



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå Subtila ljud i film

En undersökning om ljudets påverkan av upplevelsen i film

Författare: Henrik Sjöberg
Handledare: Christer Malmgren
Seminarieexaminator: David Thyren
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion
Kurskod: Lp2006
Poäng: 15hp
Examinationsdatum: 2017-01-13

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet. Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

➤ Ja

Abstract

Studien faller inom ramen för Ljud- och musikproduktion. Uppsatsen är en kvalitativt inspirerad studie som undersöker om och hur subtila ljud påverkar upplevelsen av film. Genom designforskning har intervjuer och lyssningstester gjorts för att ge en större förståelse för hur ljudet påverkar åskådaren, samt hur ljudläggning kan agera som ett starkt och mycket användbart verktyg i flera avseenden. Det insamlade empiriska materialet analyseras med stöd av teorier och en funktionslista grundad i Klas Dykhoffs bok *Ljudbild eller synvilla?* 2002. Respondenterna i lyssningstesterna utgjordes av två kategorier; personer med vana att jobba med film och media, samt personer som kan klassificeras som normala konsumenter av film och musik. Resultaten visar både likheter och olikheter i respondenternas analytiska förmåga.

Keywords

Ljud, ljuddesign, ljudläggning, subtilt, audiovisuell, film, designforskning, funktionslista

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	1
1. Inledning	3
2. Syfte och frågeställningar	3
3. Tidigare forskning	4
3.1 Syn och hörsel i ett historiskt perspektiv	5
3.2 Synen och hörseln som två separata sinnen.....	6
3.3 Ljuddesign	6
3.4 Beståndsdelar i bild och ljud	8
3.5 Dialog i film.....	9
4. Begrepp	10
4.1 Ljudscenografi	10
4.2 Added value	11
4.3 Akusmatiskt ljud	11
4.4 On/Off-screen ljud & Inre ljud	11
4.5 Diegetiskt/Icke-diegetiskt ljud	12
5. Teorier	12
Funktionslista	13
6. Metod	14
6.1 Designforskning	14
6.2 Kvalitativa intervjuer	15
6.3 Urval av deltagare.....	16

6.4 Etik	16
6.5 Lyssningstester	17
6.6 Utvalda nyckelscener	18
7. Genomförande	19
7.1 Skapande av design	19
7.2 Skapande av musik	19
7.3 Ljudläggning och ljuddesign	20
7.4 Skapande av voice-over	21
8. Resultat	21
8.1 Respondent 1	22
8.2 Respondent 2	23
8.3 Respondent 3	24
8.4 Respondent 4	24
9. Analys	25
9.1 Att skapa/bryta kontinuitet	25
9.2 Att beskriva platsers inbördes förhållanden	26
9.3 Att leda åskådarens uppmärksamhet	27
9.4 Att beskriva ljudmiljön	27
9.5 Att skapa eller betona rytm och tempo	27
9.6 Sammanfattning av analys	28
10. Diskussion	29
Källförteckning	31
Bilaga	32
Filmen i sin helhet	32

1. Inledning

Jag har alltid funnit en fascination i hur vi människor upplever världen runtomkring oss helt olika från person till person. Ju mer jag har studerat och jobbat inom ämnet film och ljud så har vissa frågor väckts kring hur dessa upplevelser skiljer sig precis som resterande av vår världsuppfattning. Jag ville ta reda på mer om detta ämne och delvis följa upp min B-uppsats där jag undersökte hur färg i bild kommunicerar på olika plan. I min B-uppsats utgick jag bl.a. ifrån en bok av Klas Dykhoff som behandlar fler områden inom kommunikation i media. Även om jag inte undersökte ljud i min B-uppsats så kom jag ofrivilligt in på några kapitel i boken som jag fann ytterst intressanta om ämnet. Detta i samband med uppdrag i mitt privatliv som ljuddesigner och delvis kompositör gjorde att en nyfikenhet väcktes kring hur jag kan forska och utbilda mig själv för kommande arbeten. Dykhoff skriver bl.a. *”Man kanske kan säga att synen vädjar till intellekt medan hörseln vädjar till känslorna.”* (Dykhoff, Klas. *Ljudbild eller synvilla?* 2002. s. 60). Jag började formulera mina egna tankar och frågeställningar kring ämnet och i denna uppsats valde jag att utveckla dessa.

Jag började ställa frågor om hur vi människor reagerar olika och tar alla våra beslut i vardagen med hjälp av alla våra sinnen, i en ständig symbios. Men också över hur forskning pekar på att vår hjärna enbart behandlar en förhållandevis minimal del av all den information vi tar in, så vart tar resten vägen? Kan detta länkas till hur vi upplever mediala ting som film och ljud olika ifrån varandra?

2. Syfte och frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka *om* och i sådana fall *hur* subtila ljud påverkar tittarens upplevelse av film. En närmre undersökning görs också ifall människor som arbetar aktivt med ljudläggning och media, upplever och har en större medvetandehet av dessa subtila

ljud, kontra de som inte jobbar aktivt inom detta fält. Studien ämnar bidra med värdefull information huruvida ljud fungerar som ett kommunikativt verktyg i film. Utifrån formulerat syfte ämnar studien ge svar på följande frågeställningar:

- Hur stämmer intentionerna med ljudläggningen överens med respondenternas upplevelser av dessa ljud?
- Hur skiljer sig dessa olika upplevelser mellan de som aktivt sysslar med musik/film och ljudläggning, kontra de som inte gör det?
- Är respondenterna som jobbar med musik/film mer aktiva i sitt lyssnande och upptäcker de fler skillnader än respondenterna som inte är verksamma i det yrkesfältet?

3. Tidigare forskning

Även om ljudets påverkan på människors upplevelse av film är ett relativt outforskat område, (jämförelsevis med t.ex. filmmusik) som mer eller mindre har lämnats orört i forskningskretsar tills början på 2000-talet, med några få undantag. Så finns det några böcker som ger mer ingående teorier kring ljudläggandet i film. Man bör särskilja på att det sedan en längre tid tillbaka funnits böcker som mer ingående beskrivit den tekniska biten i att ljudlägga film, men dessa har främst riktat sig till filmmusikkompositörer och filmmusik.

När jag undervisar och föreläst om filmljud på olika skolor runt om i Sverige har jag ofta fått frågan om jag kan rekommendera någon litteratur i ämnet. Märkligt nog har det i stort sett inte funnits någon sådan. Det finns en hel del skrivet om filmklippning och om filmmusik och även en hel del om ljudteknik, men just det som jag tycker är mest intressant, hur man kan ta hjälp av ljudet för att berätta en filmhistoria, har det skrivits egendomligt lite om. Detta vill jag råda bot på med denna bok.

(Dykhoff, Klas. 2002, s.10)

3.1 Syn och hörsel i ett historiskt perspektiv

För att förstå hur ljud kan fungera som en informatör i ett audiovisuellt verk, är det värt att förstå hur våra dessa sinnen fungerar. Vi lever idag i en värld där vi blir alltmer beroende av vår syn för vår överlevnad, samtidigt som hörsel är ett sinne vi inte är lika beroende av längre. Tidigare i människans historia fanns en mer betydande roll för hörseln. De gamla jägarfolken behövde använda hörseln för att höra ifall bytesdjur eller rovdjur fanns i närheten, via hörseln fick de inte bara information om vilka djur som fanns i närheten utan även på vilket avstånd dessa djur fanns. Hörseln var en extremt viktig del i människans vardag på ett helt annat sätt än vad den är idag. Idag bombarderas vi främst av olika synintryck i vår vardag, och ljudet har snarare en tendens att ”ta oss över gränsen” vad gäller intryck vilket får många att försöka stänga av intrycken från ljud med hjälp av hörlurar där vi själva kan kontrollera vårt ljudlandskap. Men oavsett om vi inte behöver hörseln på samma sätt för att överleva idag, så finns sinnen som hörseln kvar – Fullt fungerande med samma kraftfulla förmåga att ge oss information. Människans omvärld har förändrats i mycket snabbare takt än vad människan har utvecklats rent fysiskt.

Forskning tyder idag på att det finns fler delar i den mänskliga hjärnan som specifikt ägnar sig åt att tolka musik och ljud, än det finns delar som tolkar exempelvis synintryck. Ifall detta är fallet, inser vi snabbt att våra sinnen samspelar och påverkar i allra högsta grad allt vi upplever, speciellt audiovisuella ting. Detta kan utnyttjas i ljuddesign och ljudläggning i film. Forskning idag visar att vår hjärna tolkar synintryck fortast och mest aktivt, men även att vår hjärna tar emot en extremt stor mängd data samtidigt från alla sinnen, däribland vår hörsel som räknas som nummer två i detta avseende. Men vår hjärna har en begränsning i mängd data den kan hantera, vilket gör att hjärnan bara kan bearbeta en extremt liten del av den sammanlagda datan. Om detta tas i hänsyn till att hjärnan tolkar synintryck mest aktivt, så ställs frågan om vart resten av intrycken tar vägen. Hörselintrycken måste till stor del lagras in omedvetet och direkt in i minnet. Ifall så är fallet, så kan det förklara hur ljud på ett väldigt kraftfullt sätt kan användas som ett verktyg för att ge oss information och starka associationer. Enligt Dykhoff så har bilder mer information men en mindre associationsyta, medan ljud har mindre information men en större associationsyta (Dykhoff, 2002).

3.2 Synen och hörseln som två separata sinnen

Synen och hörseln fungerar olika, har olika begränsningar och sätt för oss att tolka komplex information. Man kan jämföra ögat som en mer konkret bild av verkligheten, det vi ser – Ser vi. Alltså exakt som den är, i ett ungefärligt 90 gradigt synfält framåt. Medan våra öron uppfattar ljud ifrån alla riktningar i full kvalitet. Detta är värt att ta hänsyn till i de berättande funktionerna som ljud och ljudläggning har, då vi omöjligt kan berätta alla olika händelser i en filmsekvens, det hade blivit väldigt rörigt (Dykhoff, 2002).

Hörseln är också mer mottaglig för rytm och tempo, än vad synen är. Detta kan vi använda som verktyg i ljudläggningen. Vill vi få en sekvens med lågt klipptempo att verka mer hetsig och snabb, kan vi lägga ljud med högre tempo och rytm för att få sekvensen att verka snabbare än vad den i själva verket är. När dessa samverkar i ett audiovisuellt verk så kommer vårt sinne automatiskt att söka synpunkter i det vi ser i förhållande till det vi hör (Ibid).

Hörseln har en större förmåga än ögat att tolka komplex information. Även om vi vet relativt lite om vårt mänskliga medvetande så vet vi att olika delar i hjärnan samverkar för att skapa vår bild av omvärlden. Den största skillnaden mellan våra ögon och öron är att vi inte kan stänga av hörseln, som vi kan blunda med ögonen för att stänga av våra synintryck. Detta gör att en extrem mängd hörselintryck ständigt bombarderar vår hjärna. I detta kaos har vår hjärna lärt sig att sortera i dessa intryck, detta har blivit ett måste för att vi helt enkelt inte ska bli galna. Vi har en tendens att stänga av kontinuerliga ljud runtomkring oss, i nuet. Alltså lyssnar vi inte aktivt på exempelvis de ljud som kommer ifrån vår egen kropp; vår andning, våra hjärtslag, ljudet av blod som strömmar i huvudet osv. Dykhoff beskriver ett liknande parallell till seendet, när man ”stirrar ut i tomma luften” det vill säga att man ser utan att titta, man bearbetar inte synintrycken. Något som de flesta varit med om (Ibid).

3.3 Ljuddesign

Ordet ljuddesign kan ha flera olika betydelser för inom vilket område det diskuteras i. Men i det stora hela så är betydelsen detsamma; nämligen att skapa ljud till någonting med en tanke bakom att ljudet ska ha någon sorts berättande egenskap. I denna uppsats är det relevant att diskutera ljuddesign som en kommunikatör inom ljud i film.

Ett av de största namnen inom ljudläggning och ljuddesign är Michel Chion. Genom Chion fick begreppet ljuddesign en större innebörd och förståelse för en mängd filmskapare. Chion släppte boken *Audio-vision, sound on screen* 1994 där han myntar flera begrepp som legat till grund för bl.a. Dykhoffs senare böcker. Däribland ljuddesign och hur ljudet kan förstärka och ge information som inte syns i bild.

...I might add that, in my own experience, the most successful sounds seem not only to alter what the audiences sees but to go further and trigger a kind of conceptual resonance between image and sound: the sound makes us see the image differently, and then this new image makes us hear the sound differently, which in turn makes us see something else in the image, which makes us hear different things in the sound, and so on.

(Chion, Michael. 1994, s.16)

Klas Dykhoff är en lärare med över 20 års erfarenhet av film och TV-produktioner, och har skrivit flera böcker som behandlar ämnet och som har blivit essentiella informationskällor för alla inom filmbranschen. *Ljudbild eller synvilla?* Är en bok som släpptes 2002 men som än idag innehåller relevant information för fältet. Dykhoff beskriver i denna bok om hur ljudet går igenom en arbetsprocess som han kallar för ljuddesign. Dykhoff går ingående igenom om hur ljudet produceras och hur det kan samspela med bilden för att skapa nya uttryck och kunna verka som en sorts informatör och vägledare. Helt enkelt ett verktyg för ljudläggaren att kunna påverka vart tittaren lägger sitt fokus. En samlad process som beskrivs i dialog, eftersynkning av ljud, ljudeffekter och atmosfärer.

En stor del av det vi tror oss ha sett har vi i själva verket hört. Hörseln hjälper hela tiden synen genom att fylla i detaljer. Detta är en process som de flesta är omedvetna om, vilket underlättar för oss som använder ljudet för att förbättra och förstärka filmberättelser.

(Dykhoff, 2002, s. 44)

David Sonnenschein är en musiker som forskat och skrivit relevanta böcker för ämnet ljuddesign. Med över 40 års erfarenhet inom ämnet ljuddesign släpptes boken *Sound design* år 2001. I denna bok beskriver Sonnenschein alla de viktigaste elementen inom skapandet av ljud, både teoretiska och praktiska. Allt för att kunna skapa det perfekta ljudet för ändamålet. Till skillnad från Klas Dykhoff (2002) så går denna bok ett snäpp längre in i det rent tekniska bakom skapandet av ljud, hur ljuddesigners kan spela in ljud, vilka programvaror som kan användas osv. Denna bok tar också upp relevant forskning för ämnet ljuddesign, och om hur

våra sinnen samverkar när vi upplever vår omvärld - hur människans hörsel fungerar, hur människokroppen reagerar på rytm och tempo, hur vår röst förmedlar budskap mm. Sonnenschein tar hjälp av sin utbildning som psykolog för att förklara hur användandet av rytmer och indelningar i musik och ljud kan påverka hur vi upplever film. Genom dessa kunskaper kan ljudläggare jobba med sin ljuddesign, vare sig det är musik eller ljud, för att manipulera tittarens upplevelse. Klassiska exempel Sonnenschein tar upp för ljuddesign är hur det fungerar som en kraftfull förstärkning i exempelvis snabba bilsce ner. Det är svårt för en producent att göra en bilscen som innefattar biljakter, crascher mm. Alltför ”snabb” med enbart klippning, då detta skulle resultera i för snabba klipp och för många synintryck för tittaren. Men med hjälp av ljudläggning och musik bestående av rytmer i ett högre tempo, luras tittaren att tro att tempot och farten i bilarna är högre än vad det egentligen är. Tittaren uppfattar det helt enkelt så (Sonnenschein, 2001).

3.4 Beståndsdelar i bild och ljud

Dykhoff delar in bild och ljud i olika beståndsdelar för att på bästa sätt beskriva hur dessa samverkar till ett enskilt berättarinstrument i all film vi upplever. Dessa beståndsdelar presenteras nedan.

Bilden

- Bildkomposition
- Ljussättning
- Sceneri
- Bildvinkel
- Scenografi
- Kostym
- Mask

Ljudet

- Dialog
- Atmosfärljud (långa ljud så som vindsus, trafikbrus, motorbuller, vågskvalp och fågelkvitter)
- Ljudeffekter (korta ljud som smällar, dörrgnissel och enstaka passerande fordon)
- Musik

Dykhoff liknar detta med en stor orkester där alla instrument har olika roller, vissa spelar de ledande rollerna medan andra ackompanjerar. Dessa kan också skiftas om genom berättelsen. Ifall dessa översätts till olika berättande förmågor i film ska inget av dessa ha en ensamt bärande roll genom filmen, alltså alla dessa instrument ska samverka för att ge en ytterligare dimension i det vi upplever (Ibid). Dykhoff betonar vikten av att inse att även om dessa berättarfunktioner får allt större vikt i dagens produktioner, är talet och dialogen den viktigaste och mest bärande berättarfunktionen.

3.5 Dialog i film

Chion skriver om tre stycken sätt dialog framförs och kan vara användbart i film; Theatrical, textual och emanation speech (Chion, 1994). Dessa beskrivs nedan.

- **Theatrical speech**

Karaktärerna i scenen är de som framför dialogen. Här inräknas bara dialogen som karaktärerna har med varandra, tillhörande manuset och den värld karaktärerna befinner sig i.

- **Textual speech**

Vanligtvis består denna sorts dialog som en voice-over. Resterande ljud är alltid underordnade till denna dialog, som alltid bör ligga överst för önskat resultat. Voice-over kan ha flera funktioner, men främst är det för att förmedla någon sorts information till åskådaren. Vanligen reserverad för någon av karaktärerna i filmen.

- **Emanation speech**

När dialog i film inte kan tydas eller bli förstått av åskådaren, eller inte ha direkt anknytning till handlingen. Den ovanligaste typen av dialog.

4. Begrepp

Under denna rubrik följer en presentation av några centrala begrepp i studien: Ljudscenografi, added value (mervärde), Akusmatiskt ljud, On/off-screen ljud & Inre ljud samt Diegetiskt & Icke Diegetiskt ljud. Dessa begrepp används på ett mer inkonsekvent sätt hos respondenterna i studien, men är förklarade utifrån begreppsbenämningen inom ljudläggning.

4.1 Ljudscenografi

Ett intressant begrepp Dykhoff använder sig utav för att beskriva hur en scenograf kan tänka och planera för användandet av ljudet, och inte bara bilden och de materiella ting som visas i bild, för att beskriva de miljöer de skapar (Dykhoff, 2002). Det är vanligt att scenografen och fotografen är bland de första som engageras i en filminspelning. Just för att dessa har hand om det vi ser, det mest direkta och konkreta i bilden, och att ljudläggaren får komma in sist. Enligt Dykhoff så är detta ett problem. Inte bara för att ljudläggaren får större problem att arbeta med någonting som redan är färdiginspelat med ljud. (Ljud som kan vara svåra att ta bort i efterhand och som inte alls hör hemma i den atmosfär som filmen utspelar sig i.) Utan även för att filmen i sig kan tjäna på att planeras från första början med en tanke kring ljudet. Om en scenograf är ljudmedveten från start, kan denne planera in att ha saker i scenerna som ger ifrån sig ljud. Saker som kan vara förstärkande för den miljö som filmen utspelar sig i. Även fotografen kan planera hur filmningen ska gå till. Genom att lämna utrymme för ljud i bild, så kan fotografen planera sitt filmande genom att filma mer beskrivande istället för redovisande. *”Med ett expressivt bildspråk skapas det utrymme för ett expressivt och intressant ljud.”* (Dykhoff, 2002. s.48). Om fotografen har mer ingående tankar kring hur denne ljussätter miljöerna på ett spännande sätt, kan ljudläggaren få större möjligheter att lägga in ljud ur exempelvis de skuggiga partierna i filmen, som i sin tur kan ge information åt åskådaren om vad som finns utanför bild.

4.2 Added value

Sonnenschein och Chion tar upp detta begrepp om fenomenet som uppstår när ljud och bild samspelar på ett så bra sätt att åskådaren upplever att ljudet tillhör själva bilden på ett naturligt sätt. Även om ljudet är pålagt i efterhand. Detta kan möjligen orsakas av både vår fysiska värld och vårt intellekt, samt vårt psykologiska gensvar. Vanligen uppfattar vi en bra samverkan i denna kontext ifall en bild med mycket energi och rörelse kombineras med högljutt ljud, och vice versa. Även om en viss spänning byggs upp i bilden brukar pitchen på ljuden gradvis öka för att ytterligare göra åskådaren uppmärksam på detta. Det är en ljuddesigners uppgift att skapa dessa mervärden i bilder, till den grad bilden kräver det och vad som är överenskommet (Sonnenschein, 2001).

Chion beskriver en djupare tanke kring added value där ljudet samspelar så bra med bilden att upplevelsen blir att ljudet egentligen inte behövs. Likt en bra scoring i filmmusik så agerar dessa ljud osynligt och med så bra synkroniseringar till vad som händer i bilden, att vårt medvetande uppfattar det som en total verklighet samtidigt som vårt omedvetande gör kopplingar till vår egna verkliga värld och dess känslor (Chion, 1994).

4.3 Akusmatiskt ljud

Michael Chion använder sig utav flera begrepp för att beskriva olika ljudkällor. Akusmatiskt ljud beskriver ljud vars källa inte kan ses i bild. Vidare beskrivs även en annan typ av ljud som kan komma från exempelvis tv-apparater, radio etc. Som avger ljud utan att egentligen visa sin källa, kallas akusmatisk media (Chion, 1994). Ifall ett ljud är akusmatiskt, alltså vars källa inte syns i bild, för att sedan visas i bild, blir det benämnt som de-acousmatizing. Motsatsen till akusmatiskt ljud, alltså vars källa går att se i bild, kallar Chion för visualiserat ljud.

4.4 On/Off-screen ljud & Inre ljud

On-screen ljud är i sin enkelhet ljuden som tillhör det vi ser i bilden. Alltså det vi direkt kan göra kopplingar till och avgöra vart källan till ljuden är. Det kan handla om dialog, dörrar som öppnas och gnisslar, bilar, fotsteg, vågskvalp etc. För att ljuden ska kunna ligga i denna

kategori behöver det finnas någon form av synkronisering med det vi ser i bild (Sonnenschein, 2001).

Off-screen ljud är en större kategori av ljud där vi helt enkelt inte kan se källan till ljuden. Vanligen så har dock ljuden en underförstådd källa till det vi ser i bild. Det kan handla om ambient ljud som storstadsljud med bilar och hetsig trafik, fågelsång i en scen som utspelar sig i en park, även röster från människor vi inte kan se i bild. Sonnenschein beskriver off-screen ljud som både aktiva och passiva. Där de aktiva ljuden kan väcka frågor och nyfikenhet om vad som avger ljuden. Medan de ljud som kan kategoriseras som passiva är de som skapar en atmosfär och stabiliserar upp handlingen och hjälper klippningen i filmen att verka flyta på bättre utan avbrott i sekvensen. I denna kategori nämner Chion även en till grupp av ljud, de inre ljuden, eller som Chion skriver *Internal sounds*. Dessa ljud kan beskrivas som en karaktärs inre fysiska och mentala ljud. Alltså de kroppsliga ljuden som andning, hjärtslag, blodgenomströmning etc. En undergrupp beskrivs med; Subjective internal sounds där karaktärens inre röster, minnen etc. ingår.

4.5 Diegetiskt/Icke-diegetiskt ljud

Dessa begrepp kan kopplas till on/off-screen ljud. Skillnaden är att begreppen diegetiskt och icke-diegetiskt ljud används främst inom filmmusikens värld. Musik som spelas upp i bild, alltså t.ex. i en cd-spelare där vi tydligt kan se källan till musiken; kallas diegetisk musik. Alla ljud som sker i bild, vare sig de är on-screen eller off-screen, faller in under kategorin diegetiska ljud. I den andra kategorin icke-diegetiskt ljud faller alla andra ljud in som inte hör till karaktärernas egen värld. I denna kategori hör mesta delen av filmmusiken till (Sonnenschein, 2001).

5. Teorier

I detta avsnitt presenteras de teorier som ligger till grund för analys av det empiriska materialet. Perspektivet som detta material analyseras utifrån är taget ur Klas Dykhoffs funktionslista. Denna funktionslista sammanfattas nedan i fem kategorier.

Funktionslista

- Att skapa/bryta kontinuitet

Dykhoff beskriver denna första funktion som en av de viktigaste. Nämligen att skapa en kontinuitet i filmsekvenser. Ett vanligt problem som filmskapare stöter på är just föroreningar av ljud på inspelningsplatser, något som gör att känslan och upplevelsen blir felaktig för scenens syfte. Vanligen är det ljudläggarens uppgift att skapa denna kontinuitet av ljud som stämmer överens med den miljö och atmosfär som scenen utspelar sig i. Dykhoff beskriver eftersynkningens roll och hur tramp kan användas till scener som man av olika skäl har tvingats spela in i ljudmässigt olämpliga miljöer.

- Att beskriva olika platsers inbördes förhållanden

Här beskriver Dykhoff hur ljudläggning och ljudets olika intensitet kan hjälpa åskådaren att förstå och få en bild för avstånd och känslomässiga tillstånd. Hur samma ljud spelas upp i en film med olika styrkor, ger oss information om vart vi befinner oss i förhållande till ljudets ursprung. Även hur ljudet kan användas att beskriva vart skådespelare befinner sig, ifall dessa rör sig mellan subjektiva och känslomässiga tillstånd eller är helt i nuet och dess atmosfär. Exempel ges på krigsscener ifrån bl.a. *Rädda menige Ryan* och *Apocalypse Now*.

- Att leda åskådarens uppmärksamhet

Att leda åskådarens uppmärksamhet är sätt som används både som att visa vad vi inte ser, och kan också användas på samma sätt som filmmusik används till att beskriva olika karaktärsdrag i personerna i film. Dykhoff ger exempel på hur tunga, dragande steg kan ge oss en känsla för hur personen upplever sin tillvaro långt innan vi faktiskt sett personen i bild. Med enkla knep i ljudläggningen kan vi manipulera åskådarens känslor. Ljudläggarna håller sina åskådare i dessa stadiga grepp, dessa konventioner. Men det är också smart att ibland gå emot dessa konventioner, då de blir allt vanligare och åskådaren förväntar sig vissa händelser.

- Att beskriva ljudmiljön

För att noggrant beskriva en atmosfär och dess element krävs en noggrann planering i hur ljudmiljön läggs. Dykhoff beskriver hur ändringar i ljudmiljön starkt kan påverka hur vi upplever en viss stämning och hur avsaknaden av ljud kan göra en annars relativt händelselös scen spännande.

- Att skapa eller betona rytm och tempo

På samma sätt som vi kan leda åskådarnas uppmärksamhet och manipulera med hjälp av ljud och musik, fungerar det även ett steg till – genom att aktivt tänka på vad för sorts rytm och tempo ljudet har i förhållande till bildens tempo och rytm. Vi är mer mottagliga för rytm och tempo i någonting vi hör än det vi ser, såtillvida kan vi exempelvis göra en sekvens mer stressig eller mer lugn och behaglig med hjälp av ljudläggningen. Dykhoff påpekar att musiken i detta avseende har en viktigare och större roll än resten av ljudläggningen, då musik är mer naturligt grundad i rytm och tempo. Men även i ljudläggningen finns det mycket en ljudläggare kan ha i åtanke när det gäller vilka känslor som ska framhävas.

6. Metod

Avsnittet ämnar ge information om forskningsmetoden, intervjuer och urval, etik, lyssningstester och vad som undersöktes i dessa. Det tar även upp svagheter i vissa områden.

6.1 Designforskning

En övergripande metod i denna studie var designforskning. Frayling (1993) sammanfattar och delar in designforskning i tre grundläggande principer.

- Research into art and design
- Research through art and design
- Research for art and design

(s.5)

Sammanfattat handlar dessa om att forska För design, Genom design och Om design. Denna studie använde sig utav forskningsprincipen att forska Genom design. Denna forskningsprincip förklaras bäst genom att skapa eller utforma något för att besvara forskningsfrågor. Utifrån vad forskaren vill ha reda på så finns det flera tillvägagångssätt att forska genom design. Crouch & Pearce (2012) beskriver flera olika metodologier i sin bok om designforskning. Metodologin kan lätt förväxlas för metod, men dessa bör särskiljas. Metodologin kan ses som mer övergripande principer för val av metod för arbetet.

Då intentionerna med filmens ljudläggning var tydliga, var det av intresse att undersöka ifall dessa intentioner uppfylldes. Detta undersöktes effektivast med hjälp av intervjuer och lyssnarundersökningar. Respondenterna som deltog i lyssnarundersökningarna valdes ut utifrån vissa kriterier. Dessa kriterier utformades för att på bästa möjliga sätt ge kvalitativ feedback om ifall intentionerna med ljudläggningen uppfylldes. Designstudier fungerar ofta iterativt, alltså undersökning följt av anpassning. Inom tidsramen för denna studie fanns inte möjlighet till att anpassa designen utifrån respondenternas svar och upplevelser, men väl för att ge information inför kommande projekt.

6.2 Kvalitativa intervjuer

För att bäst besvara frågeställningarna användes en semistrukturerad intervjumethodik, detta för att få mer utrymme till följdfrågor och mer information. Några få intervjufrågor var förbestämda, dock fungerade dessa bara som ett stöd och följdes inte till punkt och pricka (Lantz, 2007). Ett medvetet val gjordes att bara använda kvalitativa intervjuer och inte några kvantitativa undersökningar. De kvantitativa metoderna var i detta syfte för komplicerat för att kunna samla in material då det inte går att garantera fullvärdig likviditet i undersökningsmomentet. Genom kvalitativa intervjuer undersöktes respondenternas subjektiva upplevelser genom alla intervjumoment och en större förståelse erhöles än vad en kvantitativ forskningsmetod hade bidragit med (Kvale & Brinkmann, 2009). En viktig aspekt i detta avseende var att både få information via ord, men även att få information genom att

iaktta respondenternas beteende under undersökningsmomentet. Genom denna intervjuetodik erhöles inte bara information som gagnade frågeställningarna och det undersökta fenomenet, utan vidgade även andra uppfattningar om det som undersöktes. Detta bidrog i slutändan till att besvara ytterligare frågeställningar. Kvale & Brinkmann kallar denna intervjuetodik för att gå i en explorativ linje, där respondenterna hjälper forskaren att dra fram nya och oväntade aspekter av det studerade fenomenet. (Ibid)

6.3 Urval av deltagare

För att få en större inblick i hur olika individer med olika bakgrund upplevde dessa ljud valdes två stycken personer ut med en större vana av att jobba inom media. Dessa personer valdes med kravet av att ha åtminstone några års erfarenhet av att göra film och/eller ljudläggning. Utöver dessa två valdes två stycken personer ut utan någon vana av att aktivt jobba med film/ljudläggning. De kategoriserades som normala konsumenter av musik och film. Anledningarna till detta val var att få inblick i hur upplevelserna skilde sig från de olika urvalsgrupperna, detta för att på bästa sätt besvara frågeställningarna. Ingen hänsyn togs till ålder eller kön. På grund utav antalet respondenter i undersökningen kan det begränsa möjligheterna att få en större generell bild av det som avsågs undersökas (Kvale & Brinkmann, 2009).

6.4 Etik

Kvale & Brinkmann (2009) skriver i sin bok om vikten av att upprätthålla etiska regler i genomförandet av intervjuer med respondenter. Därför fick respondenterna i förväg veta vad undersökningen gick ut på, hur många som var med och vilken urvalsgrupp de tillhörde. Även om denna undersökning inte ligger i någon större risk för konflikter så var det viktigt att informera respondenterna om vart studien kommer publiceras och vilka som kommer få tillgång till den. De blev även informerade om att materialet kommer att behandlas konfidentiellt och att inga namn kommer att nämnas i studien. (Ibid)

Denna undersökning har tagit hänsyn och följt vetenskapsrådets forskningsetiska principer. Dessa delas in i fyra huvudkrav.

1. **Informationskravet** – Forskaren skall informera de av forskningen berörda om den aktuella forskningsuppgiftens syfte.
2. **Samtyckeskravet** – Deltagare i en undersökning har rätt att själva bestämma över sin medverkan.
3. **Konfidentialitetskravet** – Uppgifter om alla i en undersökning ingående personer skall ges största möjliga konfidentialitet och personuppgifterna skall förvaras på ett sådant sätt att obehöriga inte kan ta del av dem.
4. **Nyttjandekravet** – Uppgifter insamlade om enskilda personer får endast användas för forskningsändamål.

6.5 Lyssningstester

I denna studie användes lyssningstester för att samla empirisk information. Respondenterna fick sätta sig vid ett bord med två datorer uppställda. Den vänstra datorn var förberedd med version 1 samt med nyckelscener med pålagt ljud. Den högra datorn var förberedd med version 2 samt med nyckelscener utan ljud. Detta för att göra det enkelt för respondenten att kunna byta mellan olika versioner under lyssningstestet.

För att förenkla och strukturera processen valde jag att dela in mina lyssnarundersökningar i två olika moment. Dessa moment skedde efter att respondenten upplevt filmen i sin helhet som den släpptes, samt även fått titta på filmen helt utan ljudpåläggning men där filmmusik och voice-over fanns kvar. Dessa två moment beskrivs nedan.

Moment 1: I detta moment inleddes en diskussion med respondenten, som även fick frihet att spela upp (Pausa, gå tillbaka etc.) och jämföra dessa två versioner i sin helhet. Detta moment var viktigt för att förstå och för att få en klarare bild om vilka ljud som stack ut mest och som respondenterna la märke till utan en djupare analys.

Moment 2: Direkt efter moment ett ansågs vara färdigt, spelades nyckelscenerna upp för respondenten. Nyckelscenerna spelades upp i inbördes ordning medans en

diskussion pågick rörande ljuden. Respondenterna hade frihet att spela upp klippen hur många gånger de ville/behövde.

I lyssningstesterna användes exakt samma utrustning och mix för att få så hög reliabilitet som möjligt. Deltagarna fick själva ställa in ljudvolym med det enda kravet att dom själva skulle vara bekväma med volymen. I lyssningstesterna användes följande:

2 st. Microsoft Surface Pro 3 Bärbara datorer

2 st. Sennheiser Momentum On-Ear G (M2) Hörlurar

VLC Media-encoder för uppspelning av film

6.6 Utvalda nyckelscener

Dessa tre nyckelscener valdes ut för en djupare analys i moment 2. De valdes ut för att innehållet av ljud är varierat, då de innehåller både relativt tydliga och mindre tydliga ljud.

Scenernas innehåll beskrivs nedan tillsammans med tidsangivelser och intentioner med ljudläggningen.

- **Scen 1: 01:12 – 01:20** Från en totalt mörk scen kastas vi snabbt in i huvudkaraktärens verklighet. En lastbil kör förbi i ett relativt ofarligt möte, men då handlingen byggs upp till det slutgiltiga klimax var det viktigt att denna scen förstärktes. Musiken talar om för oss i förhand genom ett ökat tempo och mer slagverk, men genom ljudläggning och ljuddesign av ljudet till denna lastbil förstärktes detta ögonblick ytterligare.
- **Scen 2: 01:55 – 02:35** En längre sekvens i filmens mittpunkt. ”Lugnet före stormen” beskrevs detta som i skapandet. Här fanns det plats för mycket ljud i bakgrunden när musiken trappades ned och filmen hade sina enda nattscener med mycket mörker.
- **Scen 3: 03:06 – 03:24** Filmens klimax har börjat och musiken tar över ljudbilden. Här var avsikten med ljuden främst att skapa en känsla av mera intima möten med djuren i bild. Mötet med elefanten förstärktes med bl.a. ett dovt morrande. En flygande fågel syns i bild och har fått ett skrik av en örn. Denna fågel var troligtvis ingen örn, utan en mindre rovfågel. Men vi ville skapa ett maffigare intryck av fågeln.

7. Genomförande

I detta avsnitt presenteras hur skapandet av filmen gick till, samt även intentionerna som låg till grund för ljudläggningen och ljuddesignen. Även om musiken inte undersöks i lyssningstesterna så presenteras intentionerna för detta med, då musiken är en viktig del i filmen och ett starkt berättarverktyg. Nedan följer de steg i inbördes ordning samt intentionerna med ljud och musik samt voice-over.

7.1 Skapande av design

Från beställaren så fanns en idé till en inspirationsfilm om att komma ut i naturen, att på något sätt ”hitta tillbaka” till det vilda i världen som många människor idag går miste om. Det fanns en tanke om att den ska symbolisera människors längtan till något de kanske inte vet vad de är. Producenten fick fria händer om vart i världen denna film skulle utspela sig i, valet föll på Sydafrika. En första version skapades av filmen för att börja spåna på ideer till projektet och för att kunna påbörja ljudläggning och planerande.

7.2 Skapande av musik

Efter genomgång av första versionen av filmen presenterades ett antal olika musikstycken. Ett av styckena valdes ut av producenten för fortsatt utveckling. I detta steg bestämdes även hur ljudläggningen skulle gå till. Då producenten inte var musikaliskt skolad så användes en mer story-inriktad beskrivning i vad musiken skulle förmedla. Några punkter bestämdes i detta perspektiv. Punkterna nedan agerade som huvudpunkter.

- Musiken ska knyta an till platserna som karaktären befinner sig i.
- Musiken ska hjälpa klippningen att ”flyta ihop”.
- Musiken ska delvis agera som ett berättande verktyg om vad huvudkaraktären befinner sig i för känslotillstånd.

I form av uppbyggnad av musiken bestämdes fyra huvuddelar.

1. Intro där musiken är relativt lugn och långsam.
2. Mellanparti där intensiteten långsamt vrids upp.
3. Ett lugnt parti där det lämnas utrymme åt andra ljud och berättande funktioner.
4. Slutligen; en klimax – Huvudkaraktären blir ”fri”.

Utöver dessa fyra huvuddelar i musikens uppbyggnad, lämnades en frihet för fler mindre partier för att koppla samman partierna till en helhet och en bättre sammanhållning. När musiken var färdigställd klipptes filmen om till den färdiga versionen, för att på bästa sätt synkas ihop till musiken. Ett agilt arbetssätt var överenskommet från första början där utrymme lämnas till förändringar för att uppnå bästa slutresultat. När musik och bild var färdigklippta tillsammans till ett audiovisuellt verk, började ljudläggningen.

7.3 Ljudläggning och ljuddesign

Några punkter bestämdes angående ljudläggningen. Dessa var följande:

- Ljuden ska ha direkt relevans till det vi ser i bild.
- Ljuden ska förstärka en sorts närvaro hos den som upplever filmen.
- Ljuden ska agera som ett sorts lim som knyter ihop bild, ljud och musik.

Efter noggrann planering bestämdes att i största möjliga mån enbart använda eget material, och egna inspelade ljud. Men också att i viss mån kunna använda ljud ifrån andra källor ifall det gjorde scenen mer rättvisa. Vissa ljud (Som atmosfärljud, vindsus mm.) fanns redan tillgängligt i egna arkiv, medan andra ljud samlades in via internet.

Efter detta moment bestämdes exakt vilka scener som skulle ljudläggas. När scenerna var bestämda samlades ljuden upp. När dessa var insamlade importerades dessa till musikprogrammet Ableton. I Ableton användes en särskild plug-in som tillåter användaren att spela upp filmen i synk med Abletons tidslinje. Detta möjliggör ett effektivt arbete med ljud för att kunna anpassa alla variabler och möjliggöra en lättare synkning till bilden. Ljuden genomgick följande steg i Ableton för att synkroniseras ihop med filmen:

- Anpassa uppspelningshastighet
- Kontrollera variabler och mixning för att undvika ”krockar” med filmmusikens frekvenser i ljudmattan, samt voice-over.
- Använda funktionen Pan för att sortera ljudet till höger och vänster beroende på var ljudkällan syns i bild.
- Anpassa volym i förhållande till hur det upplevs i bild.

7.4 Skapande av voice-over

Producenten skrev talet i filmen som agerar som en voice-over; textual-speech. Huvudfunktionen för denna text är att agera som ett berättande verktyg för huvudkaraktären. Detta är det enda av ljuden som inte har några definitiva synkningspunkter. Men i och med att början på voice-over synkas ihop med den första ansiktsbilden av huvudkaraktären, utan att talet synkas ihop med läpprörelser, blir tittaren direkt varse om att det rör sig om karaktärens egna tankar och känslor. För att ytterligare klargöra detta så spelades rösten in i en studio, i helt avsaknad av andra atmosfärljud. Rösten är även helt oberoende av vart i bild vi ser karaktären.

8. Resultat

I detta avsnitt redovisas resultaten av lyssnarundersökningarna. Nedan redogörs för i vilken av de två urvalskategorier respondenten tillhör och resultaten i de två intervjumoment som använts. För att underlätta läsningen används förkortningar som hänvisar till vilken version av filmen som respondenten diskuterat, då gäller V1 och V2.

- *V1 hänvisar till version 1 där filmen spelas i sin helhet.*
- *V2 hänvisar till version 2 där filmen spelas i sin helhet med musik och voice-over men utan övriga ljud.*

Respondenterna hänvisas som R följt av vilken siffra respondenten har. Innan intervjumomenten genomfördes fick respondenten titta på filmen som i version 1, samt direkt efter att titta på filmen som i version 2. De blev informerade om vad undersökningen gick ut

på, men inte specifikt de subtila ljuden, utan enbart att undersökningen handlade om ljud i film och dess påverkan på upplevelsen.

8.1 Respondent 1

Respondent 1 är verksam inom mediaproduktion och bosatt i Stockholms län. R1 driver sitt eget företag sedan flera år tillbaka, men jobbar fulltid med detta företag sedan två år tillbaka. R1 har ingen utbildning inom mediaproduktion, utan har arbetat fram sin kunskap själv genom egenintresse. Han/hon har en högskoleutbildning och tidigare jobb inom nationalekonomi. R1 sköter all produktion själv men har det senaste året tagit hjälp av personer verksamma inom ljuddesign för ljudläggning på dennes egna filmer.

Moment ett

R1 började med att peka ut några enskilda ljud och atmosfärljud som saknades i V2. Det första är att atmosfärljuden i början av filmen saknas. R1 la även märke till att atmosfärljuden som jag senare undersöker i nyckelscen 2 & 3 saknas i V2. R1 pekar ut de mest väsentliga ljud som saknas, de som utgör den största delen av ljudmattan utöver musiken, men missar några enstaka ljud.

Moment två

- I. **Nyckelscen ett** - R1 lägger märke till att lastbilen inte är ljudlagd i V2 och att det saknas ljud strax därefter. Ljud som antingen härstammar till röken i bild eller till bilen som huvudkaraktären kör.
- II. **Nyckelscen två** – Redan under moment 1 & 2 kunde R1 peka ut att det saknades atmosfärljud i V2 av denna scen. R1 uppmärksammar avsaknad av bilens ljud i början av scenen och atmosfärljuden under de kommande scenerna. R1 nämner inte att det finns ett till ljud ifrån bilen, som i bild rör sig bort från åskådaren.

- III. **Nyckelscen tre** – R1 hade under moment 1 & 2 pekat på att delar av elefantljuden och örnskriget saknas i V2. R1 missar ett av elefantljuden och nämner enbart det första elefantljudet som består av ett skri.

8.2 Respondent 2

Respondent 2 är verksam inom mediaproduktion och bosatt i Stockholms län. R2 har ett eget företag men jobbar inte fulltid med detta. R2 har haft flera uppdrag de senaste åren, då enbart inom film och fotograferande. R2 har utbildning och jobb som högstadielärare inom idrott. R2 har aldrig ljudlagt film, men har de senaste åren uppmärksammat ljudets funktioner i film.

Moment ett

R2 kunde peka ut enskilda atmosfärljud och avsaknaden av dessa i V2. Främst vinden i den första scenen i filmen, men även avsaknaden av ljud i bilscenen som undersöks i nyckelscen 1. R2 nämner även differenser i ljud och upplevelse i scenen som undersöks i nyckelscen 3. R2 pekar även ut avsaknaden av djurens skri i slutet av filmen och som undersöks i nyckelscen 3.

Moment två

- I. **Nyckelscen ett** - R2 pekar ut avsaknaden av ljud tillhörande lastbilen och lägger även märke till avsaknaden av atmosfärljud strax därefter.
- II. **Nyckelscen två** – R2 pekade ut avsaknaden av atmosfärljud och det första billjudet i V2 tidigare under intervjun och kan vid ett närmre lyssningstest även lägga märke till att bilen som rör sig bort ifrån tittaren saknar ljud.
- III. **Nyckelscen tre** – R2 kan peka ut avsaknaden av ljud tillhörande elefanten och fågeln i bild. R2 pekar även ut båda elefantljuden.

8.3 Respondent 3

Respondent 3 är inte verksam inom mediaproduktion av något slag. R3 är utbildad läkare och är bosatt och verksam i Skåne län. R3 har en normal konsumtion av media och lyssnar dagligen på musik och tittar på TV/Film i genomsnitt 1,5 h/dag. R3 vet att ljudläggning i film har en stor betydelse, men har ingen erfarenhet eller vidare kunskap inom ämnet.

Moment ett

R3 lägger märke till avsaknad av ljud i filmens första scen, samt även delar av djurens läten i slutet av filmen och lastbilens ljud som undersöks i nyckelscen 1.

Moment två

- I. **Nyckelscen 1** – R3 kunde under moment 1 uppmärksamma avsaknaden av lastbilens läte men missar de kommande atmosfärljuden strax efter lastbilsscenen.
- II. **Nyckelscen 2** – R3 påpekar avsaknaden av bilens läte i inledningen av scenen samt även atmosfärljuden i resterande scen. R3 lägger inte märke till avsaknaden av ljud till bilen som rör sig bort ifrån tittaren i slutet mot scenen.
- III. **Nyckelscen 3** – R3 uppmärksammar avsaknaden av ljud till elefanten, men enbart det första skriet, och även örnskrriet tillhörande fågeln som syns i bild.

8.4 Respondent 4

Respondent 4 är inte verksam inom mediaproduktion. R4 är bosatt i Stockholms län och arbetar som säkerhetsvakt för Securitas. R4 lyssnar dagligen på musik, även under arbetstid. R4 spenderar i genomsnitt mindre än 0.5 h /dag åt att titta på TV/film. R4 är medveten om ljudläggning i film, men har ingen större kunskap och ingen erfarenhet av ämnet.

Moment ett

R4 lägger märke till avsaknaden av ljud i filmens första scener samt avsaknaden av lastbilens ljud och delar av djurens läte i slutet av filmen.

Moment två

- I. **Nyckelscen 1** – R4 uppmärksammade avsaknaden av lastbilens ljud under moment 1. R4 uppmärksammar inte avsaknaden av atmosfärljud under resterande scen.
- II. **Nyckelscen 2** – R4 lägger märke till att bilen inte har något ljud i inledningen av scenen, samt att atmosfärljuden saknas. R4 uppmärksammar inte avsaknaden av ljud i scenen där bilen rör sig bort från tittaren.
- III. **Nyckelscen 3** – R4 uppmärksammar avsaknaden av ljud ifrån elefanten och fågeln. R4 pekar enbart ut det första skriet från elefanten och missar det andra ljudet.

9. Analys

I detta avsnitt analyseras det insamlade materialet ifrån lyssningstesterna, samt intentionerna för ljudläggningen. För att på ett tydligt sätt åskådliggöra detta utgår denna analys ifrån Klas Dykhoffs funktionslista. För en mer ingående beskrivning av denna funktionslista, se avsnittet om teori. En sammanfattning av analysen avslutar kapitlet.

9.1 Att skapa/bryta kontinuitet

I detta avseende så fanns det ingenting i det inspelade ljudet på plats, som var ”felaktigt.” Anledningen till design av egna ljud skedde främst för att ha full kontroll på ljuden tillsammans med musiken för att få en så bra overall ljudbild som möjligt. De inspelade ljuden på plats var inte heller igenomtänkta och inspelade med professionell utrustning, vilket ledde till bristande ljudkvalitet.

En sekvens i filmen som fick en av respondenterna att reagera var bil scenen i början på filmen. Detta är en scen som i det närmaste kan beskrivas som en drömlig scen ifrån huvudkaraktärens synvinkel. I bild ser vi huvudkaraktären som kör bil, samtidigt så startar voice-over och ger oss information vilket kopplas direkt till karaktären då det är denne som visas i bild. Voice-over är det starkaste berättarverktyget i detta avseende, men tillsammans med ljudläggningen förstärks denna effekt. Huvudkaraktären blickar ut över savannen medan han kör och åskådaren får en känsla av att han funderar och filosoferar om sitt eget liv och känslor. I dessa scener så kastas åskådaren mellan flera olika scener som är väldigt oberoende av varandra, så det var viktigt att ljudet följer med och hjälper till att knyta samman scenerna. För att öka känslan av att vissa scener är subjektiva bilder/funderingar/känslor utifrån huvudkaraktären valde vi att hela tiden ha kvar ljudet från bilen som denne kör, men detta ljud anpassas i volym för varje enskilt hopp i scenerna. Detta för att framhäva karaktärens tillstånd där han går mellan vad som är verkligt till det han enbart ser i sitt medvetande.

Det var enbart *respondent 1* som gjorde en anmärkning om detta.

"Det är ballt hur jag vid noggrannare lyssning hör hur biljuden ligger kvar i bakgrunden i dessa scener... Jag tänkte inte på det från första början, men i V2 så märkte jag att det var något som saknades där!" - Respondent 1

9.2 Att beskriva platsers inbördes förhållanden

Musiken och ljudläggningen har också en stark avsikt att röra sig mellan den verklighet som karaktären befinner sig i och dennes känslomässiga, subjektiva verklighet. Musiken spelar en stor roll i detta men även de atmosfäriska ljuden leder åskådarens fokus.

Ljudet i denna film har i många fall använts för detta avseende och för att skapa mer spänning i vissa scener. I nyckelscen 1 används ljudet för att skapa ett mer dramatiskt möte med lastbilen än vad det egentligen var i verkligheten. Samlade ljud ifrån en stor och tung lastbil lades ihop med en stark tuta. Dessa kombinerades och designades in i filmsekvensen. Detta för att skapa en bild av en större lastbil än vad det egentligen var.

9.3 Att leda åskådarens uppmärksamhet

Detta berättarverktyg används i alla delar av ljudläggningen i denna film. Voice-over är det berättarverktyg som ger oss mest information om karaktärens verklighet och innersta känslor, men detta samspelar med musiken i vissa avseenden. Igenom hela filmen så finns det ett instrument, rättare sagt en rytm som ständigt är närvarande. Denna rytm samspelar med informationen som voice-over ger åskådaren. Voice-over inleds med följande: *"I'm not sure what I'm running from... Just know that there is something dark in me. This passenger... I don't fight him. Not sure that I want to."* osv. Denna information om karaktärens känslotillstånd i kombination med rytmen som bygger sig allt starkare, får en effekt utav att ljudet symboliserar det som huvudkaraktären säger sig vara en passagerare inombords. Denna rytm når också klimax i slutet av filmen när den ligger absolut högst i registret och spelas utav stråkinstrument. Som tidigare nämnt så var det här som huvudkaraktären "blir fri". Denna del i filmen är tolkningsbar och upp till betraktaren.

9.4 Att beskriva ljudmiljön

I många delar av filmen beskrivs omgivningen och olika händelser med hjälp av atmosfärljud. Men då musiken står för en stor del av den överliggande ljudmattan är det först när musiken tonas ned som vi verkligen kan höra, snarare än att på ett omedvetet plan; känna, vissa atmosfärljud. I nyckelscen 2 så tonas musiken och rytmiken ned i musiken för att istället ersättas av mer atmosfärljud. Bilden blir mörkare och övergår till natt scener och så småningom gryningsscener. Här fanns det plats för mer atmosfärljud och en tanke på att framhäva en större tystnad och lugn hos huvudkaraktären. Detta gjordes med hjälp av ljuddesign av bl.a. inspelade djungelljud och syrsor.

9.5 Att skapa eller betona rytm och tempo

I denna film är det mestadels musiken som står för detta, något som Dykhoff nämner har den största uppgiften i detta avseende. Detta var ingenting jag valde att undersöka närmre i denna uppsats men jag fick respons från flera av deltagarna angående detta.

Musiken fungerar väldigt bra i detta avseende! Genom hela filmen byggs musiken upp rent tempo mässigt mot någon slags förlösning... En intressant iakttagelse är precis innan

nyckelscen 2, där musiken nästan talar om för oss att något väntar på andra sidan berget för att sedan lugna ner sig i takt med att bilden övergår till mera mörka scener.

- Respondent 1

Detta tankesätt kan appliceras på lastbilsscenen i nyckelscen 1. Från det att bilden varit helt mörk så dras tempot i musiken upp gradvis för att öka spänningen till nästa scen. Detta var ett medvetet val från producenten, men för att få en ytterligare effekt och ökad spänning så kombinerades detta med ljud till lastbilen som gör att scenen får en effekt av ett mer dramatiskt möte längs vägen än vad det egentligen var i verkligheten.

Musiken fungerar också subjektivt ifrån huvudkaraktären. Även om vissa scener har mer långsamma rörelser, filmat i slowmotion, så ökar rytmen i musiken ständigt genom hela filmen. Detta tillsammans med informationen från voice-over kan vi tolka som att musiken kan avspegla en inre verklighet hos karaktären, en sorts inre strid som i slutet av filmen når en känsla av uppgörelse.

9.6 Sammanfattning av analys

Respondenterna verkar uppleva filmen annorlunda beroende på vad de har för bakgrund. Det blev uppenbart när intervjuerna och lyssningstesterna var genomförda att de som jobbade aktivt med film och ljud var mer aktiva i sitt lyssnande; Alltså upptäckte fler skillnader i de undersökta scenerna och snabbare. Dessa personer kunde även i intervjun visa en större analytisk förmåga om hur dessa skillnader påverkade deras upplevelse i filmen. Detta besvarar frågeställningen huruvida personer som jobbar inom mediaproduktion av något slag upplever film annorlunda än personer som inte jobbar inom fältet.

Att se denna film utan dessa ljud är lite som att se på en musikvideo. Det blir som att uppleva att två olika lager spelas upp samtidigt, var för sig... Även fast jag tycker att musiken passar in i det stora hela så får man en starkare koppling till karaktärens verklighet i scenerna där andra ljud finns med i filmen. - Respondent 1

Detta verkade vara en enig åsikt hos respondenterna, även om uttrycken i ord skilde sig.

Jag har svårt att förklara på vilket sätt avsaknaden av ljuden påverkar mig. Men jag tycker att scenerna får ett annat djup när jag tittar på dem tillsammans med ljud.

Responserna och kritiken från respondenterna verkar överlag stämma överens med intentionerna i ljudläggningen och ljuddesignen. Även om meningen med atmosfärljuden var att de ska agera mer på ett osynligt plan och vissa av respondenterna upptäckte dessa ifrån början, är det viktigt att ta hänsyn till en viss forskareffekt i detta avseende. Respondenterna kanske inte hade lagt märke till de ljuden om de inte visste att det var ljud som undersöktes i denna studie.

10. Diskussion

Studien visar att människor som jobbar inom media, detta fall inom främst film, upplever film annorlunda än människor som inte är aktiva inom fältet. Genom att forska i denna fråga och försöka besvara frågeställningen så har det ständigt dykt upp nya frågeställningar om hur ljud och bild samverkar. Både Chion (1994) och Sonnenschein (2001) tar upp ett relevant begrepp i sammanhanget, detta kallar dom för Added-value. Alltså när ett mervärde uppstår av att bild och ljud kombineras. Detta mervärde kan handla om flera olika aspekter, men jag tror den vanligaste formen av detta mervärde inom film handlar om det som Chion tar upp; när ljudet samspelar så bra med bilden att upplevelsen blir att ljudet egentligen inte "behövs". Vårt medvetande synkroniserar detta ljud med bilden att vi upplever det som en total verklighet. En intressant frågeställning som dykt upp under arbetets gång i denna studie har handlat om vilken av de undersökta målgrupperna som upplevt filmen starkast i ett audiovisuellt perspektiv?

Målgrupp ett som bestod av personer som aktivt jobbar med film och media kunde på ett säkrare sätt klargöra för vilka ljud som förändrades i de olika versionerna; de var mer aktiva från start av undersökningen och behövde inte heller lyssna om på versionerna lika många gånger. Dessa personer kunde även på ett mer analytiskt plan klargöra för hur de upplevde skillnader i de olika versionerna. Målgrupp två hade svårare att peka ut vilka ljud som förändrades i de olika versionerna, de behövde även mer tid på sig att gå tillbaka och lyssna om på olika versioner för att upptäcka dem. De kunde inte på ett lika analytiskt plan klargöra för hur förändringarna i dessa ljud påverkade deras upplevelse. Det verkade som att målgrupp

ett kunde särskilja på bild och ljud på ett effektivare sätt i sin analys än målgrupp två. Medan målgrupp två inte särskiljer lika mycket på ljud och bild utan istället upplever verket som en större helhet där allt fungerar i en symbios.

Med denna information blev frågorna fler; Vilken av dessa målgrupper upplever det största mervärdet, alltså added-value? Är det svårare för en ljuddesigner och ljudläggare att manipulera en persons upplevelse av ett verk vars intresse själv ligger i film alternativt ljudläggning?

Ett ytterligare alternativ att undersöka ljudets roll i film är att utföra blindtest. Dykhoff (2002) beskriver i sin funktionslista hur ljud kan agera för att förstärka känslor och platsers förhållande till varandra. I filmen som undersöks agerar ljudet ihop med bilden för att göra just detta, och även för att underlätta för klippningen i vissa scener. Många scener innehåller en ganska hård och hetsig klippning, men med ljudets hjälp upplevs den inte som sådan. Ett sådant test i denna studie hade kunnat gå ut på att respondenterna får information om att studien går ut på att undersöka olika klippningstekniker i film, men det enda som skiljer scenerna åt är ljudläggningen. På det sättet kan man som forskare undvika att leda respondenterna att lyssna på exakt det forskaren undersöker, och istället fokusera på ifall ljudet fungerar i det avseende det är tänkt. Alltså istället för att respondenterna leds till att enbart fokusera på ljudet i undersökningen så fokuserar de på klippningen. Kanske svaret blir detsamma, men då förhandsinformationen om vad som undersöks har ändrats, ändras också innebörden i svaret.

Sammantaget visar studien att en sak är säker, och det är att ljudet förändrar upplevelsen av filmen. Men beroende på bakgrund och intressen så formas den upplevelsen individuellt. De subtila ljuden undersöktes i denna studie, ljud som egentligen ska agera just så; Subtillt. I denna studie var det viktigt att lyfta fram ljuden mer till ytan för undersökningens syfte. En fråga som dyker upp är hur bra det går att undersöka ljud vars dess största intention är att agera subtillt, med denna metod? För att få en mer generell klarhet i frågan så behövs mer forskning med ett större urval av respondenter.

Källförteckning

Chion, Michel (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. New York: Columbia University Press

Crouche, Christopher & Pearce, Jane (2012). *Doing research in design*. UK: MPG Books Group.

Dykhoff, Klas (2002). *Ljudbild eller synvilla? – En bok om filmljud och ljuddesign*. Malmö: Liber.

Frayling, Christopher (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art research Papers 1, s.1-5.s*. London: Royal College of Art.

Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Andra upplagan. Lund: Studentlitteratur AB.

Lantz, Annika (2007). *Intervjumethodik*. Andra upplagan, Studentlitteratur.

Sonnenschein, David (2001). *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound effects in Cinema*. California: Michael Wiese.

Bilaga

Filmen i sin helhet

www.existinginwasteland.com