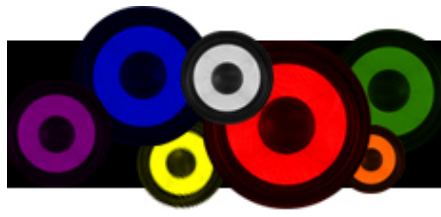




INTRODUKTION	2
DET VALGTE VIDEOKLIP.....	2
PROBLEMFORMULERING	2
LYDDESIGN	3
STRATEGI FOR LYDDESIGN	3
Scenegennemgang	3
Overvejelser vedrørende fremgangsmåde	3
Tanker omkring lyddesignet i den originale trailer	4
Overordnede betragtninger i forbindelse med audiodesign for lignende filmtrailers.....	5
TEORETISK BAGGRUND FOR LYDDESIGN	5
Den klassiske løsning.....	6
Den alternative løsning	6
PRELIMINÆRT LYDDESIGN	8
VALG AF ENDELIGT LYDDESIGN	9
IMPLEMENTATION	10
MUSIK	10
LYDEFFEKTER	12
KLIPNING	12
KONKLUSION	13
KILDELISTE	15
LINKS	15
LITTERATUR	15
UNDERVISNINGSMATERIALE	16
Online materiale	16
Kopieret materiale.....	16
APPENDIKS 1	17
PRODUKTIONSNOTER TIL TRAILEREN FOR FILMEN "300"	17
APPENDIKS 2	19
KORT BESKRIVELSE AF TRAILERE FOR LIGNENDE FILM	19



INTRODUKTION

Formålet med denne opgave er at opnå teoretisk ballast i forbindelse med udarbejdelse af et lyddesign til en selvvalgt videosekvens, for derefter at implementere denne viden.

DET VALGTE VIDEOKLIP

Videoklippen jeg har valgt til denne opgave er en trailer for filmen "300", der har premiere i september, 2007. Filmen er en filmatisering af tegneserien "300", der er tegnet og skrevet af Frank Miller, som også stod bag bl.a. "Sin City"¹. "300" omhandler Slaget ved Thermopylæ, hvor kong Leonidas og hans 300 tapre spartanere kæmpede mod den persiske Kong Xerxes og hans enorme hær, der ifølge legenden talte over 100.000 mand. Slaget fandt sted under de persisk-græske krige, i foråret 480 f.Kr., hvor grækerne indtog en stærk defensiv stilling mod den enorme persiske hær. Stillingen blev omgået efter tre dages kampe, da forræderen Ephialtes viste perserne en flankerende rute gennem et andet pas. For at give hovedstyrken på 5.000 mand tid til at trække sig tilbage, udkæmpede kong Leonidas af Sparta, med 300 af sine mænd, en desperat retrætekamp mod overvældende odds. Forsvarerne af Thermopylæ døde til sidste mand, men de holdt perserne tilbage længe nok til at deres kammerater kunne undslippe.

Filmen er instrueret af Zack Snyder ("Dawn of the Dead" etc.), som efter min mening har en inspirerende visuel stil, der bl.a. kombinerer live action med virtuelle baggrundsbilleder.²

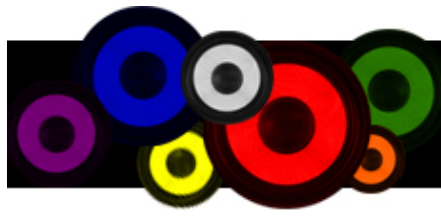
PROBLEMFORMULERING

Mine arbejdsspørgsmål har til denne opgave været følgende:

- Hvilke virkemidler benyttes til filmtrailere for lignende film?
- Hvordan kan lydsporet til den valgte trailer designes?
- Hvilke virkemidler kan benyttes hvis lydsporet til traileren skal designes således at det udelukkende består af musik?

¹ <http://www.imdb.com/title/tt0401792/>

² <http://www.byenkaldet.dk/default.asp?sct=1&item=50380&uid=special&do=external>



LYDDESIGN

STRATEGI FOR LYDDESIGN

Den visuelle stil fra traileren til filmen "300" tiltalte mig meget, da jeg følte at billedmaterialet åbnede op for nogle interessante muligheder jeg ikke tidligere har set i lignende film. Det slog mig hurtigt at jeg enten ville gribe lyddesignet an på klassisk vis som en kampfilm med masser af action og lydeffekter, men jeg følte også der var mulighed for at tænke i andre baner, da den visuelle stil i "300" skiller sig ud fra mængden af lignende nyere, klassiske kampfilm, som eksempelvis "Gladiator", "Troja" og "Alexander"³.

Scenegennemgang

Efter at have besluttet mig for videoklipet "300" så jeg klippet igennem og tog noter til traileren, scene for scene. Noterne indeholdt en kort beskrivelse af de enkelte sceners handling, mulige lydkilder der kunne lydliggøres, samt mine umiddelbare tanker vedrørende stemningen i det pågældende klip⁴. Disse noter skulle danne udgangspunkt for mit stilvalg i forhold til det endelige lyddesign. Jeg ønskede at finde ud af om der er en umiddelbar rød tråd gennem billedsiden, som kunne inspirere mig til at finde en mere alternativ løsning på lyddesignet, eller om en mere klassisk tilgang ville være bedre egnet⁵.

Overvejelser vedrørende fremgangsmåde

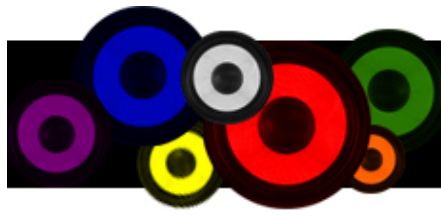
I den klassiske løsning ville jeg umiddelbart tage teoretisk afsæt i soundscape-teorierne, med målet om at lave en lydlig scenografi. Til dette ville en kategorisering af lydene/lydkilderne i traileren være nødvendig. Jeg ville bl.a. benytte mig af tankerne bag 'Det arkitektoniske rum', 'Det relationelle rum' og 'Det stedsspecifikke rum' og klassificeringerne 'Keynote sounds', 'Sound marks' og 'Sound signals'. [Soundscape I, slideshow, s. 7-13 og Barry Truax, s. 23-27]

Herudover ville jeg få brug for at udvælge de lyde der skulle lydliggøres, da lyd på film, i forhold til lyd frembragt i hverdagsmiljøer, er ekstremt selekteret. Dette kunne baseres på Birger Langkjærs tanker omkring auditiv selektion. Ifølge Langkjær høres alle lyde rent sansefysiologisk, men de tildeles forskellige grader af opmærksomhed, baseret på hvad man er særligt optaget af, lydens specifikke karakter (lydstyrke, frekvensniveau) og sammenhængen med det lydmiljø lyden indgår i. [Birger Langkjær, s. 100-101].

³ Se trailere for de nævnte film på den vedlagte CD' i mappen: "Diverse" → "Inspirationsmateriale"

⁴ Se Appendiks 1 på side 17 for produktionsnoter

⁵ Termerne 'klassisk'- og 'alternativ' løsning er udelukkende navne jeg har givet mine to idéer for at holde styr på dem. Navnene er inspireret af et undervisningslide "Filmiske AV-relationer i historisk perspektiv", der benytter termerne 'klassisk' og 'moderne'. ["Filmlyd & -musik 1", s. 18]



Målet for et sådant mere klassiske lyddesign ville være at forsøge at lægge lyddesignet tæt op ad lignende produktioners klangidealer, hvorfor en mindre undersøgelse af sådannes udnyttelse af tale, musik og lydeffekter⁶ vil være en mulighed.

Mit andet løsningsforslag, baseret på en mere alternativ løsning, ville i højere grad benytte sig af de muligheder der ligger i at udtrykke lyddesignet primært gennem musik. Til denne løsning ville jeg tage udgangspunkt i teorierne omkring 'Motor-perception' af Mark Johnson og 'Anaphones' af Philip Tagg. En sådan løsning vil, i forhold til den mere klassiske løsning, kræve en mere omfattende musikalsk kompositorisk indsats, da det i denne løsning udelukkende er musikken der skal udtrykke narrativ og stemning [slides "Musik & Perception", s. 14 og Philip Tagg, s. 3-4].

Tanker omkring lyddesignet i den originale trailer

Den originale trailer for filmen "300" benytter sig af storladne moderne rockmusik kombineret med brudstykker af dialogen, samt enkelte lydeffekter fra filmen for at udtrykke filmens overordnede narrativ. Traileren afsluttes med en fortæller, der meget kort understreger filmens overordnede plot⁷.

Min umiddelbare reaktion på den originale trailer var et ønske om at lave en trailer, der i højere grad udtrykker og understøtter filmens, efter min mening, mere alternative grafiske stil. I mine ører er det originale lyddesign didaktisk⁸, og jeg ønskede at forsøge mig med et lyddesign, der var en smule mere abstrakt i sit udtryk, for derved at overlade mere til tilskuerens evne til at strukturere de oplevede elementer. Denne egenskab hos tilskueren er af Bordwell og Thompson beskrevet således:

"The mind is never at rest. It is constantly seeking order and significance, testing the world for breaks in the habitual pattern" [Bordwell og Thompson, side 48].

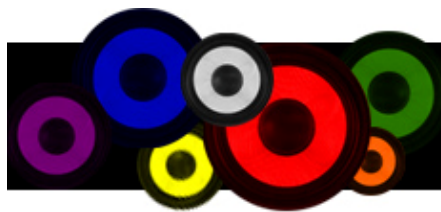
Citatet understøtter min idé om at et mere alternativt lyddesign, her baseret på det musikalske udtryk, vil danne en form for mening hos tilskueren, da vedkommende vil forsøge at finde form og struktur i det oplevede.

Jeg ønskede derfor at forsøge at formidle filmens plot uden brug af en decideret fortæller eller dialog/monolog fra filmen. Dette skyldtes dels den udfordring jeg så i en sådan opgave, samt at jeg mener billedsiden til den valgte trailer kan bære et mere abstrakt lyddesign. Desuden ønskede jeg at producere lyddesignet helt fra bunden, uden genbrug af det originale auditive materiale, inklusiv den originale tale. Det skal dog nævnes at ønsket om at undgå tale også delvist skyldtes manglende ressourcer i forbindelse med indtaling af velklingende (og derved overbevisende) amerikansk speak.

⁶ Opdelingen af lyd i kategorierne tale, musik og lydeffekter stammer fra Bordwell og Thompson, s. 352

⁷ Se mappen "Diverse" → "Original Trailer" på den vedlagte CD for den originale trailer

⁸ Didaktisk skal her forstås som forklarende og uddybende, modsat abstrakt.



Traileren til filmen "300" indeholder flere scener med billeder i slowmotion og det vil derfor være nødvendigt at tage stilling til hvordan dette skal håndteres auditivt. F.eks. kan handlingen intensiveres og "subjektiveres" ved brug en enkelt fremhævet lyd i realtid (eller evt. stilhed) sammen med billedsiden forlængede oplevelse af tid gennem slowmotion. På denne måde kan sekvensen virke som en isoleret proces, hvor tilskuerens fokus kan rettes på én bestemt ting, som f.eks. en persons ansigtsudtryk m.m. Ifølge Birger Langkjær høres lyde sjældent i slowmotion. Dette skyldes at visuel slowmotion ændrer bevægelsen, men bevarer et genkendeligt objekt. Ved auditiv slowmotion ændres både bevægelsen og objektet, idet langsomt afspillet lyd daler i frekvensniveau og lyder dybere eller mørkere. [Birger Langkjær, s. 105]

Overordnede betragtninger i forbindelse med audiodesign for lignende filmtrailers

Nedenstående er en kort sammenfatning af min gennemgang af de auditive virkemidler benyttet i trailerne for de tre film "Gladiator", "Troja" og "Alexander"⁹. Se beskrivelserne af lyddesignet for de enkelte trailere i Appendiks 2, side 19:

De tre nævnte trailere benytter alle klassisk orkestreret musik i de mest intense scener. De scener der bruges til at opbygge spænding takles forskelligt rent musikalsk i de tre trailere; fælles for dem alle er en stigende dynamik. Der bruges ofte perkussive markeringer der er synkroniseret med visuelle elementer, enten i forhold til klipning eller i forhold til handlingen i scenen.

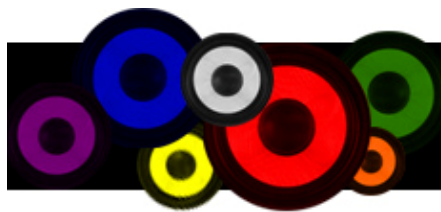
Alle tre trailere benytter tale; både i form af en fortæller, men også i form af dialog og monolog fra selve filmens lydspor. Ydermere benyttes der ind i mellem tekst til at forklare narrativet. Musikken bliver også benyttet som 'sound bridge', idet udviklingen i musikken cuer det næste klip. Opadgående toner benyttes ved stigende intensitet i klippet. Yderligere øges orkestreringen når intensiteten vokser i klippene. I nogle tilfælde bruges musikken i stedet for lydeffekter til at understrege handlingen.

Ved brug af lydeffekter bruges der kun et enkelt lydliggjort objekt til at understrege den centrale handling. Denne lydeffekt er i intensive og store scener ofte flankeret af en baggrundslyd (ambience). Dette opleves primært i kampscener, hvor den centrale lyd (våbnene) står i forgrunden for lyden af de kæmpende hære. Ved slowmotion benyttes oftest kun musik, eller en enkelt udvalgt lydeffekt afspillet i realtid. Generelt er der stor grad af synkronisering mellem visuelle og auditive elementer.

TEORETISK BAGGRUND FOR LYDDESIGN

Efter at have gjort mig ovenstående overvejelser vil jeg her beskrive de tanker jeg har gjort mig vedrørende det teoretiske fundament for en evt. udførelse af et af de to mulige lydspor: En mere 'klassisk' løsning, der skeler til lignende film, samt en mere 'alternativ' løsning, der forsøger at udtrykke trailerens narrativ uden brug af lydeffekter og tale – kun musik.

⁹ De tre trailere kan ses på den vedlagte CD i mappen "Diverse" → "Inspirationsmateriale"



Den klassiske løsning

Udgangspunktet for denne løsning ville være ønsket om at etablere en auditiv scenografi. Dette skulle ske ved at karakterisere miljøet, og derved skabe en bestemt stemning. Dette kunne gøres ved at understøtte fortællingens historiske og geografiske tidsrum (altså oldtidens Grækenland) samt fiktionsrummet ved at beskrive eksempelvis de fysiske elementers beskaffenhed, eksempelvis gennem klangen af de benyttede våben etc.

Tankerne bag lyd og rum fra Soundscape-teorierne kunne også bruges til at skabe den auditive scenografi. Bl.a. idéerne om 'Det arkitektoniske-', 'Det relationelle-' og 'Det stedsspecifikke rum' kunne bruges til beskrive omgivelsernes karakter, og derved den diegetiske lyd. [Slides: "Soundscape I", s. 8-13 og Bordwell og Thompson, s. 372]

For at skabe en sådan auditiv scenografi, baseret på Soundscape-teori, kunne videomaterialet gennemses for 'Keynote Sounds', 'Soundmarks' og 'Sound signals'. [Barry Truax, s. 23-27]

Begreberne stammer fra Soundscape-taksonomien og bruges til at klassificere de hørte lyde, men ville i denne sammenhæng være brugbare ved opbygningen af en lydlig scenografi

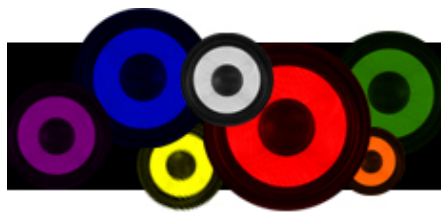
Da lyde rapporterer om en begivenhed, er de gode til at skabe opmærksomhed. Derfor kan enkeltstående og markante lyde bruges til at skabe opmærksomhed. En anden vigtig auditiv egenskab er at lyden kan iscenesætte omgivelserne udenfor billedet gennem tilskuerens fantasi. [Birger Langkjær, s. 111-112] Offscreen-lyde kan derved være medvirkende til at skabe et livagtigt udenomsrum. Diegesen kan derved cues til at omfatte mere end det sette og hørte, da tilskueren skaber en verden der er mere omfattende end de givne auditive og visuelle signaler, hvilket er ønskværdigt, da filmlyd altid vil være selekteret i forhold til hverdagslyde. [Birger Langkjær, s. 100, 103-104]

Den alternative løsning

Da denne løsning er baseret på min idé om at understøtte narrativet uden brug af tale, vil det være nødvendigt at undersøge hvordan lyd og musik kan fortælle om omgivelserne, og derigennem bruges i en narrativ sammenhæng.

Ifølge Birger Langkjær er lyd særlig god til præcist at informere om materiel beskaffenhed, da man kan høre om et objekt er hårdt eller blødt, stort eller småt, tungt eller let. Lyd kan i de fleste tilfælde opfattes som kinetiske møde mellem masser, men i nogle tilfælde giver det bedre mening at opfatte lyden som noget der fremkommer af en aktivitet, som kan tilskrives ét objekt (f.eks. fuglesang, pistolskud, vandfald etc.). [Birger Langkjær, s. 118-119]

Da jeg i dette løsningsforslag ikke kan bruge lydeffekter og tale har jeg brug for at kunne udtrykke lignende informationer gennem musik. Til dette formål kan Philip Taggs teori omkring 'Anaphones' inddrages. 'Anaphones' er inddelt i følgende tre undergrupper: 'Sonic anaphones' efterligner lyden af



hverdagsfænomener gennem musik. 'Kinetic anaphones' efterligner menneskers, dyrs og/eller objekters/fænomeners bevægelse. 'Tactile anaphones' er musikalske lyde der vækker taktile fornemmelser. [Philip Tagg, s. 3-4]

Vha. disse 'Anaphones' kan det visuelle indhold muligvis beskrives auditivt uden brug af tale eller lydeffekter

Birger Langkjær taler om at reallyd til forskel fra filmmusik ofte giver mening uden specifik reference til sympatistrukturen i en film. Langkjær mener at filmmusikkens meget åbne betydningspotentiale skal realiseres og konkretiseres af en given kontekst for at blive til mere og andet end et åbent associationsrum. Reallyden referer ifølge Langkjær til objekter der findes i verden, deres materielle beskaffenhed, deres kinetiske kraft og deres friktionsfyldte møder. [Birger Langkjær, s. 121-122]

Da jeg ikke kan benytte mig af reallyd i dette løsningsforslag, kan musikken måske opnå en lignende effekt gennem udnyttelse af Philip Taggs 'Anaphones'.

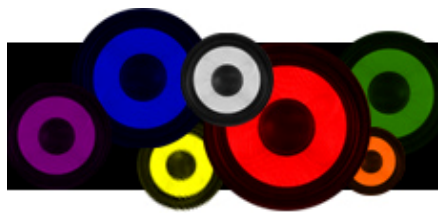
Dette gør at jeg skal være særlig opmærksom på at få udtrykt mig så klart som muligt gennem musikken, og understreger samtidig at jeg, som nævnt på side 4, sandsynligvis vil opnå et mere abstrakt resultat gennem denne løsning, end gennem den klassiske og mere didaktiske løsning nævnt ovenfor.

I forbindelse med fremhævelse af narrative elementer kan jeg også arbejde med lydenes tidslighed. Birger Langkjær taler om lydobjekters processuelle karakter tilfører filmen en basal tidslighed, og dermed en forløbskarakter. Herved kan punktuelle, dynamiske og cykliske lyde bruges til at understøtte filmens narrativ. F.eks. kan en dynamisk lyd, der stiger og falder i styrke, bruges til at skabe opmærksomhed. [Birger Langkjær, s. 112]

Ifølge Birger Langkjær vidner alle lyde om en aktivitet, men ikke alle om en egentlig kvalitativ forandring, som eksempelvis et vandfald. Sådanne cykliske lyde vidner ofte om fred og ingen fare. Ophøret af en cyklisk lyd kan bruges til at understrege en forandring [Birger Langkjær, s. 113]. En anden måde at understrege forandring på kunne være via horisontal montage (en lydattraktion, jf. Eisenstein¹⁰), som opnås ved at klippe abrupt fra stilhed til høj lyd. Herved fremhæves lydens begivenhedskarakter. [Birger Langkjær, s. 112]

Michel Chion taler om at musik kan have syntaktisk funktion, som tegnsætningskarakter (punktum, komma, udråbsteg, bindestreg etc.). Musikken kan f.eks. bruges til at afslutte en scene, bygge bro, eller bruges som ledemotiv til bestemt person, et fænomen, eller en situation. Desuden er det muligt at opbygge spænding gennem harmoniske kadencer og dynamiske udviklinger [slides "Filmlyd & -musik II", side 10]

¹⁰ Kort information vedrørende horisontal og vertikal montage: <http://akira.ruc.dk/~hjuel/Essays/VerticalChallenge.htm>



I forbindelse med sammenkædning gennem klipningen kan rytmiske ligheder blandt lyde bruges til at sammenkæde og analogisere to handlinger. [Birger Langkjær, s. 112] Eksempelvis kan rytmen fra lyde i det forrige klip tilnærmes af lyde i det næste klip, og derved skabe en overgang.

Ifølge Dowling & Harwood kan musik ikke udtrykke sorg eller glæde, men den kan formidle sorgens eller glædens generelle og abstrakte form [Slides "Musik og Perception", side 11]. Man kan f.eks. tale om at sorgen er tung at bære, og derigennem bliver vi nedtrykte og langsomme, eller glæden f.eks. er svær at holde tilbage, og derfor bliver vi opstemte og får energi. Når musik opleves som sørgelig eller glædesfuld har det rod i vores fysiske/kropslige oplevelser og vores sproglige beskrivelser af oplevelserne. Denne type metaforiske projektioner, eller Cross-Domain Mappings, hvor kendte oplevelser bliver til billeder på musikoplevelsen, er en måde hvorved kan vi lære at forstå dem og samtidig beskrive dem. [Slides "Musik & Perception", s. 13]

Mark Johnson omtaler ligeledes musik som kropsligt/fysisk fænomen gennem sin teori om 'Motor-perception'. Den måde vi opfatter verden på har rod i vores kropslige interaktion med verden. Gennem denne interaktion opstår nogle kognitive strukturer, som han kalder for skemaer/billedskemaer. [Slides "Musik & Perception", på side 14]

Et af de skemaer er 'Bevægelsesskemaet', som knytter sig til vores erfaring med bevægelse af vores egen krop og andre genstandes bevægelser i forhold til vores egen krop. Herigennem opstår relationer som nær/fjern, oppe/nede, samt højre/venstre, hvilket musikalsk kan beskrives via henholdsvis dynamik, toneregister og diffusion/panorering.

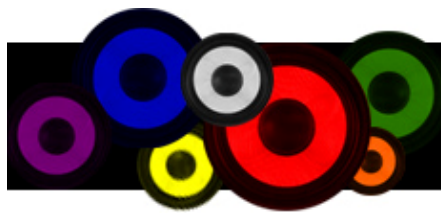
'Kraftskemaet' fortæller om at bevægelse kræver energi. Eksempelvis skal der mere energi til at synge kraftigt end svagt. På et metaforisk plan udmønter dette sig i forståelser som f.eks. der skal mere energi til en opadgående end en nedadgående bevægelse, og en stor symfonisk klang opleves 'tungere' og derved mere energikrævende end den samme melodi spillet på et soloinstrument, som eksempelvis fløjte. 'Objektskemaet' knytter taktile egenskaber til musik, så den eksempelvis kan opleves som 'varm' eller 'kold', 'ru' eller 'grynet', eller som havende en 'let' eller 'tung' karakter. Disse opfattelser ligger tæt op af Philip Taggs 'Anaphones'.

Overvejelser omkring ovenstående vil være af stor betydning for et lyddesign, baseret på min idé om en mere alternativ løsning.

PRELIMINÆRT LYDDESIGN

Da musikken vil være den eneste fællesnævner for mine to løsninger var mit praktiske udgangspunkt at forsøge at akkompagnere, og om muligt, udtrykke samtlige scener auditivt gennem musik.

Dette involverede forsøg med mange forskellige musikalske genrer, lige fra strubesang, over filmtemaer af bl.a. Howard Shore ("Ringenes Herre"), James Horner ("Troja"), Patrick Doyle ("Eragon"). Herudover



prøvede jeg med klassisk, oldgræsk-inspireret musik af Kronos Quartet ("Early Music") og moderne rockmusik af Audioslave ("Revelations")¹¹.

På trods af flere forskellige løsningsforslag, faldt resultatet aldrig gunstigt ud i forhold til min intention om at være i stand til at understøtte narrativet uden tale. Dette skyldes til dels de valgte musikstykkers lineære struktur i kombination med videoklippets lineære struktur, hvilket kunne være undgået hvis jeg havde valgt selv at komponere musikken fra bunden. Denne mulighed blev fravalgt, da jeg ikke mener mine kompositoriske evner ville kunne løse en sådan opgave inden for denne opgaves tidsramme.

Denne udvikling bragte mig til den konklusion at jeg enten måtte genbruge eksisterende tale fra det oprindelige klip, og dermed gå på kompromis med min intention om ikke at benytte tale (jf. s. 4), eller klippe i det originale videomateriale. Ved at klippe i videomaterialet kunne jeg undgå de nærbilleder der indeholder talende personer og samtidig ville det gøre mig i stand til at tilpasse billederne til den valgte musik.

Efter nogle forsøg med at isolere tale fra det originale lydspor fra traileren viste det sig meget svært at fjerne den uønskede støj (dvs. musikken) fra lyden og derved isolere talen. Jeg benyttede flere støjfjerningsteknikker¹² men ingen af disse resulterede i tilfredsstillende resultater.

Dette bevirkede at jeg valgte at klippe i det originale videomateriale, for at eliminere de scener der indeholdte nærbilleder med tale. Dette åbnede yderligere op for muligheden for at benytte sig af de synkroniseringsmuligheder der samtidig opstod. Heriblandt eksempelvis 'Harmoniske relationer' (intern/ekstern logik) af Michel Chion, 'Time' (Synkron tid, Simultan tid, ikke-simultan tid) af Bordwell og Thompson, 'Episodisk Markør' af Philip Tagg. ["Filmlyd og –musik II", s. 8, Bordwell og Thompson, s. 371-372 og Philip Tagg, s. 6-7]

Efter nogle få forsøg indså jeg at dette virkede langt mere efter hensigten, da jeg på denne måde følte jeg lettere kunne opnå et stærkere udtryk gennem musikken.

VALG AF ENDELIGT LYDDESIGN

Efter ovenstående præliminære lyddesign faldt valget af det endelige lyddesign på en kombination af de to foreslåede lyddesign, da jeg på den måde kunne prøve kræfter med begge metoder. Da jeg klippede nærbillederne af tale ud af i videomaterialet, forsøgte jeg ikke at ændre på rækkefølgen mellem de tilbageværende scener, da der var nogle flotte passager, jeg ikke ønskede at ødelægge. Derfor indeholdt traileren efter fraklipningen af tale-scenerne en del scener i slowmotion. I særdeleshed skilte en længere passage af flere sammenhængende slowmotionsekvenser sig ud. Som erfaret på side 4 bruges auditiv slowmotion sjældent, da det ud over at ændre bevægelsen også ændrer objektet (pga. ændring i frekvens). Dette banede vej for idéen om at lade netop denne passage designe efter min idé om en mere

¹¹ De forsøgt benyttede sange kan høres på den vedlagte CD. Se mappen "Diverse" → "Musik"

¹² Flerbånds-støjfjerning ved hjælp af DINR, EQ, samt gating.



alternativ løsning og dermed forsøge at akkompagnere og støtte narrativet udelukkende gennem brug af musik.

Det endelige lyddesign vil derfor primært være baseret på min idé om et mere klassisk lyddesign, baseret på min gennemgang af lignende trailere og teorierne bag en auditiv scenografi (se side 5). Herudover vil mine tanker omkring et mere alternativt lyddesign vil blive implementeret i en længere video-passage i slowmotion. De resterende slowmotionsekvenser, der er blandet ind mellem sekvenserne i realtid, vil jeg lydliggøre ud fra min erhvervede viden om slowmotion og lyd. På den måde har jeg mulighed for at forsøge mig med begge mine idéer samtidig, og derigennem forsøge at skabe et mere alternativt udtryk end det fra den originale trailer for "300".

IMPLEMENTATION

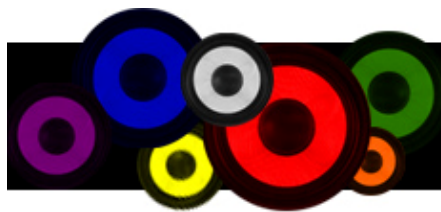
Implementationen af lyddesignet kan inddeles i tre faser; en introduktion i realtid, en slowmotion-sekvens, samt et klimaks i realtid. Generelt set består implementationen af to hovedopgaver; Ønsket om at opnå samme form for medierealisme, som benyttet i trailerne for "Gladiator", "Troja" og "Alexander" (se side 5), samt et forsøg på at lave en auditiv sekvens med narrative elementer udelukkende ved brug af musik.

MUSIK

Jeg havde derfor brug for et stykke klassisk orkestreret musik som skulle benyttes i perioden fra trailerens begyndelse frem til slowmotionsekvensens begyndelse. Til dette valgte jeg et nummer fra soundtracket til filmen "Troja". Nummeret er komponeret af James Horner og hedder "Hector's Death"¹³. Den benyttede sekvens af nummeret er genremæssigt svært at definere, da det udelukkende består af trommer med rumklang, men det har de perkussive kvaliteter jeg havde brug for at kunne opnå nogle tydelige synkroniseringsmuligheder, som benyttet i lignende trailers. Den simple orkestrering gør at musikken passer ind i den visuelle tidsramme som billedsiden beskriver.

Til selve slowmotionsekvensen har jeg valgt et stykke musik der indeholder elementer der kan dække nogle af teorierne nævnt i afsnittet "Den alternative løsning" for at opnå narrativ funktion (se side 6). Nummeret er det samme som benyttet i indledningen (James Horner – "Hector's Death"), men uddraget er taget fra senere i nummeret. Der er tale om en kvindelig solo vokal med masser af rumklang til at understøtte det 'luftige' i slowmotion-sekvensen. En af de ting der binder billederne sammen i slowmotionsekvensen er de udprægede 'bløde' og 'luftige' billeder med meget flagrende stof og megen plads rundt om personerne i billederne. Dette har jeg forsøgt at understrege gennem bruges af den

¹³ Sangen kan findes på den vedlagte CD i mappen "Diverse" → "Musik"



kvindelige vokal med rumklang, som er meget 'blød' og 'svævende' (henholdsvis 'Objektskemaet' og 'Bevægelsesskemaet' i forhold til Mark Johnsons teori omkring 'Motor-perception')

I denne sekvens har jeg generelt forsøgt at få videomaterialet synkroniseret i forhold til 'Bevægelsesskemaet', sådan at opadgående visuelle bevægelser er sat sammen med de opadgående vokale fraseringer i musikken. Samtidig har jeg forsøgt at tilpasse større bevægelser til kraftige musikalske passager- og vokale fraseringer i forhold til 'Kraftskemaet'.

Her følger nogle eksempler:

Selve slowmotionsekvensen startes af en perkussiv markering med masser af rumklang. Denne markering er synkroniseret med det spark, der sætter selve sekvensen i gang og derved får trommen syntaktisk funktion [slides "Filmlyd & -musik II", side 10].

Samtidig fungerer trommelyden som 'tactile anaphone' da den også simulerer lyden af sparket. [Philip Tagg, s. 3-4].

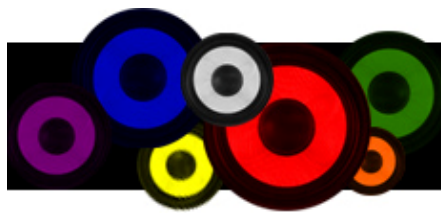
Rumklangen fra trommelyden og den kvindelige vokal beskriver samtidig manden der falder og manden der flyver gennem luften med hævet sværd. Den vokale frase, der dækker over de to sekvenser med henholdsvis den faldende- og den svævende mand, rammer sin lyseste tone hos manden der svæver med sværdet. De mørkeste toner i frasen er synkroniseret med den faldende mand, og den lyseste tone til den svævende mand. Dette har relation til "Bevægelsesskemaet" fra Mark Johnsons 'Motor-perception', da den højeste tone refererer til den person der befinder sig fysisk højest oppe.

Kvinden der danser med noget stof foretager en voldsom rytmisk bevægelse, som er synkroniseret med den kvindelige vokal, der rammer en høj og kraftig tone. Dette er valgt ud fra "Kraftskemaet", da en kraftigere tone kræver mere energi, ligesom den dansende kvindes bevægelse gør.

Da musikken til slut i sekvensen stiger i intensitet og 'fylde' pga. en tilføjet kvindelig vokal får det syntaktisk funktion, da jeg her klipper til de begyndende krigshandlinger og derved cuer trailerens næste del.

Endnu et eksempel på brug af 'Kraftskemaet' ses benyttet i klippet hvor de trojanske krigere sænker deres skjolde og løfter deres spyd overfor fjenden. Denne bevægelse beskrives auditivt gennem en vokal frase der indeholder en lys og kraftfuld harmoni. Da denne frase ebber ud høres rumklangen mens hæren bueskytter sender det allerførste hold pile af sted mod fjenden. Pilenes svæven i luften understreges af rumklangen og fungerer som 'kinetic anaphone' da rumklangen beskriver pilespidsernes brydning gennem luften. Samtidig opnår lyden syntaktisk funktion (som "...") da den opbygger suspense til det næste klip.

I den sidste del af slowmotionsekvensen har jeg tilføjet nogle lydeffekter i realtid. Primært fordi den valgte musik havde nogle begrænsninger, specielt i forhold til taktile beskrivelser af de visuelle elementer. Men også for at øge dynamikken og skabe udvikling hen imod trailerens næste del.



Til trailerens sidste del har jeg valgt et stykke kraftfuldt og klassisk orkestreret musik fra soundtracket til filmen "Saw III". Nummeret hedder "Shithole Theme" og er komponeret af Charlie Clouser. Den valgte sekvens er fra slutningen af nummeret, hvor dynamikken i nummeret er steget voldsomt. Dette skal understøtte kamphandlingerne på billedsiden, og nummerets fremtrædende rytme muliggør tydelig synkronisering mellem billede og video. De benyttede synkroniseringer er nævnt nedenfor i afsnittet "Klipning".

LYDEFFEKTER

Som erfaret via min gennemgang af lignende trailere (se side 5) benyttes der typisk én central lydeffekt for hvert klip, og i forbindelse med intense (kamp)scener én stemningsfuld baggrundslyd. Ud fra Soundscape terminologi er de centrale lyde 'Sound Signals' og baggrundslydene 'Keynote Sounds' og skal benyttes til at skabe den diegetiske lyd.

Lydeffekterne er panoreret i forhold til elementernes placering i billedet, og der er benyttet equalisering for at ændre lydenes klang i forhold til omgivelserne. Desuden er der benyttet rumklang i scener med store pladser, omgivet af eksempelvis mure. På denne måde har jeg forsøgt at tage højde for 'Det arkitektoniske rum' (klang og retning), 'Det relationelle rum' (afstand) samt 'Det stedsspecifikke rum' (genius loci¹⁴).

Desuden er der gjort brug af off-screen lyde for at skabe et livagtigt udenomsrum, og derigennem fordre tilskuerens evne til at skabe en mere kompleks scenografi gennem sin fantasi (jf. afsnittet "Den klassiske løsning", side 6). Dette høres eksempelvis i scenen i trailerens første del, hvor man ser en konge på sin trone.

Alle de benyttede lydeffekter stammer fra det lydbibliotek der bliver stillet til rådighed af Aarhus Universitet¹⁵.

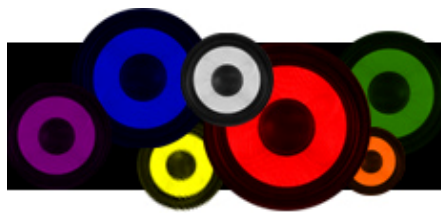
KLIPNING

Da jeg har valgt at klippe i videomaterialet frem for selv at komponere musikken, vil jeg her klargøre mine intentioner. Som tidligere nævnt har jeg forsøgt ikke at ændre for meget på scenernes indbyrdes sammenhæng, men primært forsøgt at klippe nærbilleder af tale ud. Dog er enkelte scener blevet forkortet, og andre forlænget en smule for at få billederne til at passe til den valgte musik.

Inspireret af min gennemgang af lignende filmtrailere har jeg forsøgt at benytte mig af samme synkronisering som traileren for filmen "Alexander" benytter sig af i introduktionen. Dvs. hurtige 'glimt' af

¹⁴ Stedets 'ånd'

¹⁵ <ftp://10.11.23.217/> (kræver godkendt VPN klient fra Aarhus Universitet)



handlingen der er synkroniseret med percusion. Man kan til en vis grad sige, at der her er tale om 'Ekstern logik', da bevægelsen her sker i ryk [Michel Chion, slides: "Filmlyd og –musik II", s. 8].

De efterfølgende scener klippes asynkront forhold til musikken, mens lydeffekterne forløber synkront med handlingen.

Herefter følger slowmotionsekvensen. Her har jeg ændret klippenes længde samt længden af nogle overgange mellem klip, for at opnå synkronisering med musikken (se afsnittet "Musik" på side 10 for detaljer vedrørende audiovisuelle virkemidler i denne sekvens).

Herefter følger nogle få reeltids-videosekvenser som en afslutning på slowmotionsekvensen. Disse er forsøgt klippet så de er synkrone med musikkens fraseringer. Der er benyttet synkroniseringer baseret på teorien bag 'Bevægelses-', 'Kraft-' og 'Objektskemaet' (se side 7). Et eksempel herpå er klippet hvor en hærfører brøler sit angrebsbrøl, hvilket i musikken kommer til udtryk gennem en opadgående, og kraftigere vokal-frasering. Dette er underbygget af teorien bag 'Kraftskemaet', hvor der skal mere energi til at synge kraftig end svagt. I dette eksempel fungerer den vokale frasering også som 'sonic anaphone', da den beskriver hærførerens brøl.

I trailerens sidste del er videoen klippet synkront i forhold til periodefornemmelsen i den benyttede musik (se afsnittet "Musik" på side 10 for mere information om musikken). Her er der, i forhold til Michel Chions begreber, tale om intern logik (jf. afsnittet "Præliminært lyddesign" på side 8).

Traileren afsluttes visuelt med et 'fade-to-black', som auditivt akkompagneres af den kvindelige vokals efterklang via rumklangen, hvilket kan ses som en 'Episodisk Markør'. [Philip Tagg, s. 6-7]

KONKLUSION

Gennem denne opgave har jeg arbejdet med nogle af de teorier der kan benyttes til udarbejdelse af et lyddesign til et filmklip som det valgte; traileren til filmen "300".

Jeg tog udgangspunkt i mine umiddelbare idéer efter at have set traileren første gang, som senere blev suppleret med viden om hvordan andre lyddesignere har valgt at løse tilsvarende opgaver ved gennemgang af tre lignende trailere. Denne viden blev kombineret med mine kritikpunkter i forhold til det originale lyddesign til den valgte trailer for filmen "300". Herefter kiggede jeg på hvilke teorier der kunne benyttes i forbindelse med udarbejdelsen af et mere klassisk lyddesign, samt hvilke teoretiske muligheder der var for at forsøge at gøre lyddesignet anderledes gennem brug af musik som eneste auditive virkemiddel. Det endelige lyddesign blev baseret på begge teoretiske tilgangsvinkler, da jeg ønskede at prøve kræfter med begge i praksis, og da jeg mente det valgte videoklip kunne bære begge



tilgangsvinkler. Den klassiske, medierealistiske løsning blev udarbejdet med teoretisk udgangspunkt i soundscape-teoriernes klassificeringer af lyd. Disse blev udnyttet i forbindelse med udvælgelse, implementering og redigering af lydeffekterne i den auditive scenografi. Forsøget med udelukkende at benytte musik som auditivt virkemiddel blev realiseret på en længere slowmotionsekvens midt i traileren, og resten af lyddesignet blev baseret på den mere traditionelle tilgangsvinkel, indeholdende både musik og lydeffekter.

Jeg valgte at bruge eksisterende musik, da jeg ikke mente jeg selv ville være i stand til at komponere passende musik indenfor den givne tidsramme. Dette bevirkede imidlertid at det blev svært at synkronisere musik og video, da begge havde deres eget lineære forløb. For at løse dette problem valgte jeg at klippe i det originale videomateriale; dels bedre at kunne tilpasse billederne til den valgte musik, og dels for at klippe nærbilleder af tale ud, da jeg ikke ønskede at optage tale. Dette gjorde synkroniseringen meget lettere. I forbindelse med slowmotionsekvensen gjorde jeg primært brug af Philip Taggs teori om 'Anaphones' og 'Bevægelses-', 'Kraft-', og 'Objektskemaet' fra Mark Johnsons teori omkring 'Motor-perception'. Disse teorier gjorde mig i stand til at tilrettelægge og implementere et lydforløb, hvorigennem jeg har forsøgt at beskrive og præsentere det visuelle indhold udelukkende via musik.

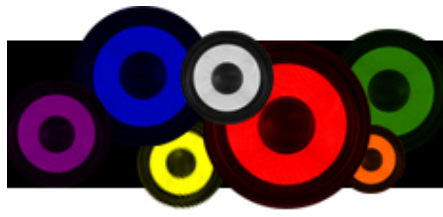
Jeg har indset at min argumentation bag implementation af lyddesignet via Philip Taggs 'Anaphones' og Mark Johnsons skemaer fra "Motor-perception" til tider forekommer søgende og lettere abstrakt. Dette falder i tråd med min intention om et mere abstrakt lyddesign, og fænomenet er også nævnt af Birger Langkjær, som bemærker at betydningspotentialer i filmmusik ofte meget åbent, og derfor ofte først giver mening når det konkretiseres i en given kontekst – hvilket jeg kan nikke genkendende til (se afsnittet "Den alternative løsning" på side 6). Samtidig blev jeg dog positivt overrasket over effekten af eksempelvis en opadgående melodisk frasering i samspil en opadgående bevægelse i billedet, hvilket er teoretisk funderet i Mark Johnsons 'Bevægelsesskema'.

Alt i alt synes jeg at mit eksperiment med sekvensen baseret på musik som eneste auditive virkemiddel har givet mig en god basisforståelse for nogle af de grundlæggende audiovisuelle relationer. Det har samtidig øget min respekt for filmkomponister og klipperes arbejde med film, da det er gået op for mig hvor stor effekt deres arbejde har for oplevelsen af filmen. Jeg ville ønske jeg havde haft tiden (eller modet) til at kaste mig ud i selv at komponere musikken da jeg derved formentlig kunne have opnået endnu mere klare relationer mellem billede og lyd, men samtidig er jeg glad for mit valg om at benytte mig af allerede komponeret musik, da det har givet mig tiden til at fordybe mig i andre emner også.

Jeg er samtidig glad for at mit arbejde med det, for genren, mere traditionelle audiodesign er faldet tilfredsstillende ud i forhold til mine ambitioner. Jeg har indset at et virkningsfuldt lyddesign ikke nødvendigvis kræver en realistisk auditiv scenografi, men nærmere en troværdig auditiv scenografi.

Dato:

Underskrift: _____



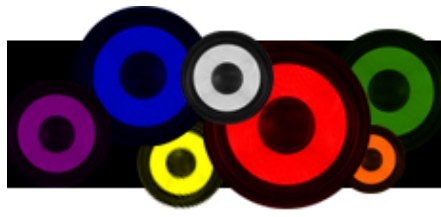
KILDELISTE

LINKS

- [01] **Sin City**
IMDB
<http://www.imdb.com/title/tt0401792/>
(link besøgt 21.12.2006)
- [02] **300**
"Filmkalenderen"
<http://www.byenkaldet.dk/default.asp?sct=1&item=50380&uid=special&do=external>
(link besøgt 17.12.2006)
- [03] **Horizontal Montage**
"The Challenge of the Vertical Montage"
<http://akira.ruc.dk/~hjuel/Essays/VerticalChallenge.htm>
(link besøgt 30.12.2006)
- [04] **Aarhus Universitets Lydbibliotek**
"Audiodesign"
Kræver gyldig VPN klient, samt username og password
<ftp.10.11.23.217>
(link besøgt 5.12.2006)

LITTERATUR

- [05] **David Bordwell and Kirstin Thompson,**
"Film Art: an Introduction"
2004, McGraw-Hill
ISBN: 0-07-121592-1



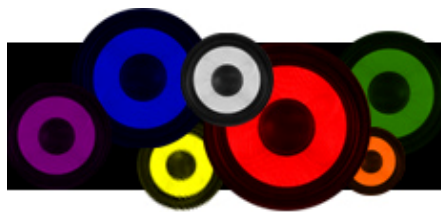
UNDERVISNINGSMATERIALE

Online materiale

- [06] **Morten Breinbjerg**
"Soundscape I"
Slideshow (kræver AULA-adgang)
<http://www.aula.au.dk/courses/MBREINAUDIOVISIO/document/Forel%E6sninger-PowerPoints/SoundscapeI.pdf?cidReq=MBREINAUDIOVISIO>
(link besøgt 30.12.2006)
- [07] **Morten Breinbjerg**
"Filmlyd & -musik I"
Slideshow (kræver AULA-adgang)
http://www.aula.au.dk/courses/MBREINAUDIOVISIO/document/Forel%E6sninger-PowerPoints/Filmlyd_%26_-musik.I.pdf?cidReq=MBREINAUDIOVISIO
(link besøgt 30.12.2006)
- [08] **Morten Breinbjerg**
"Filmlyd & -musik II"
Slideshow (kræver AULA-adgang)
http://www.aula.au.dk/courses/MBREINAUDIOVISIO/document/Forel%E6sninger-PowerPoints/Filmlyd_%26_-musik.II.pdf?cidReq=MBREINAUDIOVISIO
(link besøgt 30.12.2006)

Kopieret materiale

- [09] **Birger Langkjær**
"Den lyttende tilskuer – perception af lyd og musik i film"
s. 99 - 131
2000, Museum Tusulanums Forlag, Københavns Universitet
ISBN 87-7289-631-0
- [10] **Barry Truax**
"Acoustic Communication", Second Edition
s. 1 - 30
2000, Ablex Publishing
ISBN 1567505376
- [11] **Philip Tagg**
"Towards a Sign Topology of Music", s. 1 - 8
Uddrag fra "Secondo convegno europeo di analisi musicale", s. 369 - 378
1992, Università degli studi de Trento
ISBN 88-8613509-2



APPENDIKS 1

PRODUKTIONSNOTER TIL TRAILEREN FOR FILMEN "300"

Nedenfor ses mine produktionsnoter, som blev nedfældet ved første gennemgang af den originale trailer. Noterne er mine umiddelbare tanker i forbindelse med scenerne i traileren. Tankerne er baseret på det visuelle indhold i scenerne, potentielle lyd-kilder der kan lydliggøres, og evt. den fornemmelse/følelse jeg fik mens jeg så scenerne.

Sceneoversigt

Scene 01 – "Faldende krigere":

Fald/"luft" (evt. susen), masen, våben der klinger,

Scene 02 – "Ulv":

Ulv knurrer, sne, skridt i sne, fornemmelse af tæthed pga. sne (tactile anaphone?),

Scene 03 – "Tronen":

Flag i baggrunden, vind, Stor pøbel Off-screen

Scene 04 – "Mor/søn i kornmark":

Korn bevæges af vinden, omfavelse,

Scene 05 – "Lyn":

Lyn "længer" himlen.

Scene 06 – "Heste/ryttere":

Heste i hurtigt ridt over mark/hove, vind

Scene 07 – "Hest der stejler":

Hestevrinsken i gård,

Scene 08 – "Helten trækker sit sværd":

Sværd trækkes i sten-gård, luften flyttes (action "swoosh"), måske antydning af sværdets spidshed via tactile anaphone?

Scene 09 – "Tumult bagved helten":

Uro og våben der trækkes, skridt over stengård,

Scene 10 – "Forræder sparkes i afgrunden":

Spark af sandal, luft/fald,

Scene 11 – "Kriger svæver med sværd":

"vægtløs"/let, luft,

Scene 12 – "Kvinde danser med flagrende stof":

Stof der blaffer

Scene 13 – "Ung, kommende helt knytter hænder":

Vejrtrækning, "koncentration"

Scene 14 – "Kvinder kysser":

Smykker der rasler, kys, "uhyggeligt"

Scene 15 – "Skurkenes hær stopper op":

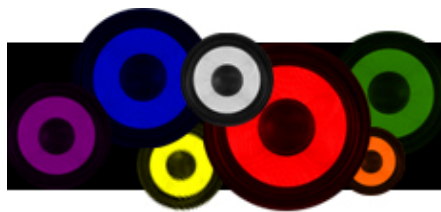
Stor hær marcherer, våben og udrustning rasler → Stilhed!

Scene 16 – "Lyn":

Aktiverer slaget og er dermed "Point of No Return"

Scene 17 – "Krigsskibe på oprørt hav":

Regn, råben, bølger/hav, storm,



Scene 18 – "Krigere løber på lerjord":

Stor hær stormer frem, hujen og råben, våben der rasler,

Scene 19 – "Trojansk kriger ser op":

Sammenbidt vejrtrækning, forpustet

Scene 20 – "Trojanske krigere trækker skjolde og spyd":

Mange metalskjolde bevæges i position, spyd af træ/metal drejes (militær præcision)

Scene 21 – "Krigere spænder buer":

Mange krigere stiller sig til rette på lerjord, spænder træbuer helt ud

Scene 22 – "Pile sendes af sted":

Luft, pile, action "swoosh", "afventning" → suspense

Scene 23 – "Solformørkelse":

Pile flyver, action swoosh, "Stilhed før storm",

Scene 24 – "Leders krigsbrøl":

"Bryder stilheden og igangsætter det egentlige slag → Klimakset begynder her", hav bagved, stor hærske bagved, kæder om halsen rasler, "uhyggeligt"

Scene 25 – "Vanskabning":

Drejer hovedet, puster lidt, urolig kvinde nederst, "uhyggeligt"

Scene 26 – "Hest springer (ind i selve slaget)":

Måske et horn der gjalder, hove der slipper jorden, luft,

Scene 27 - "Forhistorisk næsehorn i krig":

Krigs-zone, tungt dyr løber, slæber kriger efter sig, stanger rædselsslagen kriger som løftes op, luft, "voldsomt",

Scene 28 – "Trojansk kriger slår spyd mod jorden":

Hær, træspyd mod lerjord, "Nu er det nok!", "Hertil og ikke længere"

Scene 29 – "Trojansk kriger springer med sværd":

Luft, action swoosh, krigsråb, "heltemod"

Scene 30 – "Eksplosion mod trojansk kriger med skjold":

Stor eksplosion, vragester flyver gennem luften, måske trykbølge (for hi-tech?), ildkugle flyver fra højre mod venstre tæt på tilskuer

Scene 31 – "Trojansk kriger afværger pile med skjold":

Mange træpile mod messingskjold

Scene 32 – "Kampscene":

Krigere stormer frem, mange krigere i bevægelse, fjerne kampvåben-lyde (= inferno), sværd flænses luften,

Scene 33 – "Krigere stormer fremad":

300 krigere stormer frem, kampråb, fodtrin (løb på ler), våben der rasler, jorder gynger,

Scene 34 – "Trojansk kriger springer ned mod kamera med draget sværd":

Våben rasler, sværd flænses luften og nærmer sig kamera, luft, "fjendens endeligt"

Scene 35 – "Lyn/titles":

Kriger lander på jord = titles, lyn, Kæmpe brag/buldren = evt. kamptromme?, lyn → fade-out

Scene 36 - "Solopgang":

Fade-in, luft/vind, stilhed (rumklang?), cliff-hanger → "hvad sker der mon nu?"

Scene 37 – "Lyn/titles":

Lyn, kamptromme?, lyn, endeligt fade-out



APPENDIKS 2

KORT BESKRIVELSE AF TRAILERE FOR LIGNENDE FILM

Her følger en kort beskrivelse af de overordnede virkemidler benyttet i audiodesignet til trailerne for "Gladiator", "Troja", og "Alexander". (Se den vedlagte CD i mappen "Diverse" → "Inspirationsmateriale" for trailerne)

Gladiator (2000):

Musikken er klassisk orkestreret med fokus på messingblæsere og staccato strygere. Der er i udstrakt grad gjort brug af synkronisering mellem musik og klipning i videoen; Slagtøjsmarkeringer understreger eksempelvis lyn. Med jævne mellemrum dukker noget tekst frem der forklarer plottet. Teksten markeres auditivt af et pauke-slag. Da musikken stiger i intensitet høres også lydeffekten af et stort publikums hujen. Lyden af publikum understøtter billedsiden som viser gladiatorerne som indtager manegen i Colosseum i Rom. Under kampscenerne i Colosseum høres udelukkende krydsende sværdklinger og publikums hujen. På et tidspunkt høres også tale (dialog) i en scene. Denne scene er meget sigende for filmens plot, og kan for trailerens betragtes som et klimaks. Musikken dæmpes mens talen står på. Pludselig stiger musikkens intensitet og strygermarkeringer paraphraserer de kampscener der ses. En del plotforklarende tale (dialog) benyttes. Valget af lydobjekter er i høj grad 'medierealistisk'; få, men sigende for handlingen. I slowmotion-sekvenser benyttes udelukkende musik, eller et enkelt lydliggjort objekt i realtid. I overgangene mellem de forskellige klip høres primært musikken, men i nogle tilfælde benyttes også tale som 'sound bridge' og i enkelte tilfælde lydeffekter.

Troja (2004):

Musikken er i begyndelsen baseret på en kvindelig vokal, der luftigt synger simple lyse "ahhh"-fraser, akkompagneret af en dyb og svag bas-pad. Det allerførste billede er vand set højt oppefra, og her benyttes et 'sweep' til at understøtte den megen luft i billedet. En fortæller sætter ind og beskriver det legendariske plot samtidig med musikken fortsætter i baggrunden. Da der klippes til plotforklarende scener med dialog udvikler musikken sig med nogle få strygere i melodi-bærende roller. Når billedernes handling tiltager i 'storhed' øges orkestreringen af temaet til også at omfatte messingblæsere. Fra cirka halvvejs gennem traileren lydliggøres de mest centrale objekter/handlinger i scenerne. I slowmotion-scener høres kun musikken. Talen (dialogen) bruges til at binde scenerne sammen ved klip. Typisk præsenteres en scene auditivt inden den vises, eller også fortsætter talen (monolog) fra den forrige scene ind i den næste. Også lydeffekter bruges som 'sound bridge'. I kampscener høres kun våben og kampråb/hærene. Såfremt markeringerne i musikken understøtter billedernes indhold bruges musikken til at markere det visuelle indhold, og lydeffekter udlades. Til slut benyttes igen et 'sweep' til at understrege luftigheden af skyer.

Alexander (2004):

Traileren begynder med lyden af susende vind og en fortæller samt sort skærm. Efter fortælleren har introduceret helten auditivt introduceres helten visuelt gennem et meget hurtigt glimt fra en scene. Det visuelle (chok-agtige) glimt akkompagneres yderligere af en perkussiv lyd, der toner ud som den samme perkussive lyd bliver spillet bagfra. Herefter dæmpes al lyd. Da lyden er næsten væk fades lyden af galopperende heste ind, og en stor række galopperende heste toner frem visuelt. Igen markeres billedet med en perkussiv lyd. På denne måde introduceres man for plottet; først af fortælleren i mørke, dernæst gennem et ganske kort visuelt glimt akkompagneret af enten en perkussiv lyd eller en lydeffekt fra scenen. Alle glimt er taget fra intense øjeblikke i filmen. Ofte er der tale om nærbilleder, og lyden er derfor ofte tilsvarende høj og intens. Typisk er kun det vigtigste lydobjekt for scenen lydliggjort. I enkelte tilfælde er der hurtige overgange ("cross-fade") mellem scenerne, hvor der er brugt 'sound bridge' i form af lydeffekter. Efter et stykke tid introduceres scener med tale. Disse sceners tale fungerer som 'sound bridge' idet der klippes hurtigt mellem de forskellige scener. Der benyttes stadig overgange, der fader til sort baggrund inden den næste scene begynder ("fade-to-black"). Hastigheden af klipningen eskalerer. Ved slowmotion-scener benyttes realtids-lydeffekter af et enkelt lydliggjort objekt. I forbindelse med optakten til kampscenerne introduceres musik. Musikken er klassisk orkestreret og benytter ud over messingblæsere og strygere også et stort kor. Bag disse instrumenter høres en konstant tromme-rytme. Efter et break med dertilhørende visuelt "fade-to-black" klippes billederne synkront i forhold til nogle trommeslag. De efterfølgende kampscener benytter tale (dialog/monolog) som 'sound bridge' men musikken fortsætter sammen med enkelte lydeffekter. Traileren afsluttes med tekst, der er synkroniseret i forhold til trommeslag, mens musikken klinger ud.