



Sangfoni: Magisk realisme, leken læring og identitetsutforskning i barns audiovisuelle musikkultur

Kai Arne Hansen

Kai Arne Hansen holds a Ph.D. in critical musicology from the University of Oslo. He is currently employed as an associate professor at the Department of Art and Cultural Studies, Inland Norway University of Applied Sciences. He specializes in the study of pop music and identity, and has published work in journals including *Popular Music* and *Popular Music and Society*, as well as *The Routledge Research Companion to Popular Music and Gender*. Hansen is currently working on a monograph on post boy band masculinities, forthcoming from Oxford University Press.

ABSTRACT

This article investigates the children's TV programme *Sangfoni*, with a focus on its intersecting aesthetic, pedagogical and sociocultural dimensions. Combining theories and methods from the fields of music education, critical musicology, and popular music studies, the author's approach is interdisciplinary, and places a particular emphasis on interpretation and audiovisual analysis. As a contribution to the burgeoning field of research into children's audiovisual culture, the article attempts to clarify how the augmented reality that is presented in *Sangfoni* functions as a catalyst both for an aesthetic learning process and the exploration of identity. The significance of children's audiovisual music experiences as a foundation for identity work is central. The audiovisual construction of gendered identity receives particular attention, and the author argues that *Sangfoni* presents young viewers with a repertoire of symbolic expressions that can be incorporated in their own exploration of identity.

Keywords

Sangfoni, children's music, audiovisual analysis, music and identity, magical realism

INTRODUKSJON¹

I september 2016 introduserte NRK musikkprogrammet *Sangfoni*, en TV-serie som tar kjente barne- og tradisjonssanger som utgangspunkt for å skape et lærerikt, lekent og magisk univers. *Sangfoni* ble møtt med entusiasme av barn, foreldre og lærere, og har både blitt tatt i bruk i skolen og vært hyppig diskutert i ulike foreldreforum på

1. Jeg retter en stor takk til Even Ruud for tilbakemelding på et tidlig utkast av denne artikkelen, samt til de anonyme fagfellene som også har bidratt positivt til utviklingen av de argumentene som presenteres her.

nett.² I januar 2017 kom andre sesong av serien med elleve nye episoder, og programmet ble nominert til prisen for beste barne- eller ungdomsprogram under TV-prisutdelingen Gullruten. I juni samme år kom en CD- og digital utgivelse som inneholder sangene fra de to sesongene, og denne ble nominert til Spellemannprisen i kategorien barnemusikk. Som pedagogisk rettet musikk- og kulturtilbud til barn står *Sangfoni* i en særstilling, i den forstand at serien i norsk sammenheng er unik i måten den blander barne- og tradisjonsmusikk med populærmusikk på en kunnskapsbyggende og underholdende måte.

Denne artikkelen tar programmet *Sangfoni* og dets pedagogiske, estetiske og identitetspolitiske dimensjoner som utgangspunkt for å undersøke barns audiovisuelle musikkultur som meningsbærende på flere plan. For å belyse hvordan serien posisjoneres i skjæringspunktet mellom undervisning og underholdning, trekker jeg veksler på eksisterende tverrfaglige perspektiver innen forskning på barnemusikk, populærmusikk og identitet. Slik posisjoneres jeg meg på linje med tidligere barnemusikkforskning som argumenterer for en transdisiplinær tilnærming (Vestad 2015), samt fagfeltet kritisk musikkvitenskap hvor tverrfaglighet står sentralt (Scott 2009, 2). Størst vekt legger jeg på analyse og fortolkning av segmenter fra selve programmet, og undersøkelsene mine baserer seg rundt to overordnede spørsmål. For det første, på hvilke måter stimulerer *Sangfoni* til læring gjennom lek med musikk? For det andre, hvordan legger programmet til rette for barns utforskning av (kjønns)identitet? Jeg anser seriens magiske realisme som sentral for å besvare begge disse spørsmålene, og den behandles som en rød tråd gjennom artikkelen. Til syvende og sist er målet å rette fokus mot hvordan seriens bruk av audiovisuelle virkemidler foranstalter en utvidet virkelighet som fungerer som en katalysator både for den estetiske læringsopplevelsen og identitetsutforskning.

BARN, MUSIKK OG MEDIA

Barns musikkvaner og musikkopplevelser er et viktig og voksende forskningsområde både nasjonalt og internasjonalt.³ Forskning har vist at selv de tidligste musikkopplevelser, som for eksempel vuggesang, kan ha en positiv effekt på spedbarns utvikling og kan sees som helsefremmende og relasjonsbyggende (Brady 2005; Bonnár 2014). Man ser at barns møter med og utøvelse av musikk kan stimulere språkutvikling og intellektuell utvikling (Hallam 2010; Piro og Ortiz 2009), at musikkopplevelser kan knyttes til barns kunnskap om følelser (Vist 2011), og at barns bruk av musikk fungerer ekspressivt som et ledd i å organisere personlige relasjoner og tilegne seg sosial kapital (Bickford 2013b; 2017). Vi vet at både barns og voksnes musikkopplevelser er betydningsfulle på mange plan. Men mens estetisk og kulturell analyse av ulike former for musikk primært rettet mot voksne har vært et raskt voksende fagfelt de siste tiårene, er det til sammenligning få studier som på tilsvarende vis analyserer de musikk- og kulturtilbudene som er rettet mot barn.

I denne artikkelen definerer jeg barnemusikk som musikk produsert for og distribuert til barn (Bickford 2013a; Vestad 2015),⁴ og jeg retter spesielt fokus mot at barnemusikk ofte

2. Se Einar Aarvigs (2017) observasjoner i en anmeldelse av programmet. Se også Tilknytningsforumet: <http://forum.tilknyttet.no/viewtopic.php?t=9386> (besøkt 07.08.2017).

3. Se Vestad (2017) for en kort oversikt over feltets utvikling og omfang.

4. Vestad (2017, 1) skisserer en tredelt forståelse av barnemusikk, hvor musikk produsert for og distribuert til barn representerer én kategori. Se også Bignell (2017) for en historisk tilnærming til kringkasting av barnemusikk på TV og radio.

overlapper med og integreres i den bredere populærmusikkulturen.⁵ Barnemusikk eksisterer i dag i et mangfold og med en tilgjengelighet som mangler historisk sidestykke. I doktorgradsavhandlingen *Barns bruk av fonogrammer* skriver Ingeborg Lunde Vestad at man rimelig kan anta at “de fleste barn i barnehagealder har tilgang til fonogrammer og avspillingsutstyr, både i barnehagen og hjemme, og at de håndterer slikt utstyr på egenhånd” (2013, 14).⁶ Økt tilgang til musikk henger sammen med de siste tiårs teknologiske utvikling som har gjort musikk generelt billig å produsere og enkel å distribuere både for profesjonelle, semi-profesjonelle og amatører. Samtidig har barn og voksne i dag tilgang til profesjonelle TV-produksjoner i mye større grad enn tidligere, da disse nå oftest distribueres via internett og kan nås ved hjelp av relativt rimelige portable og håndholdte enheter. *Sangfoni* er et godt eksempel på dette: programmet er fritt tilgjengelig på NRK nett-TV, og seriens musikkvideoer er lastet opp på YouTube.⁷ Seriens tilgjengelighet medfører et stort potensielt nedslagsfelt, noe som er en av faktorene som gjør den interessant å undersøke.

Effekten av barns mediebruk er et omstridt og komplekst tema. Noen studier har vist at visse TV-programmer har potensial til å positivt påvirke barns utvikling (Anderson et al. 2001). Samtidig har andre studier kommet frem til at barn under to år ikke får noen positive effekter av eksponering for audiovisuelle medier, og i noen tilfeller kan også spedbarns og småbarns medieeksponering ha en negativ effekt på utviklingen (Christakis 2009; Linebarger og Walker 2005). I en relativt nylig studie som undersøker barns bruk av utdanningsrettede TV-programmer, argumenterer Shalom M. Fisch for at “educational media content can – and does – produce significant positive effects” (2013, 403). Fisch påpeker at et medium i seg selv ikke kan klassifiseres som positivt eller negativt for barn (ibid., 408), og argumenterer for at det derimot er selve innholdet som er avgjørende for hvordan barn påvirkes av TV-programmer.⁸

Uten å forsøke å si noe konkret om hvilken påvirkning *Sangfoni* kan ha på barns kognitive eller intellektuelle utvikling, retter denne artikkelen fokus mot seriens estetiske innhold for å belyse hvordan det stimulerer til læring og identitetsutforskning. Jeg kunne ha analysert seriens musikk i seg selv, men velger å fokusere på TV-programmet som helhet. Flere forskere identifiserer barns audiovisuelle kulturopplevelser som spesielt sentrale for hvordan barn introduseres for og blir kjent med musikk (Deaville 2011; Lury 2002; Ruud 2017). Ifølge Karen Lury er TV-programmer “one of the main ways in which children are introduced to popular music culture” (2002, 291). Hun påpeker at det likevel eksisterer svært lite forskning på musikk i TV-produksjoner rettet mot barn (ibid., 292).⁹ I et forsøk på å bidra til å dekke det behovet Lury identifiserer, etterstreber jeg i de følgende diskusjo-

5. For eksempel nådde Elton Johns sang “Can You Feel the Love Tonight” (1994) fra animasjonsfilmen *Løvenes Konge* (1994) en fjerdeplass på VG-lista. Barn eksponeres også for populærmusikk primært rettet mot voksne, og stiluttrykk fra ulike populærmusikksjangre er sentrale i *Sangfoni*.

6. Se også Bickford (2013b) om barns materielle kultur og bruk av MP3 spillere.

7. Programmet kan anses som fritt tilgjengelig i den grad man har tilgang til internett. Ifølge SSB var andelen av norske husholdninger med tilgang til internett 97 % i 2015. Blant husholdninger med barn var tilsvarende andel 99 % samme år. Se lenke: <https://www.ssb.no/teknologi-og-innovasjon/statistikker/ikthus/aar/2015-10-01> (besøkt 17.07.2017).

8. Fisch argumenterer her imot medieteoretiker Marshall McLuhans velkjente idé om at “the medium is the message” (1994 [1964], 7), nemlig at mediet i seg selv spiller en viktigere rolle for publikums opplevelse enn innholdet som formidles. Se også Anderson et al. (2001, 131), som fremmer et lignende synspunkt.

nene og analysene nye forskningsperspektiver på bruken av populærmusikk i kontekst av barns TV-programmer. I tråd med de nevnte observasjonene rundt viktigheten av *innholdet* i medieprodukter produsert for og distribuert til barn (Anderson et al. 2001; Fisch 2013), retter jeg særlig fokus mot seriens audiovisuelle estetikk og dens sentrale rolle for de temaene jeg undersøker.

MAGISK REALISME OG LEKEN LÆRING

Som kulturtilbud til barn kan *Sangfoni* ses i sammenheng med flere av de strategiske målene som er fastsatt i NRKs vedtekter,¹⁰ ikke minst når det gjelder å formidle norsk og norskprodusert musikk og kultur (§ 14f; § 14g) og å bidra til utdanning og læring (§ 15h). Over to sesonger har *Sangfoni* så langt tatt for seg tjueto mer eller mindre kjente barne- og folkesanger, fra “Det bor en baker” til “Kjerringa med staven”, med den hensikt å utforske musikkens oppbygging og kompleksitet. Hver episode består av flere korte segmenter, og varer i overkant av ti minutter totalt. At *Sangfoni* er rettet primært mot barn, gjør seg tydelig på flere måter: programmet sendes på barnekanalen NRK Super, har barn i hovedrollene, baserer seg på et musikkrepertoar hovedsakelig bestående av barnesanger, og har en pedagogisk dimensjon som virker tilpasset seere i barnehagealder og tidlig skolealder. I tillegg har programmet en estetikk som fremhever en fantasifull (kreativ, lekende, utforskende) og fantastisk (overnaturlig, magisk) forståelse av musikk og dens plass i verden.

Sentralt i *Sangfoni* står magisk realisme som et gjennomgående element. Magisk realisme kan beskrives som en stilart innen bl.a. litteratur, billedkunst og film som karakteriseres av magiske eller overnaturlige innslag. En magisk realistisk lek med virkeligheten er ifølge Maggie Ann Bowers ofte et element i kulturuttrykk rettet mot barn, og hun trekker særlig frem barnelitteratur og TV-programmer for barn som eksempler på kulturformer som har omfavnet magisk realisme (2004, 104). Hun foreslår at magisk realisme “provides a perfect means for children to explore the world through their imaginations without losing a connection to what they recognize as the ‘real world’” (ibid.). En slik fantasifull verdensutforskning kan også innebære omtolkning eller utfordring av grenser og normer. I sin introduksjon til boken *Magical Realism: Theory, History, Community* foreslår Lois Parkinson Zamora og Wendy B. Faris at “[m]ind and body, spirit and matter, life and death, real and imaginary, self and other, male and female: these are boundaries to be erased, transgressed, blurred, brought together, or otherwise fundamentally refashioned in magical realist texts” (1995, 6). I *Sangfoni* presenteres en slik grenseoverskridelse i mange av programmets segmenter, noe som bidrar til å gjøre serien underholdende og uforutsigbar. Overnaturlige og magiske elementer integreres i ellers hverdagslige scener, og seriens stiliserte behandling av lyd og bilde bidrar til en audiovisuell estetikk som baserer seg rundt en intensivering av sanseinntrykk vi kjenner fra det daglige. På mange måter visker serien ut grensene mellom det magiske og det trivielle: det magiske fremtilles som noe trivielt, samtidig som det trivielle estetiseres på nær magisk vis.

9. Se Deaville (2011, 1), som kommer med samme observasjon mer nylig. Han påpeker videre at musikk er allestedsnærværende i TV-programmer og at de fleste av oss blir introdusert for musikk gjennom barneprogrammer på TV.

10. Tilgjengelig her: <https://www.nrk.no/informasjon/nrks-vedtekter-1.5392438> (besøkt 21.07.2017).

Serien har mange innslag som viser barn i magisk-musikalsk interaksjon med omverdenen. Seeren blir blant annet presentert for barn som dirigerer skyer, spiller musikk på gjerder og utforsker rytmikk og melodikk i møte med magiske installasjoner og gjenstander i parker, ved T-banestasjoner og i andre omgivelser. Det er ikke kun materielle ting som bygninger, installasjoner og skyer som utfordrer naturlovene i *Sangfoni*, da seriens magiske realisme også innbefatter menneskelige elementer. I episoden “Tre små tamburer” viser segmentet “Stemmer sammen” et barn som står og venter på bussen når personene avbildet på en konsertplakat blir levende og begynner å synge. På magisk vis akkompagnerer de avbildede tamburene barnet som synger melodien til “Tre små tamburer”. I bakgrunnen ser man syklistene og biler kjøre forbi, noe som ytterligere forankrer den fantastiske hendelsen i en hverdagssituasjon. Slik eksemplifiserer innslaget hvordan magisk realisme utfordrer grenser ved å gi magiske elementer en realistisk kontekst: hverdagslige og magiske elementer kombineres innenfor en realistisk ramme, og samspillet mellom disse elementene fremstilles på nøkternt (matter-of-fact) vis (Bowers 2004, 3, 22). Nettopp ved å kombinere motstridende elementer, kan magisk realisme gi grobrunn for nye perspektiver (ibid., 3–4). I *Sangfoni* blir den magiske fremstillingen av trivielle gjenstander og fenomener en integrert del av den musikalske opplevelsen, og oppfordrer til nye perspektiver i form av (tanke)lek med materialitet, kreativitet og musikk.

Et hovedelement i *Sangfoni* er at seeren introduseres for enkel musikkteori og musikkrelaterte begreper, noe som gjøres på mangfoldige måter i seriens ulike innslag.¹¹ Oftest er den musikkopplevelsen som foranstalles av serien forankret i en kombinasjon av magi, lek og læring. Et fast innslag i første sesong er “Finne melodien”, som introduserer seeren for tonehøyde. Innslaget tydeliggjør også hvordan serien fremstiller hverdagslige objekter som magisk-musikalske. Her fungerer en marmortrapp både som musikalsk verktøy for barna og som selvspillende instrument. Filmet fra fugleperspektiv blir trappens marmortrinn til hvite pianotangenter som lyser opp og gir lyd fra seg når man går på dem. Barna i serien beveger seg opp og ned i trappetrinnene for å finne tonene som utgjør episodens sang, og utforsker slik hvorvidt melodien går opp eller ned, om den neste tonen skal være lysere eller mørkere. Når barna har funnet de riktige tonene, spiller trappen på magisk vis melodien av seg selv, til forbløffede tilskuere – både barna i programmet og trolig også de foran skjermen.

Også de scenene der det magiske ikke står i fokus, preges av en utvidet virkelighet som muliggjøres av billedredigering og lydbehandling. I hver episode er det et segment som heter “Rytmer”, der det fokuseres på rytmen i en liten del av sangen. I episoden “Det bor en baker” bygges innslaget rundt de fire siste notelengdene, oftest notert som tre åttendedeler og en fjerdedel, som samsvarer med teksten “med sukker på”. Visuelt finner scenen passende nok sted i et bakeri (se figur 1). Scenen innledes med et innslag av magi, hvor rytmen spilles av pipen til industrilokalet hvor bakeriet befinner seg, men tar deretter en mer realistisk vending. Barnet i hovedrollen sniker seg inn i bakeriet og oppdager at rytmen fra

11. Aller tydeligst er kanskje undervisningsdimensjonen i segmentet “Radio Sangfoni”, et fast innslag i andre sesong som fokuserer på et nytt musikkteoretisk begrep i hver episode. “Radio Sangfoni” skiller seg fra serien for øvrig på to områder: det er det eneste uten barn i rollene, og det avviker i stor grad fra seriens utvidete virkelighet ved å iscenesette en svært ”naturlig” situasjon, karakterisert blant annet av minimal bildebehandling og klipping. Av disse grunnene faller det utenfor denne artikkelens område å diskutere innslaget inngående.

“Det bor en baker” produseres med hverdagslige gjenstander som brødformer, sukkerbøsser og kjevler. Lyd- og bilderedigeringen her står som et eksempel på hvordan trivielle handlinger estetiseres som hypervirkelige. I en studie som fokuserer på estetikk og narrativitet i musikkvideoer, fastslår Carol Vernallis at ulike strategier for å synkronisere lyd og bilde produserer ulike opplevde distanser mellom elementene (2004, 180). I “Det bor en baker” fremheves visse synkroniseringspunkter der distansen mellom musikalske og visuelle elementer oppleves som svært liten. For eksempel sammenfaller introduksjonen av nye musikalske og visuelle elementer på oppmerksomhetsfangende vis: en sukkerbøsse blir introdusert med nærbilde samtidig som rytmen den lager blir introdusert svært høyt i miksen, og når kameraet beveger seg videre til et annet element, tones lyden av sukkerbøssen ut i bakgrunnen. Den brå overgangen til nærbilde ved introduksjonen av sukkerbøssen står i kontrast til bildene før, og kan representere et “moment of punctuation” som understreker hendelsens betydning (ibid., 182–83). Den audiovisuelle synkroniseringen bidrar til å styre oppmerksomheten til seeren og gir et hypervirkelig preg som intensiverer den audiovisuelle opplevelsen: seriens estetisering av denne hverdagshendelsen muliggjør en intens seeropplevelse som skiller seg betraktelig fra hvordan man ville opplevd hendelsen om man var til stede i virkeligheten.



Figur 1: Skjerm bilde fra episoden “Det bor en baker”.

Denne scenen er også preget av en lekenhet som i stor grad gjennomsyrrer *Sangfoni*. Der man ville forvente at bakere som oppdager at et barn har sneket seg inn i bakeriet ville eskortere barnet ut igjen, faller det i *Sangfoni* naturlig at bakerne utforsker rytmen sammen med barnet. De voksne kaster seg inn i rytmisk samspill og dans, noe som etter hvert fører til at en deigklump kastes gjennom luften. Seriens magiske realisme blir igjen fremtredende når tiden tilsynelatende står stille for de voksne mens barnet løper i sakte film for å

hindre deigen fra å falle på gulvet. Sakte film-effekten bidrar til å øke intensiteten i narrativet. Vernallis foreslår at audiovisuelle kulturformer kan øke vår bevissthet rundt at tid oppleves subjektivt, og at sakte film-effekter kan symbolisere uoverensstemmelse mellom subjektiv tid og verden for øvrig (ibid., 129). En slik uoverensstemmelse går hånd i hånd med grenseoverskridelsen som innebæres i den magiske realismen som definerer seriens fantasifulle iscenesettelse av hverdagsituasjoner. Scenen kulminerer i vill jubel når barnet redder deigklumpen fra å falle, og fokuset rettes på ny mot lek til og med musikk.

Selv om lek og læring ofte blir sett på som separate aktiviteter, er det økende forståelse for at disse fenomenene henger sammen (Johnson et al. 2004; Pramling Samuelson og Asplund Carlsson 2003; Pramling Samuelson og Fleer 2009).¹² I en svensk doktorgradsavhandling om dannelse (fostran) i hverdagslig kommunikasjon mellom barn og lærere i førskolen, legger Anette Emilsson vekt på lekenhet (lekfullhet) som et sentralt element, og foreslår at det “som tycks ske i situationer med en tydelig lekdimension är att lekens positiva värdeladdning hamnar i förgrunden” (2008, 92). Ifølge Emilsson kan lekenhet gjøre læringssituasjoner til noe lystbetont (ibid.), og bidrar til å fange barns interesse og utjevne hierarkiet mellom barn og voksne. *Sangfoni* både representerer lekenhet og legger til rette for seerens egen lek med musikk. I rytmesegmentet beskrevet over, og som en gjennomgående tendens i *Sangfoni* mer generelt, er barn og voksne forent i musikalsk lek. Selv om leken foregår på TV-skjermen, blir seerens musikk- og læringsopplevelse også lek- og lystbetont. Programmets lekenhet gir rom for en uformell situasjon med det Emilsson kaller en “osynlig pedagogisk karaktär” som kan være like verdifull for barnets læring og utvikling som mer formelle pedagogiske kontekster (ibid., 92–93). Sentralt for den uformelle pedagogiske situasjonen er det at man samles rundt et objekt (ibid., 91), og i tilfellet *Sangfoni* kan man si at dette “objektet” er den audiovisuelle estetiseringen av musikk.¹³

Seriens magiske realisme og utvidede virkelighet, som estetiske elementer, er definierende for hvordan *Sangfoni* fungerer som *estetisk læringsopplevelse*. I en studie om skolekonserter som relasjonell kunstdidaktisk praksis, skriver Kari Holdhus:

Estetisk læring opptrer transcenderende, det vil si at de estetiske læreprosessene tilbyr oss konkrete muligheter til å forvandle oss til en annen/noe annet og utforske oss sjøl og andre og prøve ut mulige situasjoner, former og tilstander. Gjennom symbolikk og interaksjon utvikler vi empati og lærer oss å håndtere symbolfunksjoner og abstraksjoner (2015, 98).

For Holdhus handler ikke estetiske læringsprosesser kun om å lære noe om og i et kunsthøgskolefag, men ses også på som en skapende og sosial læringsmåte (ibid., 92). Til sammenligning med de skolekonserterne Holdhus studerer, inviterer ikke *Sangfoni* til intersubjektive relasjoner og kulturell sosialisering i samme grad, i alle fall ikke i direkte forstand. På samme tid kan man trekke paralleller mellom *Sangfoni* og Holdhus sin beskrivelse av hvordan estetiske læringsprosesser skaper et rom for å bearbeide møtet mellom den subjektive opplevelsen og omverdenen (ibid., 98). Gjennom sin lekende og magiske tilnærming til musikk inviterer *Sangfoni* seeren til å se musikkopplevelsen som en arena for sosialt sam-

12. Se også Bjørkvold (1989), som fremhever lekens betydning som sentral for våre musikkopplevelser.

13. Merk at jeg her skiller mellom musikk “i seg selv” og estetiseringen av musisering og musikkopplevelser gjennom audiovisuelle virkemidler.

spill, i den forstand at den representerer musisering som noe morsomt og gledefylt, og på den måten oppfordrer barn til å selv plukke opp et instrument, lage rytmer med hverdags-gjenstander eller å synge med. Slik sett blir *Sangfoni* også en arena hvor barn kan forstå musikk som element i sosiale og kulturelle sammenhenger, og hvor musikk blir en innfalls-vinkel for å utforske og artikulere identitet.

IDENTITETSUTFORSKING, SJANGER OG MUSIKKVIDEO

Identitet omhandler hvordan man forstår seg selv og hvordan man oppfatter andre, og er noe som utforskes, fremforhandles og artikuleres på utallige måter. Når det gjelder sammenhengen mellom musikk og identitet, fremhever Stan Hawkins to momenter som spesielt viktige: “First, identities are performatively constituted by the artist’s expression, and second, there are important links between music reception and identity” (2002, 12).¹⁴ Artister konstruerer identiteter ved hjelp av estetiske virkemidler som gir utslag i at lyttere og fans reagerer på sosialt og kulturelt betydningsfulle måter. Even Ruud utdyper:

Ved å tilegne seg verdier, holdninger, utseende og væremåter til artister vi beundrer, projiserer vi vårt eget jeg inn i et framtidsprosjekt hvor vi finner rom for å bearbeide og utforme vår identitet. ... Musikk og musikkopplevelser kan på denne måten knyttes til hvordan vi utformer tilhørighet til sted og tid, til sosial klasse og etnisitet. Vi utformer kjønnsidentitet etter modeller hentet fra populærmusikken og markerer sosial identitet gjennom hvilke sjangrer vi lytter til (2016, 167–68).

Som Ruud avslutningsvis er inne på, er både artister og fans sin bruk av musikk som identitetsmarkør ofte nær knyttet til de symbolverdiene som assosieres med ulike sjangre. I boken *Genre in Popular Music* foreslår Fabian Holt at det ikke finnes noen form for “generell musikk”, bare bestemte former for musikk (2007, 2). Holt beskriver hvordan hans barns opplevelser la grunnlaget for en forståelse av hvordan ulike former for musikk “tilhører” ulike grupper, og hvordan musikksmak kan være nær knyttet til oppfatninger om identitet (2007, 2–3). Ulike former for musikk har tilhørende sosiale og kulturelle assosiasjoner, og symboliserer slik ikke bare ulike måter å synge og spille musikk på, men også ulike livsstiler, holdninger og verdier.

I hver episode av *Sangfoni* og på *Sangfoni*-albumet, presenteres kjente tradisjons- og barnesanger i nye sjangerspesifikke versjoner. Låtene er produsert av John Vinge, spilt inn primært med barn som sangere, og med enkelte bidrag fra kjente norske musikere som Lars Lønning, Odd Nordstoga og Geir Sundstøl, samt Kringkastingsorkesteret. Representerte populærmusikksjangre spenner fra 1960-talls pop (“Tyven tyven”) via disco-funk (“Jeg gikk en tur på stien”) til samba (“Alle fugler”), med noen innslag også fra det som kan betegnes som kunstmusikktradisjonen (“Bæ, bæ lille lam”). Arrangementene byr tidvis på overraskelser som transformerer barnesangen til det nesten ugjenkjennelige.

14. Hawkins trekker her linjer mellom musikk og Judith Butlers teori om performativitet (1999 [1990]), som beskriver hvordan identitet konstrueres og uttrykkes gjennom våre handlinger og atferd. For Butler omhandler ikke performativitet kun enkelthandlinger, men også hvordan repetisjonen av kulturelle ritualer og konvensjonalisering av idealer får effekter som påvirker oss på ulike plan (ibid., xv).

Et eksempel i så måte er hardrockversjonen av “Nei, nei gutt”, hvor Black Debbath-frontfigur Lars Lønning inntar rollen som vokalist. Flere musikalske elementer bidrar til en tydelig forankring i hardrocksjangeren. Selv før sangen begynner, indikeres denne forankringen ved hjelp av “feedback” og støy fra en gitarforsterker,¹⁵ og utover i sangen understrekes hardrockpreget av forvrengte gitarriff og tunge trommerytmer. Tonearten er endret fra dur til moll, og Lønning synger en mollvariasjon av melodien i høyt register og med lange, utstrakte toner. Versjonen av sangen inneholder dramatiske temposkifter og hektiske tromme-fills som henter til de tekniske aspektene ved sjangeren, og det hele avsluttes med en gitarsolo som karakteriseres av sjangertypisk bruk av glissando, strengebøying (bending) og vibrato. Sjangerklisjéene er mange, men er kombinert på en slik måte at de ikke tar overhånd, men heller fungerer som en slags musikalsk innholdsfortegnelse for hardrocksjangeren. Den mobiliseringen av sjangerspesifikke musikkstilistiske elementer vi finner i *Sangfoni* kan slik fungere som et effektivt verktøy for å øke lytterens sjangerkompetanse (se Moore 2012, 166), en faktor som spiller inn på lytterens forutsetninger for fortolkning av fremtidige musikkopplevelser.

De ulike sjangrene som behandles i *Sangfoni* artikuleres ikke kun gjennom musikalske virkemidler, men også visuelle. Hver episode av TV-programmet avsluttes med en musikkvideo basert rundt den nye versjonen av sangen, og musikkvideoene ligger også frittstående tilgjengelig på nett. Vernallis påpeker at musikkvideoer svært effektivt kommuniserer tilhørighet til ulike musikksjangre, og også mobiliserer assosierte sosiale og kulturelle verdier gjennom sin spesifikke “setting” (2004, 73–76). Et eksempel på dette er musikkvideoen til “M-Æ, sa en liten grønn frosk”, som er musikalsk forankret i elektronisk dansemusikk (EDM). EDM-uttrykket i musikken komplementeres av en visuell fremstilling av et “rave party”, et sosialt fenomen som er sterkt knyttet til kulturen rundt ulike undersjangre av EDM. Videoen er spilt inn i lokalene til Naturhistorisk museum i Botanisk hage i Oslo. Når taklampene slukkes, lyser UV-lamper opp neondetaljer på klær og fluorescerende ansiktsmaling, mens en gruppe dansere i selvlysende froskekostymer inntar scenen under disko- og blitzlys. Videoen bygger opp under seriens øvrige estetisering av en utvidet virkelighet, ved å plassere en åpenbar manipulering av lyd og bilde i fokus. Musikalske virkemidler som pitch shifting og digitale glitch-effekter komplementeres av omfattende video-redigering og “stammende” bilder. Resultatet er et tydelig nikk til house- og EDM-kultur både musikalsk og visuelt.

Hvordan musikkvideoer kommuniserer sjangertilhørighet, må sees i sammenheng med hvordan musikalske og visuelle markører tilegnes sosial og kulturell betydning (Hawkins 2002; Holt 2007; Ruud 2013; Vernallis 2004). Dette innebærer at audiovisuell estetikk også har stort representasjonspolitisk potensial, i den forstand at de symbolene vi gjøres kjent med gjennom sanger og videoer, spiller inn på vår forståelse av oss selv og andre. På hvilke måter kan man så si at *Sangfoni*, gjennom å presentere seeren for ulike musikksjangre, inngår i og foranstalter barns utforskning og fremforhandling av identitet? Dette dreier seg om at musikk har en symbolsk funksjon, og at den tilbyr (affords) lytteren ulike muligheter for fortolkning og bruk.¹⁶ Som musikk sosiologen Tia DeNora skriver, musikk er ikke noe som

15. Se Kennedy (2013, 24) sin beskrivelse av bruken av gitarstøy og “feedback” som et av kjennetegnene for rockens lydestetikk siden 1960-årene.

16. Om bruk av *affordance*-begrepet i kontekst av musikk, se Clarke (2005), DeNora (2000) og Moore (2012).

kun agerer på lytteren, men heller noe lyttere orienterer seg etter og benytter seg av for å regulere humør, innta holdninger og atferd og samhandle med omverdenen (2000, 61). Musikk brukes av mange som en “selvteknologi”, som et verktøy for å regulere og gripe tak i et bilde av hvem man er eller ønsker å være og for å presentere dette bildet overfor andre (ibid., 62–63). Det er rimelig å anta at dette kan være like gjeldende for barn som det er for voksne. Et hovedpoeng her er at barns bruk av musikk oppleves som meningsfylt for dem, ellers ville de, som Vestad påpeker, ikke engasjert seg i den (2013, 28). Vestad omtaler barn som “kompetente og bevisste når det gjelder valg av musikk” (ibid., 395), og hun argumenterer for at barn har kompetanse til å anvende musikk for å regulere sin egen agentskap (agency). Musikk brukes ifølge Vestad også av barn som et ledd i det å utfordre seg selv og utvikle seg, og som en måte å avgrense sin egen identitet ifra andres (ibid., 397). I møte med kultur- og musikkuttrykk finner man en rettesnor for hvordan man potensielt kan være. Ifra dette perspektivet tilbyr musikkvideoene i *Sangfoni* ikke bare seeren et overblikk over uttrykksmangfoldet i populærmusikk og et innblikk i musikkens ulike sosiale, kulturelle og historiske dimensjoner, men gjennom økt sjangerkompetanse også et repertoar å spille på i utforskning av egen musikksmak og identitet.

Den utforskningen av identitet som presenteres i *Sangfoni*, baserer seg i stor grad rundt ideer om et inkluderende mangfold.¹⁷ Dette gjør seg gjeldende blant annet i musikkvideoen “Se min kjole”, hvor det er særlig interessant å fremheve hvordan kjønnsidentitet fremforhandles audiovisuelt. Musikalsk er sangen forankret i pop og hip hop. Den musikalske koblingen til sistnevnte gjør seg spesielt tydelig i bruken av rap i versene, hvor en jente rapper første vers mens en gutt rapper det andre. Hip hop-preget underbygges også visuelt av vokalistenes kroppsspråk som artikulerer en fremtredende selvtillit ofte assosiert med sjangeren,¹⁸ samt av sjangertypiske vokal-lyder (“uh”) i overgangen til refrenget. Visuelt trekkes fokuset særlig mot det at både gutter og jenter er kledd i kjoler av ulike farger, i tråd med sangteksten. De to solistene (en av hvert kjønn) bærer begge plagget med en nonsjaluans som vitner lite om dets symbolverdi som uttrykk for femininitet i kontemporær vestlig kultur (se figur 2).

17. Likeverd og mangfold er verdier som reflekteres i NRKs vedtekter, som fremhever en målsetning om å gjenspeile det mangfoldet som finnes i befolkningen (§ 15e). I *Sangfoni* gjør dette seg gjeldende ikke bare ved at rollene fylles av barn av begge kjønn og med variert etnisk bakgrunn, men også i seriens estetisering av ulike identiteter og kulturuttrykk. Mens det estetiserte mangfoldet i *Sangfoni* på den ene siden legger til rette for økt toleranse for ulikhet, kan seriens estetisering av etniske markører også tolkes som en form for eksotisering som viderefører og legitimerer et narrativ om det vellykkede multikulturelle Norge. Et slikt narrativ er ikke uproblematisk, da det kan tenkes å glatte over de formene for fordommer, diskriminering og rasisme som rammer minoritetsgrupper i Norge. Se Solomon (2016), for en studie som tar opp en lignende problematikk i kontekst av forestillingsrekken *Fargespill*. Se også Stiftelsen Fargespillers respons til Solomons studie (Pedersen og Moberg 2017). Det faller utenfor denne artikkelens hensikt å inngående drøfte etnisitetsspørsmål.

18. McLeod (1999, 140) identifiserer individualisme og selvhøvdelse som sentrale aspekter ved hip hop-ideologien “keeping it real”, og knytter videre disse elementene til autentisitetssidealet i sjangeren.



Figur 2: Skjerm bilde fra episoden “Se min kjole”

Bruken av klær kan være ett eksempel på det filosofen og kjønnteoretikeren Judith Butler beskriver som kroppsteateret (*corporeal theatrics*), et konsept hun bruker for å teoretisere hvordan vår forståelse av kjønn reguleres av repeterte og normaliserte handlinger og gester (1991, 317). Sammen med elementer som kroppsspråk, ganglag og stemmebruk, er bruken av klær delaktig i å definere normer for hvordan gutter og jenter “skal” se ut og oppføre seg. Ifølge Butler fører gjentakelsen av at gutter og jenter kler seg, beveger seg og oppfører seg i henhold til ulike konvensjoner til en naturalisering av ulikheter mellom kjønnene (*ibid.*), en utvikling som kan motvirkes ved å bryte med disse normene. I lys av at kjolen i vestlig kultur generelt fungerer som et sterkt uttrykk for det feminine og således er knyttet til det kvinnelige, kan det at både gutter og jenter er ikledd kjoler i musikkvideoen sees som en avvisning av stereotype forestillinger om hvordan barn av ulike kjønn burde kle seg, oppføre seg eller hva de kan få til. Klesbruken denaturaliserer symbolbetydningen av kjolen som et feminint klesplagg. Butler understreker at ved å bevisst bruke symboler på uventede måter, kan artikuleringen av identitet bli “a site of contest and revision” (*ibid.*, 312). Slik sett er det betydningsfullt at bruken av klesplagget av både gutter og jenter i “Se min kjole” fremstår som noe trivielt. Dette trivielle underbygges av at gutten som er solist i musikkvideoen er ikledd kjole også tidligere i episoden, da i en hverdagssituasjon.

En mer intrikat betydning av kostymebruken i “Se min kjole” fremtrer når man knytter en slik overskridelse av kjønnsnormer opp mot den musikalske forankringen i hip hop. Sjangeren representerer for mange en tradisjonelt mannsdominert arena hvor hypermasculine mannsidealene går hånd i hånd med objektivisering av kvinner, samt normalisering av hatefulle ytringer mot kvinner og seksuelle minoriteter (Rose 2008; Oware 2009). Slik sett blir den utfordringen av normative kjønnsidealene man kan lese ut av videoens kosty-

mebruk videre betydningsfull.¹⁹ Et musikalsk aspekt som kan vurderes her er at første vers rappes av en jente, noe som potensielt har en performativ funksjon som utfordrer ideen om sjangerens mannsdominans.²⁰ Freya Jarman-Ivens argumenterer for at også stemmen er deltagende i det kroppsteateret som Butler identifiserer som definerende for hvordan vi forstår kjønnsidentiteter og kjønnsroller (2011, 20), og hun understreker potensialet populærmusikk har for å utfordre normer spesifikt gjennom vokalbruk. I lys av Jarman-Ivens' argument at "the voice has a performative function more than it is a direct marker of a stable, fixed, or inherent nature" (ibid., 19), kan man se jentevokalen i "Se min kjole" som en musikalsk-stilistisk utfordring til mannsdominansen i hip hop-sjangeren: ved å stå som en kontrast til det aggressive maskuline raputtrykket som er konvensjonalisert innenfor hip hop, representerer jentas rapvokal idealet om et uttrykksmangfold og bidrar slik til å omdefinere hvilke roller som er tilgjengelige for aktører som faller utenfor artistnormen (mannlig, heteroseksuell, aggressiv, voksen) i en sjanger hvor alternative rollemodeller tradisjonelt har vært få.

Mens *Sangfoni* på den ene siden bidrar til å øke synligheten av identitetsmangfold i barns populærkultur, er det tydelig at serien på samme tid også viderefører visse normer og identitetsidealer som støtter opp under kulturelt hegemoniske forestillinger om kjønn. Et eksempel på dette er musikkvideoen til "Det snør, det snør",²¹ der fremstillingen av relasjonen mellom en jente og en gutt fremstår som en variant av klønete og uskyldig kjærlighet slik den har blitt fremstilt i utallige filmer og TV-serier. Normative kjønnsidealer antydes i dette tilfellet blant annet av musikalske elementer. Stemmens performative potensial innebærer at visse vokaluttrykk naturaliseres som tilhørende ulike kjønnskategorier, og stemmers kjønnede karakter vurderes gjerne ut ifra "the gendered logic of pitch" (ibid., 18). I "Det snør, det snør" synger jenta melodien i et lyst toneleie, og stemmen hennes fremstår som svært naturlig og uten noen tydelig prosessering.²² Guttens stemme står i sterk kontrast til dette vokaluttrykket, og er flyttet ned i et mørkere register og åpenbart manipulert med en robotliknende vocodereffekt. Selv om barnas stemmer naturlig vil være i noenlunde samme register, transponeres guttens vokal ned i en annen oktav. Resultatet er at forskjeller mellom barnas kjønn konstrueres musikalsk i henhold til logikken som knytter mørke stemmer til det maskuline og lyse stemmer til det feminine. Normative kjønnsroller

19. Jeg vil understreke at jeg ikke tolker "Se min kjole" som ensidig grenseoverskridende når det gjelder normative kjønnsroller. Eksempelvis er jentegruppen som er fremtredende i starten av videoen fremstilt i tråd med stereotyper om den prinsesseaktige ballerinaen, noe som er tankevekkende i forhold til diskursene rundt kjønn og kroppspress som er knyttet til dette feminitetsidealet (se O'Brien 2015). Likevel fokuserer jeg i denne teksten på de ikke-normative aspektene ved videoen, da disse etter mitt skjønn er mest fremtredende totalt sett.

20. Det kan påpekes at det er et betydelig økende mangfold innenfor hip hop-sjangeren internasjonalt når det kommer til representasjon av kjønn, seksualitet og andre aspekter ved identitet. Se Hansen og Hawkins (2018) for en studie som undersøker det identitetspolitiske potensialet i selv-estetiseringen til den kvinnelige rapperen Azealia Banks.

21. Et annet tydelig eksempel er musikkvideoen til "Bæ, bæ lille lam", hvor jenta som spiller hovedrollen på magisk vis blir forvandlet til en prinsesse, ikke ulikt Askepott fra eventyret. Prinsessekostymet er stereotypisk, med glitrende kjole og blond parykk, og synes inspirert av Disneys svært populære barnefilm *Frost* (2013). Dette viser at seriens estetikk tidvis reflekterer den estetiseringen av normative kjønnsidealer som finnes i populær- og barnekulturen for øvrig.

22. Merk at det kan være en omfattende produksjonsprosess bak det å få en stemme til å høres naturlig ut, og slike vokaluttrykk kan være like avhengige av å konstrueres gjennom teknologisk manipulasjon som mer åpenbart manipulerte stemmer (se Brøvig-Hanssen og Danielsen 2016, 8).

artikuleres også i videoens visuelle narrativ. Mens jenta spiller rollen som et ordinært barn, konstitueres gutten som en slags høyteknologisk superhelt gjennom sitt kostyme, en kobling som styrkes ytterligere av at hans karakter er en figur i en snøkule som på overnaturlig vis kommer til live. Den magiske realismen bidrar her til å estetisere og revitalisere et narrativ der unge jenter lengter etter at en drømmeprins skal redde dem fra en trist og kjedelig hverdag. Slik føyer *Sangfoni* seg tidvis også inn i rekken av kulturuttrykk som forfekter og forsterker tradisjonelle og snevre forståelser av kjønnsidealene og -roller.

Som Ruud påpeker, former barn og unge sine identiteter gjennom utprøving av ulike modeller for identitet (2013, 149), og disse modellene finner de ofte i de kulturuttrykkene de utsettes for og omgir seg med. Med barn i hovedrollene legger *Sangfoni* til rette for at et ungt publikum kan identifisere seg med "popartistene" på TV-skjermen. Slik som i populærkulturen for øvrig, finner vi innad i *Sangfoni* en forhandling mellom representasjoner som utfordrer og retter seg etter normer, og den magiske realismen og utvidete virkeligheten i programmet foranstalter utforskningen av uttrykk i begge retninger. Programmet gjør barn kjent med uttrykksformer og symbolbruk som i stor grad ellers er rettet mot voksne, og gjør dem slik rustet til å håndtere senere stadier i livet hvor sammenhengen mellom musikk og identitetskonstruksjon ofte spiller en stor rolle.²³

SISTE REFLEKSJONER

I denne artikkelen har jeg rettet fokus mot barneprogrammet *Sangfoni*, med det formål å identifisere og analysere skjæringspunkter mellom programmets pedagogiske, estetiske og sosiokulturelle dimensjoner. Jeg har forsøkt å redegjøre for programmets balansegang mellom underholdning og undervisning, der førstnevnte fungerer som vitaliserende for sistnevnte. *Sangfoni* knytter norske barnesanger, enkel musikkteori og annen musikkspesifikk kunnskap sammen på en lekende måte som har stort potensial for å fange oppmerksomheten til både unge og eldre seere. Riktignok spiller læringsaspektet ved serien tidvis annenfiolin for underholdningsdimensjonen, og programmet fremstår på ingen måte som et substitutt for andre musikkopplæringstilbud i regi av barnehager, skoler eller kulturskoler. Like fullt retter programmet oppmerksomhet mot musikkens bestanddeler og kompleksitet på en måte som kan gi mersmak for unge seere, og kunnskapen programmet formidler kan komme seeren til gode i andre pedagogisk tilrettede sammenhenger.

Barn og unge finner modeller for sin egen identitetskonstruksjon i populærkulturen, og *Sangfoni* innvier yngre seere i et repertoar av symboluttrykk som kan innlemmes i deres egen identitetsutforskning. Seeren gis innblikk i et mangfold av musikkuttrykk og kulturer, enten dette dreier seg om brasiliansk samba, klassisk musikk eller hardrock, og får således en utvidet tilgang til og forståelse for den verden de lever i. Som Ruud (2017) påpeker, er nettopp TV-programmer sentrale i å eksponere barn for ulike musikksjangre, og barn lærer gjennom disse programmene å ta i bruk musikk til ulike formål. Denne artikkelen har demonstrert hvordan *Sangfoni* mobiliserer ulike musikksjangre og deres tilhørende verdier både musikalsk og visuelt. I likhet med voksne forholder ikke barn seg passivt til de

23. Et stadium i livet hvor identitetsarbeid står spesielt i fokus er ungdomsalderen, hvor musikksmak kan spille en sentral rolle i løsrivelse fra "det gamle" og tilknytning til nye sosiale grupperinger. Se Ruud (2013, 146–49).

musikk- og kulturuttrykkene de møter, men posisjonerer seg aktivt i forhold til dem som et ledd i eget identitetsarbeid, og det er ved å presentere et bredt audiovisuelt symbolrepertoar at *Sangfoni* bidrar til å øke unge seeres kompetanse til å tolke, forstå og posisjonere seg med hensyn til ulike kultur- og musikkuttrykk ut ifra deres historiske, kulturelle og sosiale funksjoner.

Helhetlig spiller *Sangfoni* på en fantasifull og fantastisk fremstilling av hvordan man møter musikken i det daglige og det dagligdagse, og kan således tenkes å både skape og stimulere en interesse for musikk og musikkutøvelse. Seriens magiske realisme står som et sentralt estetisk element. Et interessant perspektiv i så måte, dreier seg om at den magiske realismens likegyldighet til og overskridelse av rasjonelle og realistiske strukturer har “inevitable ideological impact” (Zamora og Faris 1995, 6), at de utvidede virkelighetene som presenteres i kunst- og kulturuttrykk, har potensial for å utfordre samfunnsnormer og virkelighetsforestillinger. Ifølge Zamora og Faris promoterer realistiske kunstuttrykk ideen om én sann, objektiv og universell verdensforståelse og fungerer således hegemonisk, mens magisk realisme kan sees som en motvekt til hegemoniske normer i kraft av at “its program is not centralizing but eccentric: it creates space for interactions of diversity” (ibid., 3). Jeg er langt på vei enig med Zamora og Faris her, men vil understreke at magisk realisme like fullt kan mobiliseres på måter som opprettholder tradisjonelle normer og stereotypier.

Når det gjelder *Sangfoni*, ser jeg den magiske realismen først og fremst som et forsøk på å møte barn på deres egne premisser: uten fordommer når det gjelder hva som er naturlig og unaturlig, mulig å få til eller ikke, og hvordan ulike mennesker skal være. Samtidig er det eksempler på at serien viderefører identitetsidealer av normativ karakter, der den magiske realismen også spiller en sentral rolle i å revitalisere utdaterte og hegemoniske forestillinger om kjønn. Slik gjenspeiler *Sangfoni* den dobbeltheten som finnes i populærkulturelle uttrykk for øvrig, hvor en variert symbolbruk ofte fører til selvmotsigelser som gir stort rom for ulike tolkninger. Selv om det ikke er mulig å si med sikkerhet hvordan bestemte seere vil respondere på det repertoaret *Sangfoni* tilbyr dem, da dette avhenger av utallige faktorer,²⁴ håper jeg likevel at denne artikkelen kan stå som en redegjørelse for noen av de *mulighetene* programmet gir seere for å forstå (audiovisuelle) musikkopplevelser som meningsbærende.

BIBLIOGRAFI

- Anderson, Daniel R., Aletha C. Huston, Kelly L. Schmitt, Deborah L. Linebarger og John C. Wright. 2001. “Early Childhood Television Viewing and Adolescent Behaviour: The Recontact Study”. *Monographs of the Society of Research in Child Development* 66 (1): 1–147.
- Bickford, T. 2013a. “Children’s Music”. I *The Grove Dictionary of American Music*, redigert av Charles Hiroshi Garrett. Oxford: Oxford University Press.
- Bickford, Tyler. 2013b. “Tinkering and Tethering in the Material Culture of Children’s MP3 Players”. I *The Oxford Handbook of Children’s Musical Cultures*, redigert av Patricia Shehan Campbell og Trevor Wiggins, 527–42. Oxford: Oxford University Press.

24. Hva musikk – eller i dette tilfellet et TV-program om musikk – tilbyr (affords) lytteren eller seeren, “konstitueres når hver enkelt lytter approprierer musikken og gjør den til sin egen gjennom bruk” (Vestad 2015, 60), og opplevelser av samme innhold kan variere avhengig av situasjon, subjektets sinnsstemning og andre faktorer. Se også Clarke (2005) og DeNora (2000).

- Bickford, Tyler. 2017. *Schooling New Media: Music, Language, and Technology in Children's Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Bignell, Jonathan. 2017. "Broadcasting Children's Music". *InFormation – Nordic Journal of Art and Research* 6 (2).
- Bjørkvold, Jan-Roar. 1989. *Det musiske menneske*. Oslo: Freidig Forlag.
- Bonnár, Lisa. 2014. "Life and Lullabies: Exploring the Basis of Meaningfulness in Parents' Lullaby Singing". Doktorgradsavhandling. Oslo: Norges Musikkhøgskole.
- Bowers, Maggie Ann. 2004. *Magic(al) Realism*. London: Routledge.
- Brady, Robyn. 2005. "On Slumber Sea: Lullaby as Transitional Vehicle". I *Aesthetics and Experience in Music Performance*, redigert av Elizabeth Mackinlay, Denis Collins og Samantha Owens, 191–218. Cambridge: Cambridge Scholars Press.
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild og Anne Danielsen. 2016. *Digital Signatures: The Impact of Digitization on Popular Music Sound*. London: MIT Press.
- Butler, Judith. 1991. "Imitation and Gender Insubordination". I *The Lesbian and Gay Studies Reader*, redigert av Henry Abelove, Michèle Aina Barale og David M. Halperin, 307–20. New York og London: Routledge.
- Butler, Judith. 1999 [1990]. *Gender Trouble*. New York: Routledge.
- Christakis, Dimitri A. 2009. "The Effects of Infant Media Usage: What do we Know and What Should we Learn?" *Acta Paediatrica* 98 (1): 8–16.
- Clarke, Eric. 2005. *Ways of Listening*. Oxford: Oxford University Press.
- Deaville, James. 2011. "The 'Problem' of Music in Television". I *Music in Television: Channels of Listening*, redigert av James Deaville, 1–4. New York: Routledge.
- DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Emilsson, Anette. 2008. "Det önskvärda barnet: Fostran uttryckt i vardagliga kommunikationshandlingar mellan lärare og barn i förskolan". Doktorgradsavhandling. Göteborg: Göteborgs Universitet.
- Fisch, Shalom M. 2013. "Learning from Educational Television". I *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media*, redigert av Dafna Lemish, 403–09. London: Routledge.
- Hallam, Susan. 2010. "The Power of Music: Its Impact on the Intellectual, Social and Personal Development of Children and Young People". *International Journal of Music Education* 28 (3): 269–89.
- Hansen, Kai Arne og Stan Hawkins. 2018. "Azealia Banks: 'Chasing Time', Erotics, and Body Politics". *Popular Music* 37 (2): 157–74.
- Hawkins, Stan. 2002. *Settling the Pop Score: Pop Texts and Identity Politics*. Aldershot: Ashgate.
- Holdhus, Kari. 2015. "Skolekonserter – relasjonelle kunstdidaktiske praksiser?" *Studia Musicologica Norvegica* 39 (1): 87–105.
- Holt, Fabian. 2007. *Genre in Popular Music*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jarman-Ivens, Freya. 2011. *Queer Voices: Technologies, Vocalities, and the Musikal Flaw*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Johnson, James E., James F. Christie og Francis Wardle. 2004. *Play, Development and Early Education*. Boston: Pearson.
- Kennedy, Victor. 2013. *Strange Brew: Metaphors of Magic and Science in Rock Music*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Linebarger, Deborah L. og Dale Walker. 2005. "Infants' and Toddlers' Television Viewing and Language Outcomes". *American Behavioral Scientist* 48 (5): 624–45.
- Lury, Karen. 2002. "Chewing Gum for the Ears: Children's Television and Popular Music". *Popular Music* 21 (3): 291–305.
- McLeod, Kembrew. 1999. "Authenticity Within Hip-Hop and Other Cultures Threatened with Assimilation". *Journal of Communication* 49 (4): 134–50.

- McLuhan, Marshall. 1994 [1964]. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.
- Moore, Allan F. 2012. *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Music*. Farnham: Ashgate.
- O'Brien, Caroline. 2015. "Towards a Culture of the Feminine: The Phenomenon of the Princess Ballerina in Western Culture". I *Building a New World*, red. Luce Irigaray og Michael Marder, 155–66. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Oware, Matthew. 2009. "A 'Man's Woman'? Contradictory Messages in the Songs of Female Rappers, 1992-2000". *Journal of Black Studies* 39 (5): 786–802.
- Pedersen, Anna Egholm og Frøydis Moberg. 2017. "Response to Thomas Solomon's 'The Play of Colors: Staging Multiculturalism in Norway'". *Danish Musicology Online* 8: 45–52.
- Piro, Joseph M. og Camilo Ortiz. 2009. "The Effect of Piano Lessons on the Vocabulary and Verbal Sequencing Skills of Primary Grade Students". *Psychology of Music* 37 (3): 325–47.
- Pramling Samuelson, Ingrid og Maj Asplund Carlsson. 2003. *Det lekande lärande barnet: i en utvecklingspedagogisk teori*. Stockholm: Liber.
- Pramling Samuelson, Ingrid og Marilyn Flear, red. 2009. *Play and Learning in Early Childhood Settings: International Perspectives*. New York: Springer.
- Rose, Tricia. 2008. *The Hip Hop Wars: What We Talk About When We Talk About Hip Hop*. New York: Basic Books.
- Ruud, Even. 2013. *Musikk og identitet*. 2. utgave. Oslo: Universitetsforlaget.
- Ruud, Even. 2016. *Musikkvitenskap*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Ruud, Even. 2017. "Prologue". In *Information – Nordic Journal of Art and Research* 6 (2).
- Scott, Derek B. 2009. "Introduction". I *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*, redigert av Derek B. Scott, 1–21. Aldershot: Ashgate.
- Solomon, Thomas. 2016. "The Play of Colors: Staging Multiculturalism in Norway". *Danish Musicology Online*, Special Edition – 17th Nordic Musicological Congress: 187–201.
- Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press.
- Vestad, Ingeborg Lunde. 2013. *Barns bruk av fonogrammer: Om konstituering av musikalsk mening i barnekulturelt perspektiv*. Doktorgradsavhandling. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Vestad, Ingeborg Lunde. 2015. "Barnemusikk som et transdisiplinært emne: Om selvforståelse, musikkbegrep og affordanse som overskridende forskningsverktøy". *Barn* 33 (3–4): 49–63.
- Vestad, Ingeborg Lunde. 2017. "Introduction: Children's music – an emerging field of research". *InFormation – Nordic Journal of Art and Research* 6 (2).
- Vist, Torill. 2011. "Music Experience in Early Childhood: Potential for Emotion Knowledge?". *International Journal of Early Childhood* 43 (3): 277–90.
- Zamora, Lois Parkinson og Wendy B. Faris. 1995. "Introduction: Daiquiri Birds and Flaubertian Parrot(ie)s". I *Magical Realism: Theory, History, Community*, redigert av Lois Parkinson Zamora og Wendy B. Faris, 1–11. Durham og London: Duke University Press.
- Aarvig, Einar. 2017. "Magisk musikkrealisme i Sangfoni". *Rushprint*. Sist endret 2. mai. <http://rushprint.no/2017/05/magisk-musikkrealisme-i-sangfoni/> (besøkt 25.07.2017).