reality. I M. Bal (Red.), *Narrative Theory: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies: Vol. 4: Interdisciplinarity* (s. 213-232). New York: Routledge.
- Crisell, A. (2001). The Rise of Radio Studies. *European Journal of Communication*, 16(2), 245-249. doi: 10.1177/0267323101016002006.
- Crook, T. (1999). *Radio Drama: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Dern, J. A. (2004). The Third Man and the Third Medium: Radio and the Characterization of Harry Lime. *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media*, 2(3), 171-186. doi: 10.1386/rajo.2.3.171/1.
- Ferrington, G. (1994). Keep Your Ear-lids Open. *The Journal of Visual Literacy*, 14(2), 51-61. Hentet fra [http://jcp.proscenia.net/publications/articles\\_mlr/ferrington/earlids.html](http://jcp.proscenia.net/publications/articles_mlr/ferrington/earlids.html).
- Folkvord, I. (2012). Nyskapende radioestetikk og pragmatisk leilighets-arbeid: Hørespillsjangeren i Inger Hagrups verk. *Nordlit: Tidsskrift i litteratur og kultur*, 16(2), 171-187. doi: 10.7557/13.2382.
- Gee, J. P. (2015). The New Literacy Studies. I J. Roswell & K. Pahl (Red.), *The Routledge Handbook of Literacy Studies* (s. 35-48). London: Routledge.
- Graff, H. J. (1995). *The Labyrinths of Literacy: Reflections on Literacy Past and Present* (Rev. and expanded ed. utg.). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Grønstøl, S. B. (1990). Privatlivet på lufta: Høyrespelet som kvinnegenre. I I. Engelstad, J. Hareide, I. Iversen, T. Steinfeld & J. Øverland (Red.), *Norsk kvinnelitteraturhistorie: Bd. 3: 1940-1980* (s. 85-91). Oslo: Pax.
- Hand, R. J. (2014). The Darkest Nightmares Imaginable: Gothic Audio Drama From Radio to the Internet. I C. L. Crow (Red.), *A Companion to American Gothic* (s. 461-474). Oxford, UK: John Wiley & Sons, Ltd.
- Hartenstein, T. (1993). Tekst og hørespill: Et forsøk på å bestemme radiofiksjonens produksjonsetetikk. *Norsk litterær årbok, 1993*, 139-163.
- Hartenstein, T. (2001). *Det usynlige teatret: Radioteatrets historie 1926-2001*. Oslo: Norsk Rikskringkasting.



- Huwiler, E. (2005). *Erzähl-Ströme im Hörspiel: Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Paderborn: Mentis.
- Intellectbooks. (2018). Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media. Hentet 15.12.2018 fra <https://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-journal,id=123/>
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2003). *New literacies: Changing Knowledge and Classroom Learning*. Buckingham: Open University Press.
- Larsen, S. E. L. (2018). Hørespill. Hentet 23.11.2018 fra <https://snl.no/h%C3%B8respill>
- Lewis, P. (2004). Opening and Closing Doors: Radio Drama in the BBC. *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media*, 1(3), 161-176. doi: 10.1386/rajo.1.3.161/1.
- Macé, N. (Regissør) (1977). *Vennlig hilsen Lucifer* [mp3]. Oslo: Norsk Rikskringkasting.
- Martin, C. (2014). Adventure's Fun, but Wouldn't You Rather Get Married?: Gender Roles and the Office Wife in Radio Detective Dramas. *Velvet Light Trap*, 74, 16-26. doi: 10.7560/VLT7403.
- Mosli, C. (Regissør) (2012). *Jakthundene* [mp3]. Oslo: Norsk Rikskringkasting.
- Myers, J. & Beach, R. (2003). Hypermedia Authoring and Critical Literacy. I B. C. Bruce (Red.), *Literacy in the Information Age: Inquiries Into the Meaning Making With New Technologies* (s. 233-246). Newark, Del: International Reading Association.
- Ormestad, T. (1999a). Innspilling av radioprogrammer på plate og bånd. I R. D. B. Andersen (Red.), *Kringkastingens tekniske historie* (s. 67-76). Oslo: Norsk Rikskringkasting.
- Ormestad, T. (1999b). Produksjonsteknikken i Radioen. I R. D. B. Andersen (Red.), *Kringkastingens tekniske historie* (s. 77-87). Oslo: Norsk Rikskringkasting.
- Rattigan, D. (2002). *Theatre of Sound: Radio and the Dramatic Imagination*. Dublin: Carysfort Press.
- Rinke, G. (2017). *Das Pophörspiel*. Bielefeld: Transcript.
- Rodger, I. (1982). *Radio Drama*. London: Macmillan.
- Ryan, M.-L. (2004). Introduction. I M.-L. Ryan (Red.), *Narrative Across Media* (s. 1-40). London: University of Nebraska Press.
- Schmedes, G. (2002). *Medientext Hörspiel: Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*. Berlin: Waxmann.
- Talleraas, A. S. (2006). *Lydbokens utvikling: Tilgjengelighet av skjønnlitterære lydbøker for voksne i det kommersielle markedet* (Mastergradsavhandling, Universitetet i Oslo). Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/26556>

- Toolan, M. J. (2001). *Narrative: A Critical Linguistic Introduction* (2. utg.). London: Routledge.
- Van Leeuwen, T. (2015). Looking Good: Aesthetics, Multimodality and Literacy Studies. I J. Roswell & K. Pahl (Red.), *The Routledge Handbook of Literacy Studies* (s. 426-439). London: Routledge.
- Verma, N. (2012). *Theater of the Mind: Imagination, Aesthetics, and American Radio Drama*. Chicago: University of Chicago Press.
- White, H. (2004/1981). The Value of Narrativity in the Representation of Reality. I M. Bal (Red.), *Narrative Theory: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies: Vol. 4: Interdisciplinarity* (s. 58-80). New York: Routledge.