



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Kandidatuppsats

Ett stort tramp för Foley

En fördjupning inom Foleyns arbetsmetoder

An insight into the art of Foley

Författare: Kristoffer Andersson och Tim Netzler

Handledare: Tanja Jörgensen

Examinator: Sven Hansell

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: BQ2042

Poäng: 15

Examinationsdatum: 2019-01-23

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

Nej

Abstract

Denna undersökning tar hjälp av tidigare forskning, intervjuer, egna erfarenheter och diskussioner, för att komma till botten med om det finns en branschstandard gällande materialen som används i foleystudion samt arbetsprocessen. Stommen i undersökningen bygger på tre olika intervjuer gjorda med Klas Dykhoff, professor på Stockholms Dramatiska Högskola, foleyartisterna Patrik Strömdahl och Ulf Olausson som är egenföretagare och verksamma inom foley. Intervjuresultaten återkopplas till teori och tidigare forskning som i sin tur bildar underlag för diskussion. Även om intervjupersonerna påstår att det inte finns någon arbetsstandard kan vi konstatera att det finns indirekta riktlinjer som antyder på existerandet av en branschstandard. Det finns specifika metoder kring hur foley kan utföras som aspirerande foleyartister kan ta del av och utveckla sin egen arbetsmetodik. Vi anser att potentialen för foley och dess uttrycksmöjligheter fortfarande är outforskade men att denna uppsats bidrar till att glappet i kunskapen minskar.

Keywords

Filmljud, Ljudläggning, Foley, Tramp, Arbetsprocess

Innehåll

Inledning.....	1
Problemställning	2
Syfte	2
Frågeställning	2
Avgränsning	3
Foley	3
Vad är Foley?.....	3
Från Jack till Foley.....	4
Arbetsmetoden	5
Teori & relaterad forskning.....	6
Ament, Yewdall, Dykhoff.....	6
Tid är pengar.....	7
Bearbetningsprocessen.....	8
Less is more	9
Metod	10
Metodkritik.....	12
Forskningsetiska principer	12
Resultat & Analys.....	12
Hur ser urvalsprocessen ut för vilka material som ska användas?.....	13
Vilka arbetsmetoder kan effektivisera foleyartistens arbetsflöde?	15
Hur kan aspirerande foleyartister ha användning för metoderna?	18
Sammanfattning av resultat och analys	19
Slutdiskussion	21
Framtida forskning.....	23
Källförteckning.....	24
Tryckta källor.....	24
Elektroniska källor	25
Personlig kommunikation.....	25
Strömmande video.....	25

Inledning

“Ljud är *minst* halva upplevelsen” (Dykhoff 2002, s.12).

Den generella filmpubliken uppmärksammar sällan ljudläggningsarbetet lika mycket jämfört med bild eller klipparbetet. Varför är just foley viktigt? Foley framhäver karaktärernas personligheter med varje fotsteg eller klädljud. Dessa ljud har oftast en betydelse som förstärker karaktärens handlingar. I denna uppsats kommer ljudesignområdet foley, som är en relativt ouppmärksam arbetsprocess för den allmänna filmpubliken, att utforskas. Denna ljudesign skapas med hjälp av olika material och underlag i en ljudstudio. Tramp är den svenska termen, men vi kommer härnäst använda oss av den engelska termen foley.

Foleyartisten Vanessa Theme Ament beskriver i *The Foley Grail* (2002) att syftet med foley är att skapa en ökad trovärdighet i filmljudet tillsammans med det visuella skeendet på bildskärmen (2009, s.37). Foley har även en viktig del vid exportering till andra länder. Då det exporterade materialet ska låta så likt originalet som möjligt innefattar det nyinspelning av alla naturliga rörelseljud som skådespelarna utförde under filminspelningen. Detta gäller även Automated Dialogue Replacement (ADR), vilket innebär att skådespelarnas dialoger spelas in på nytt. Foley underlättar mixningsprocessen eftersom mixaren kontrollerar vilka ljud som ska få mest uppmärksamhet, såsom fotsteg, kläder eller andra märkbara rörelseljud.

Författarna Timothy Corrigan och Patricia White beskriver i *The Film Experience* att filmljudet bär en mindre status jämfört med bilden på grund av att ljudets framväxt kom tre decennier efter den rörliga bilden (2012, s.184). Professorn Klas Dykhoff understryker i *Ljudbild eller synvilla* att filmljud och foley saknar en stor grad vetenskaplig forskning, fast det har funnits sedan 1920-talet (2002, s.10). Däremot berättade Dykhoff att en ny utgåva av hans bok ska publiceras. Filmljudet anses ändå ha större påverkan på filmens emotionella ton jämfört med det visuella (Corrigan, White 2012, s.178). Därför anser vi att det är av stor vikt att undersöka detta ämnesområde då detta i sin tur kan ge upphov till värdefulla kunskaper och få filmarbetare att förstå foley-ljudets verkliga potential.

Problemställning

Ett grupparbete inleddes efter att vi upptäckte varandras intresse och passion för foleys kreativa möjligheter. Vi skriver om ämnet foley eftersom vi delar Dykhoffs uppfattning av att det är ett outforskat område. Genom att kombinera våra teoretiska, praktiska och tidigare kunskaper från filmprojekt kan vi lättare undersöka ämnesområdet gällande arbetsprocesser och begrepp. Ament skriver att hon ofta fått frågan om vilka material hon använt för att skapa ett visst ljud med, men säger att hon sällan kommer ihåg (2009, s.90). Detta skulle kunna bero på att för en foleyartist med arbetserfarenhet så går utförandet och materialval per automatik medan en novis inte har samma inövade arbetsmetod. En foleystudio riskerar att förlora både tid och pengar på att hyra in oerfarna foleyartister av just den anledningen. Ament beskriver att hon upplevde en stor tidspress under en filmproduktion då hon endast fick två dagar till godo att göra all foley. Hennes arbetsflöde påverkades negativt och resulterade i beslutet att förhandla fram en bättre lösning (Ament 2009, s.344). Skulle en guide eller branschstandard över vilka material som foleyteamet använder vara praktiskt användbara för att spara tid och pengar?

Syfte

Uppsatsens syfte är att genom intervjuer undersöka mer detaljerat hur svenska foleyartisters arbetsprocesser ser ut. Att identifiera om det finns några metoder som effektiviserar arbetsflödet och att agera som grund för aspirerande foleyartister. Studien syftar till att bidra med kunskaper på ett relativt outforskat område, kunskaper som kan vara värdefulla för både utövare och studenter inom området som förhoppningsvis också kan inspirera till fortsatt forskning.

Frågeställning

- Hur ser urvalsprocessen ut gällande vilka material som används för att alstra de ljud som ska spelas in?
- Vilka arbetsmetoder kan effektivisera foleyartistens arbetsflöde?
- Hur kan aspirerande foleyartister ha användning för metoderna?

Avgränsning

Det är ingen självklarhet för en läsare vad material innebär i ett foleysammanhang, därför kommer vi använda ordet branschstandard för att beskriva foleyartistens arbetsmetod, urvalsprocess gällande vilka material som användas för att skapa de ljud som ska spelas in, samt hur man kan strukturera ett arbetsflöde. Vi kommer avgränsa oss till den svenska foleyindustrin då dess utsträckning är begränsad jämfört med andra delar inom svensk filmproduktion.

Foley

Detta kapitel kommer gå igenom vad foley är och några exempel på hur det kan användas. Sedan presenteras en bakgrundshistoria om yrkets ursprung. Slutligen beskrivs arbetsprocessen och hur foleyteamet samspelar med övrig personal.

Vad är Foley?

Foleyartisten och inspelningsteknikern arbetar tillsammans i en ljudstudio utrustad med olika underlag och material för att skapa de ljud som ska spelas in för att förstärka filmkaraktärernas kroppsrörelser. Deras samarbete går ut på att ljudlägga ljud i synkronisering till visuella medier (Ament 2009, s.28). Huvudprioritet är att hitta rätt material för rätt ljud och det kan kräva annorlunda metoder. Foleyartisten Philip Rodrigues i *The art of Foley* (2008) redogör för några exempel på material som kan användas för att skapa foleyljud. Handskar fungerar för att skapa fågelljud, äldre ljudband från kassetter kan användas för att skapa ett trovärdigt gräsljud och galopperande hästar görs med hjälp av kokosnötshalvor (Rodrigues, 2008).

Ament påstår i *The Foley Grail* att det existerar en urvalsmall för vilka material som ska användas för att generera särskilda ljud inom skräckfilmgenren (2009, s.94). "If it adds drama and interest, we will do it" (2009, s.94). Exempel på detta är att ljudet av ett benbrott skapas genom att en person bryter sönder en selleristjälk. För att skapa en klubbig yta blöter foleyartisten händerna i rengöringsmedel. Ljudet av hur köttdeklar slits sönder skapas med riktiga köttbitar (Ament 2009, s.94). Dessa material anses enligt Ament vara en standard för ljudläggningsprocessen inom denna typ av ljuddesign.

Michel Chion redogör i *Audio Vision: Sound on screen* att ljudets kreativa möjligheter inte alltid prioriteras lika mycket som bildens (1994, xxiv). Ljud som uppfattas som ”rätt” i relation till det visuella behöver inte ha någon koppling till originalljudet. “We never see the same thing when we also hear” (Chion 1994, xxvi). Även om utförandet av foley kan upplevas som en kompetenskrävande process betonar Dykhoff att ljudbilden kan förhöja filmupplevelsen om den innehåller mer än bara ljud från inspelningsplatsen (2002, s.77).

Från Jack till Foley

Som många discipliner och teorier finns det även här kopplingar tillbaka till antikens Grekland där det ibland förekom ljud på deras teatrar för att öka den dramatiska effekten (Beauchamp 2013, s.71). I det moderna samhället kan man säga att användningen av foley sträcker sig tillbaka till runt 1920-talet och när det talas om foley så är det ett namn som alltid tycks återkomma, Jack Foley. Redan vid 30-års åldern hade Jack breddat sitt kontaktnät inom filmindustrin och arbetade som stuntman på Universal. Branschen var fortfarande oetablerad vid denna tidpunkt så det fanns inga riktiga yrkesroller, utan det var erfarenheter och kunskaper inom specifika ämnen som var viktiga (Ament, 2014, s.7). Inför premiären av *Showboat* (1929) hyrde Universal en ljudinspelningsutrustning för att kunna spela in röster och ljudeffekter till den annars tysta musiken och det var här som Jack tog chansen. Han tog sig möjligheten att testa den nya utrustningen genom att bland annat göra fotsteg, händer som klappar och andra typer av ljud i takt till filmen. Det var tack vare detta som Jack fick en bredare kunskap inom ljudläggning som i sin tur skulle utvecklas till att bli en helt egen yrkeskategori (Ament 2009, s.7).

Eftersom foley ännu inte var etablerat fanns det inga rätt eller fel när det kom till själva arbetsprocessen. Ament (2009, s.11) berättar att Jack brukade gå omkring i sitt kök och använda sig av olika maskiner eller verktyg som fanns för att ta reda på vilka ljud de gjorde. Eftersom han gjorde ett bra jobb på Universal så var det ingen som ifrågasatte hur han gjorde eller hans arbetsprocess såg ut. Däremot var hans familj stundvis osäkra på vad han faktiskt arbetade med. Tiden gick och fler studios anlät personer med erfarenheter av att jobba med Jack vilket i sin tur ledde till att ett mer etablerat system för ljudläggning kom på plats, men det dröjde

ända fram till 2006 innan termen “foley artist” var accepterad som en officiell kategori och yrkesroll enligt *The Motion Picture Editors Guild* (Ament 2009, s.11).

I nutid finns användandet av foley överallt. Användningsområdet och potentialen har ökat dramatiskt genom åren. Det är inte bara stora kommersiella spelfilmer, dokumentärer med kända regissörer eller författare som använder sig av foley, utan egenföretagare, reklam på internet samt filmare som laddar upp på Youtube har en förståelse för och försöker använda sig av foley för att locka tittarna eller göra sitt material mer levande (Ament 2009, s.15).

Arbetsmetoden

Ett gott samarbete mellan foleyartisten och inspelningsteknikern är väsentligt för att uppnå ett effektivt arbetsflöde. Samspelet är viktigt eftersom båda parterna arbetar gemensamt mot en deadline och om relationen mellan dem är bra underlättar det arbetsprocessen och dess kreativa möjligheter (Ament 2009, s.127). Oavsett tid, eller ekonomisk press, har de personer som innefattar dessa roller ett ansvar för hur foleyn påverkar filmens slutresultat (Ament 2009, s.126). Ament betonar att en tillit måste finnas mellan båda parterna för att undvika eventuella konflikter kring hur ett ljud ska spelas in (2009, s.127). När oerfarna foleyartister upplever svårigheter att synkronisera ljud och bild brukar de sällan ta emot hjälp eller låta någon annan genomföra ljudet. Enligt Ament beror detta främst på att de anser att det inkräktar på deras arbetsområde, samt att någon annan än artisten kan ha svårt att se andra synvinklar på hur man kan genomföra ljudet (2009, s.126–127). Ament argumenterar dessutom för att man bör lyssna istället för att titta på vad scenen kräver för typ av foley (2009, s.99).

Om foleyartisten tittar på materialet som ska användas för att framhäva en viss rörelse riskerar det att påverka artistens bedömning av hur ljudet fungerar till det visuella (2009, s.99). Detta kan dessutom påverka teknikerns perception eftersom hen ser artisten genomföra ljudet med materialet som inte visuellt uppfattas som logiskt. Författaren David Sonnenschein beskriver i *Sound Design* att material man från början inte trodde skulle fungera, faktiskt har möjligheten att förstärka trovärdigheten till det visuella skeendet (2001, s.35). När foleyartisten Alyson

Moore skulle genomföra ljud till en pistol, med hjälp av en burköppnare, fick hon kritik av inspelningsteknikern. Hon ansåg att det inte skulle passa i relation till det visuella (Ament 2009, s.98). Moores lösning var att gömma sig vilket gjorde att teknikern inte såg hur hon genomförde ljudet. Reaktionen på detta var positiv tack vare att hon inte visste att det var burköppnaren som hon tidigare hade kritiserat. Eftersom artisten och teknikern arbetar gemensamt mot en deadline så finns det inget utrymme för förhinder. Moore förtydligar dessutom att artister bör pröva sig fram eftersom man aldrig vet vilket material som kommer fungera för att generera ett visst ljud som kommer fungera (Ament 2009, s.99). Ament betonar att detta öppna förhållningssätt är en effektiv arbetsmetod som kan underlätta samspelet mellan artisten och teknikern (2009, s.98).

Teori & relaterad forskning

Litteraturen som denna studie i huvudsak stödjer sig på är *The Foley Grail*, *Ljudbild eller Synvilla* och *Practical Art of Motion Picture Sound*. I förhållande till dessa källor kommer intervjumaterialet från de tre intervjuer med klas Dykoff, Patrik Strömdahl och Ulf Oalusson att kunna analyseras.

Ament, Yewdall, Dykhoff

Sedan 80-talet så har Ament arbetat som foleyartist. Utöver hennes erfarenheter av arbetet i en foleystudio så gästföreläser hon numera på olika universitet, filmskolor och filmfestivaler. Aments arbete som foleyartist i filmer som till exempel *Die Hard* (1988), *Robocop 2* (1990), *Predator* (1987) och *Platoon* (1986) har gett henne lovord för det arbete som hon gjort. Ament har också vid flera tillfällen arbetat tillsammans med Yewdall. Hennes foley och ljudinsatser resulterade i en Academy Award för bästa ljud.

I sin bok *Ljudbild eller Synvilla* skriver Dykhoff att det är ofta han fått frågor från studenter om det finns litteratur han kan rekommendera inom ämnet (2002, s.4). *Kenny Starfighter* (1997), *Lotta på Bråkmakargatan* (1995) och *Strul* (1988) är exempel på några av alla filmer som Dykhoff är känd för att ha arbetat med som foleyartist. Han menar att det finns en rad olika böcker skrivna om både tekniken kring ljud och klippning men ytterst få om hur man använder ljudet som en

berättarkomponent (2002, s.10). Likt Ament så arbetade Yewdall länge inom filmbranschen och då framförallt som ljuddesigner och ”supervising sound editor”. Han är känd för filmer som *The Lion King II* (1998), *The Fifth Element* (1997), *Starship Troopers* (1997) och *One False Move* (1992) där han jobbade tillsammans med Ament. Under sin karriär så hann Yewdall även skriva boken *Practical Art of Motion Picture Sound* som likt *The Foley Grail* är en bok om filmljud.

Ament redogör att det finns ett flertal teorier kring hur foley ska utföras men att det inte går att yttra sig kring vilken som är ’rätt’ eftersom många har sin egen ’sanning’ bakom foleyns syfte (2014, s.87). Varje foleyartist kan ha sin egen syn på hur foleyn bör upplevas och inget är mer rätt än ett annat. Till exempel är Walter Murch version av foley “it should not be technically perfect and should fool the listener into thinking it really is the production sound” (Ament 2014, s.86).

Tid är pengar

Ament skriver att innan det är dags att bestämma vilken typ av rekvisita som behövs är det viktigt att veta vilken typ av film det handlar om (2009, s.90). Varje foleyartist har tre kategorier att utgå ifrån när det gäller att välja sin utrustning. Den första kategorin är ljud som är vanliga och kan förekomma lite varstans, exempelvis fotsteg. Den andra är ljud som jobbar tillsammans med en viss ljuddesign; om en pistols skottljud är ljuddesign så är hur pistolen låter mot händerna foley. Den tredje kategorin är mer specifik då det kan vara till en viss scen eller ett objekt och handlar om ljud som behöver extra bearbetning (2009, s.90). Ett exempel på detta skulle kunna vara ringen från *Lord of the Rings* (2001).

Yewdall (2012, s.436) skriver att det är fördelaktigt för en foleyartist att ha utrustningen runt sin ”foleystage” (ytan där ljuden spelas in). Genom att ha de olika material till hands som kan tänkas behövas för att skapa ett visst ljud så går det snabbare att testa olika ljud. Ament beskriver att material som används dagligen placeras närmast studion samtidigt som mindre använda material placeras längre bort (2009, s.67). Det stannar upp flödet och kostar onödiga pengar om allt material förvaras utanför studion (Yewdall 2012, s.436). Ska man utforma studion och allt material så är det endast en foleyartist som kan komma med förslag till

arkitekten då de är medvetna om vad som underlättar arbetet mest (2012, s.437). Foleystudion Skywalker Sound, i USA, har lagt upp en timelapse på när de bygger och utformar deras studio (Wired, 2016).

Yewdall skriver om Jimmy MacDonald, en foleyartist som jobbade åt Disney, som hade samlat och byggt egna ljudkonstruktioner till studion under de 35 åren som han var aktiv (2012, s.437). MacDonald ansågs vara stommen för det goda rykte som de fått under åren gällande deras unika ljud runt olika animationer (2012, s.437). I mitten på 80-talet så stod dock studion för ett beslut att antingen stänga ner eller investera flera miljoner för att uppgradera den då aningen daterade ljudstudion. Detta resulterade i att de tog in en ung chef som skulle styra upp studion med nya idéer och nya medarbetare. Dock hade inte chefen de kunskaper som behövdes för att kunna avgöra vad som var "skräp" och inte vilket medförde att de kastade hundratals redskap som MacDonald hade byggt och samlat under sin tid där (2012, s.437). Några föremål räddades, några skickades till ett lager där de förblev, men flera hundratals slängdes utan att rådfråga vare sig MacDonald eller övrig personal. Detta är ett tecken på vikten av att informera och involvera foleyartisten i vad som händer med studion.

För att veta vilka ljud som behöver genomföras i foleyprocessen är det fördelaktigt att titta på filmsekvensen och skriva ned anteckningar på ljud såsom fotsteg, kläd- och kroppsrörelser (Ament 2009, s.37). Denna process kallas "Spotting" och genomförs främst av "sound supervisor editorn" (SSE) (2009, s.37). I vissa fall kan "foley supervisor" eller "supervisor foley editorn" också delta i denna process men det inträffar sällan betonar Ament (2009, s.44).

Bearbetningsprocessen

Foley editorn är ansvarig för bearbetningen av det inspelade materialet och att få det att passa in i ljudläggningen (Ament 2009, s.137). Ament beskriver några tips man kan utgå ifrån för att undvika eventuella konflikter eller förvirringar. Det är värt att nämna att foleymaterialets ljudnivå kommer balanseras och sänkas drastiskt av mixaren vid slutmixningen och därför är det viktigare att fokusera på vissa ljudkomponenter mer än andra för att det inte ska störa till exempelvis dialogerna (2009, s.133). Det är viktigt att prioritera ljud och att ha den förståelsen för vad som händer senare i ljudprocessen medför att foleyartisten lättare kan

prioritera just de viktiga ljuden då denne vet att övriga ljud ändå inte kommer höras när foley-ljuden läggs lågt i slutmixen.

Ament argumenterar för att noggrann planering och analysering av ljudmaterialet är den effektivaste vägen till ett bra foley-ljud (2009, s.133). De mer erfarna inom bearbetningen besitter en mer naturlig metod för hur materialet ska behandlas. Enligt Ament så behöver de inte se scenen innan de påbörjar sitt arbete (2009, s.136). För att undvika ojämn rytm eller känsla hos foleyartistens ljudarbete bör foley editorn likt filmklipparen undvika att genomföra större förändringar eftersom det riskerar att den naturliga känslan försvinner. Scott Heckler argumenterar att nya filmklippare bör klippa foley eftersom det ökar deras precision att klippa i synk (Ament 2009, s.135). Ament beskriver att en bra infallsvinkel är att försöka modifiera helheten av foleymaterialet istället för att sträva mot perfektion (2009, s.135). Denna strategi eliminerar risken för förvirring och stress som lätt uppstår när man börjar ljudlägga. Foley editorn kan finjustera ljudmaterialet i slutskedet utan att känna tidspress då hen redan fått foleyn att passa in på ett sådant sätt som inte upplevs onaturligt menar Ament (2009, s.135). Ament förtydligar att detta gör foley så speciellt jämfört med ljudbibliotek. Den naturliga känslan riskerar att försvinna om man gör för stora ändringar (2009, s.138).

Less is more

Nya och oerfarna foleyartister brukar, enligt Ament, överdriva rörelserna vilket kan resultera i att ljudet saknar betydelse eller intention (2009, s.93). Erfarna artister vet var de ska lägga sitt fokus för att förstärka karaktärens intentioner. Författaren beskriver att erfarna artister vet att till exempelvis fotsteg kräver mer än bara fotrörelser och utnyttjar därför andra kroppsdelar för att få mer trovärdighet i karaktärens fotsteg (2009, s.83). Ament beskriver sin egen erfarenhet när hon fick det svårt att 'trampa' en karaktärs fotsteg i synk. Efter hon fick råd av kollegan Bob Rutledge om att titta på karaktärens axlar resulterade detta i att Ament följde med karaktärens rytm och på så sätt kom hon närmare sin karaktär (2009, s.83). Denna otydlighet skapar förvirring genom att 'två och halvlagen' bryts. Dykhoff förklarar att människor inte kan fokusera på fler än två rörelser samtidigt (2002, s.97). För att undvika förvirringen rekommenderar

Ament att spela in flera fotsteg i samma inspelning genom att till exempelvis använda sig av olika skor på respektive fot (2009, s.79).

Rätt fotsteg för en karaktär bör planeras utifrån karaktärens personlighet och intention. Samtidigt är det väsentligt att förtydliga att klangidealen för vad som upplevs som 'rätt' är en subjektiv bedömning som skiljer sig från person till person. Om fotstegen ska upplevas som tunga, stressade eller glada är en urvalsprocess som definierar och förstärker karaktärens personlighet och intentioner viktig (Ament 2009, s.73). Utifrån ett geografiskt perspektiv betonar Ament att dessa ideal skiljer sig beroende på vart filmsekvensen utspelar sig (2014, s.87). Foleyartisten Julien Naudin redogör hur film som utspelar sig i skandinaviska länder har ett mjukare klangideal gällande fotsteg (2014, s.87). Han påstår att mjukare skor används för att passa den geografiska estetiken som finns i exempelvis Sverige. Samtidigt som västeuropeiska filmer använder hårdare läderskor för att uppnå den klang som lämpar sig till dess geografiska plats.

Metod

Då mängden vetenskapliga texter gällande foley är minst sagt begränsad valde vi att undersöka foleyartisternas egna åsikter och erfarenheter. Intervjumaterialet kommer analyseras och jämföras med den teorin som tidigare nämnts. För att kunna besvara forskningsfrågorna kontaktades tre erfarna foleyartister, Klas Dykhoff, Patrik Stömdahl och Ulf Olausson. Som tidigare nämnt är foleyindustrin i Sverige högst begränsad jämfört med andra delar inom filmproduktionen, därför anser vi att valda intervjupersoner är en representativ och trovärdig del inom yrket. Dykhoff är numera professor på Stockholms konstnärliga högskola men har utöver det erfarenhet av foley och ljudläggning. Strömdahl arbetar som foleyartist och har bland annat gjort foley till *Låt den rätte komma in* (2008). Olausson arbetar också som foleyartist och har arbetat på filmer såsom *Seven Psychopaths* (2012) samt *Den blomstertid nu kommer* (2018). Vi träffade Dykhoff för en intervju på Dramatiska Institutet i Stockholm. Strömdahls intervju genomfördes via telefon och mötet med Olausson ägde rum på hans studio Foleyworks. Trots de olika förutsättningar detta medförde bedömde vi att vi fick bra svar från samtliga intervjudeltagare.

När det kom till att utforma intervjuerna valde vi att använda oss av den öppna metoden, vilket tillåter intervjudeltagaren att tala fritt om ämnet och sina erfarenheter (Dalen 2015, s.34). Bedömningen gjordes att den öppna metoden skulle främja intervjusituationen och därmed resultaten bäst. Dessutom fanns det hos oss som intervjuare en tidigare erfarenhet av intervjuteknik som erhållits vid utbildningen inom Film- & Tv-programmet vid Högskolan Dalarna.

Inom en intervjusituation finns det en viss hierarki gällande de som intervjuar och den som blir intervjuad. En student som intervjuar till exempel en högt uppsatt chef för ett företag kommer att vara lägre i hierarkin då denne saknar status. Lantz betonar att öppna intervjuer har risken att få svaren feltolkade då detta beror på att de inte alltid ger ett entydigt svar (2013, s.114). Därför försökte vi förhålla oss utifrån en neutral, innehållsmässig synvinkel. Heléne Thomsson tar upp att genom att använda två intervjuare kan maktstrukturen ändras (2010, s.73). I tidigare exempel skulle skillnaden marginaliseras, men om de som intervjuar har högre status än den som blir intervjuad bör man vara återhållsam med att vara fler. Denna metod ansåg vi var bäst för att få oss båda delaktiga i intervjun.

Efter genomförandet av intervjuerna transkriberade vi det som sagts, vi delade upp inspelningsmaterialet och skrev ner det som har förmedlats verbalt. Om intervjumaterialet blir för långt kan användningen av datorprogram underlätta transkriberingsprocessen (2013, s.72). För att underlätta denna process använde vi oss av program som Avid Media Composer och Pro Tools. Anna Lantz skriver att färgkodning av intervjumaterialet är effektivt för att underlätta kategoriseringen av materialet (2013, s.149). Dessa verktyg tillät oss att se varje intervju på en tidslinje. Vi upplevde att denna metod underlättade hur vi lokaliserade specifika svar bland materialet genom markeringar på tidslinjen. När transkriberingen var färdig valde vi att kategorisera och välja ut vilka delar som hade mest tyngd och relevans för vår frågeställning.

Slutligen kommer intervjuerna analyseras med hjälp av litteraturen och När analysen är klar kommer vi redogöra våra reflektioner kring de resultat vi fått fram från både intervjuerna och teorin. Utifrån diskussionen kommer vi att försöka

sammanställa de mönster och arbetssätt som kan effektivisera arbetsflödet för foleyartister.

Metodkritik

Vi var medvetna om att det kan medföra en viss risk att använda de intervjuades namn i texten då det kan uppfattas som partisk, dock tror vi att trovärdigheten i Dykhoff, Strömdahl och Olaussons intervju svar kan stärka studien eftersom svaren kombineras av både praktiska och akademiska kunskaper. En svaghet är dock att Dykhoff i det här fallet representeras på både den praktiska och akademiska sidan. De likheter i sina svar som Dykhoff, Strömdahl och Olausson har kan kanske förklaras genom att de tillhör samma generation. Vår intervjumetod begränsar uppsatsen till att besvara hur den svenska arbetsprocessen ser ut.

Utförande av denna uppsats kräver en viss kompetens inom foley och film ljud för att kunna ställa adekvata frågor till intervju personerna. En person utan relevant utbildning inom film- eller ljud-produktion kan ha svårigheter att yttra sig på ett vetenskapligt sätt inom ämnet. Via vår utbildning har vi utvecklat den kompetens som krävs för att genomföra denna undersökning.

Forskningsetiska principer

Vetenskapsrådets forskningsetiska principer har följts på sådant sätt att varje intervjudeltagare informerats på förhand om studiens syfte och om frivilligt deltagande. Därutöver tillfrågades samtliga intervjudeltagare om möjligheten att publicera deras namn i denna studie vilket samtliga godkände.

Resultat & Analys

I detta kapitel presenteras svaren från intervjuerna med Dykhoff, Strömdahl och Olaussons. Svaren analyseras och jämförs kontinuerligt med återkoppling till ovan presenterad litteratur på området och en sammanställning för hur aspirerande foleyartister kan utveckla sin arbetsmetod görs. Slutligen summeras av resultaten i förhållande till studiens frågeställningar.

Hur ser urvalsprocessen ut för vilka material som ska användas?

Strömdahl anser att det kan vara bra att till en början ha någon form av struktur när det kommer till att fylla på med material, däremot berättar han att många foleystudios redan bygger upp sitt rekvisitaförråd under en längre tid och ständigt uppdaterar den. Någonting kanske måste köpas in, något kan man finna hemma fortsätter Strömdahl. Exempelvis är det rätt vanligt att folk köper köttbitar att slå på för att simulera smällar, men det är lite väl brutalt och onödigt. “Jag tycker det går bra med mycket annat, man får vara lite uppfinningsrik” säger han. Olausson delar Strömdahls tankegång och vidareutvecklar att han ofta använder material han använt tidigare. Detta beror på att han vet hur ljudet fungerar i relation till det visuella skeendet i bildsekvensen. Det finns ingen anledning att byta det man tidigare har använt så länge det upplevs som trovärdighet betonar Olausson. Upptäcker någon nya sätt att använda material på kommer andra försöka kopiera det, vilken innebär att vissa trender ersätter andra.

Strömdahl uttrycker en viss tveksamhet kring en branschstandard; “det är ju ingen som jobbar på det viset”. Det närmsta en lista vi kommer är så kallade materialschabloner fortsätter Strömdahl, exempelvis används potatismjöl som en komponent för snösteg. Det är däremot viktigt att inkorporera flera beståndsdelar när man gör till exempel snösteg, risken blir annars att det kan få en komisk effekt. Strömdahl berättar att han lägger en handduk över potatismjölet när han gör snöstegen för att dämpa tydligheten i ljudet. Försättningsvis redogör Olausson och Dykhoff att de flesta material såsom högklackade skor kan vara en nödvändighet. Dykhoff nämner att det finns vissa materialanvändningar som hålls hemliga, men båda är överens om att det finns en vilja att utbilda andra trampare och experimentera för nya metoder. Ament hävdar att arbetsmetodutvecklingen styrs utifrån ett utbildningssyfte och inte rivalitetssyfte (2009, s.90).

Trampare är dessutom inte heller de mest extroverta människorna enligt Dykhoff: “Om ljudtekniker kan vara inbundna och tystlåtna så är trampartister ännu värre”. Strömdahl säger att trampare finner behov och nöje i att förmedla sina idéer till andra trampare på grund av att de ofta är isolerade från den övriga processen. Att foleyartisters olika uppfinningar och material kan finnas igen på andra studios är

även något som Ament understryker (2009, s.90). Genom stöd från varandra har materialanvändningen spridits genom åren. Dykhoff understryker dessutom att materialen sprids via mässor såsom Ljudteknikersföreningar i Sverige och BAFTA (Brittish Academy och Film and Television Arts) i England. Dykhoff berättar även att spridningen av de material som används utgår primärt från klangideal, publikens förväntningar och trender. Varje ny regissör vill att film ljudet ska sticka ut och det görs främst med klangen understryker han. Filmljudets klangideal har enligt Dykhoff utvecklats från att vara naturalistisk till att skapa en förhöjd realism.

Strömdahl talar även om att det finns vissa material som nästan alltid finns i trampstudios, exempelvis knarrande golv. Det krävs dessutom mer än ett ljuddämpat rum eftersom foleyartister ofta vill få klang på till exempel fotstegen. Enligt honom kan detta lösas med roterbara väggelement som består av både ljudreflekterande och absorberande ytor (se bild 1 och 2).



Bild 1. Roterbara väggelement i Högskolan Dalarnas ljudstudio (Hämtad 2018-11-18)

Dykhoff berättar att Stockholms Dramatiska Högskolas trampstudio har ett rum med gjuten asfalt som underlag. På så sätt kan man slänga på grus eller vatten för att få fram olika karaktärer på fotstegen (Se bild nr 2). De kreativa möjligheterna expanderar när man har särskilt byggda underlag.



Bild 2. Gjutet asfaltsgolv i en trampstudio, Stockholms Dramatiska Högskola (Hämtad 2018-11-19)

Vilka arbetsmetoder kan effektivisera foleyartistens arbetsflöde?

“Det beror på...” säger Strömdahl, jobbar man till exempel med en tv-serie så får man kanske en till två veckor på sig att göra all foley. Eftersom foleyarbetet ständigt utsätts för tidspress behöver teamet komma på snabba lösningar för att få klar en hel sekvens beskriver Ament (2009, s.127). Foleyartister jobbar nästan alltid själva men ibland kanske man har en ”newcomer” som hjälper till med självinspelningen, men utöver det träffar man sällan andra individer i arbetet. Till en början ljudläggs skådespelarnas fotsteg som är inomhus, när det är klart går man vidare till att ta alla fotsteg utomhus. Klädljuden görs sist och är det vinter behöver man lägga extra tid på att de ska “frasa” sådär som vinterkläder låter berättar Strömdahl. Dykhoff svarade att han börjar sitt arbete med att ljudlägga fotsteg som befinner sig inomhus och sedan utomhus. Kläder görs sist för att allting ska hamna på separata ljudspår. Båda är överens om att man tar ett ljud och en scen i taget. Dykhoff förtydligar även att det finns en slags standard för hur arbetsprocessen kan se ut i form av prioriterad och kronologisk arbetsordning.

Även om användningen av avancerade datorprogram har ökat vill man sträva efter att hålla sina sessioner och projekt så rena och strukturerade som möjligt. "När jag får ett avsnitt eller en film så brukar jag sätta mig och göra markers genom hela filmen" berättar Strömdahl. Denna process resulterar i en lista på de ljud som behöver genomföras. Genom att utgå från listan sätter Strömdahl markeringar i tidslinjen för att snabbt kunna lokalisera var ljudet ska läggas. Denna lista delas med andra delar av ljudläggningen såsom dialogläggarna och effektteamet men varsitt team fokuserar på sitt område. De listor som båda intervjupersonerna pratar om kan återkopplas till "spotting" (2009, s.37). Fördelarna med spotting att i förväg veta vad som behövs genomföras inför ljudlägningsarbetet vilket resulterar i en tidseffektiv arbetsstruktur.

Dykhoff påstår att foley alltid har utgått från kronologins regler för att undvika rörlighet i ljudlägningsprojekten. Han utvecklar sitt svar genom att säga att han starkt tror på kronologi genom att börja med första scenen och det största ljudet först. På så sätt kan man höra vad som faktiskt krävs för att scenen ska leverera rätt stämning och känsla. Dykhoff rekommenderar att använda denna metod eftersom kronologi är en gyllene regel som är universellt applicerbar inom de flesta områden.

Olausson och Dykhoff delar en liknande arbetsmetod genom att inleda arbetet med det viktigaste först och sedan övergå till mindre detaljer. Olausson börjar med att spela in huvudkaraktärens fotsteg och klädljuden, sedan avslutar han med detaljrika ljud såsom händer eller glasögon. Inför mötet med Olausson så skickade han bilder på sin foleystudio som visar hur en studio kan vara utformad (se bild 3 och 4). "Inte den vanliga klassiska foleystudion som oftast är ett enda stort rum. Jag har byggt "sets" för att kunna återge produktionsledet så likt som möjligt" berättar han.



*Bild 3. Trampstudion Foleyworks, Stockholm. Foto: Ulf olausson
(Hämtad 2018-11-27)*



*Bild 4. Olika underlag, trampstudion Foleyworks, Stockholm. Foto: Ulf Olausson
(Hämtad 2018-11-27)*

I återkoppling till arbetsmetoden förtydligar Dykhoff att man bör prioritera vad scenen kräver och bortse från allt annat. I ett exempel beskriver han att en bild lätt dör utan naturliga ljud såsom mun eller näsljud, men tänker man på dessa detaljer

kan man väcka liv hos karaktärerna. Han redogör dessutom för att man måste bli karaktären man skapar fotstegen till. Genom att använda hela kroppen förhöjer man trovärdigheten och berättar något mer om karaktären betonar Dykhoff. Det underlättar dessutom rörelsen. I återkoppling till Ament beskriver hon hur nybörjare inom foley endast brukar använda fötterna vid skapandet av fotsteg (2009, s.93). Ska man spela in flera fotsteg i samma tagning rekommenderar Ament att man använder två olika typer av skor på respektive fot. Detta kräver dock erfarenhet och övning om det ska upplevas trovärdigt. Dykhoff argumenterar för att foley fungerar som ett skådespel i hur kroppsrörelser och andningar måste synkroniseras till en karaktär på bildskärmen (2002, s.92). Om hela kroppen används vid fotstegen underlättar man rörelsen för sig själv, fotstegets intentioner förtydligas och berättar något mer om karaktären. Strömdahl håller med ovanstående och vidareutvecklar att rörelserna riskerar att bli mekaniska och sakna intention. När han började spela in fotsteg var han av den uppfattning att man var tvungen gå för att få det rätta ljudet; han visste inte då att man kunde stå still och göra fotstegen. På så sätt blev det en utmaning att genomföra trovärdiga fotsteg i en statisk position. För att ha fokus på vad som händer i bild bör man dessutom hålla ständig koncentration på bildskärmen. Ser man till exempelvis inte fotstegen i bild kan man fokusera på karaktärens axlar för att enklare komma in i dennes rytm (Ament 2009, s.83).

Hur kan aspirerande foleyartister ha användning för metoderna?

Dykhoff pratar om att varje film är sin egen värld och regler gällande detta, att risken med att ha en mall är att samma ljud används om och om igen; vilket till slut gör att ljudet inte passar in någonstans. Alla foleyartister jobbar på ungefär samma sätt men med egna knep för att komma åt ljudet de letar efter, därför kan det vara fördelaktigt för aspirerande foleyartister att inte återanvända ljud i början av sin karriär utan istället fokusera på att bygga upp en egen inspelningsrutin (Ament 2014, s.110). Samtliga intervjupersoner har utvecklat sina egna inspelningsrutiner under en längre tid och det har resulterat i ett distinkt ljud gällande foley som är efterfrågat.

Det tre intervjupersonerna ser ingen fördel med att ha en branschstandard för vilka material som används för att generera det önskade ljudet. Dykhoff drar liknelsen

till att en virveltrumma eller saxofon sällan utgår från en standard, man vill hitta en egen ljudkaraktär som lämpar sig till filmen. Genre spelar en stor roll i hur Foley ska uppfattas, därför kan det vara viktigt att ta reda på vilken ton filmen har innan inspelningen börjar. En gitarrist har oftast flera gitarrer för att uppnå olika ljudkaraktärer och samma sak gäller Foley hävdar Olausson. Foleyartister jobbar oftast på egen hand med inspelningsteknikern men sprider gärna sina erfarenheter sinsemellan menar Olausson. Arbetsglädjen och kreativiteten skulle försvinna om en materialstandard existerade betonar Strömdahl. I återkoppling till teoriavsnittet betonar Moore att Foleyartister bör testa sig fram eftersom man sällan vet vad som kommer fungera, lyssna på ljudet materialet gör istället för att fastna i det visuella (Ament 2009, s.99). Många erfarna Foleyartister stöter ofta på problem med att spela in perfekta synkroniserade kroppsrörelser, istället för att fokusera på att få till perfekt synkronisering bör man sträva efter en mer naturligare rytmik hos karaktären (Ament 2014, s.129).

Det man lägger mest tid och motivation på blir oftast bättre än om man skulle följa en mall. Detta beror på att ambitionsnivån för hur ett ljud ska upplevas är hög. På så sätt kan vi sammanfatta att en branschstandard för materialanvändning skulle beröva aspirerande Foleyartister deras kreativitet och vilja att experimentera. En arbetsstandard för hur arbetsprocessen ser ut skulle fungera bättre hävdar Dykhoff. Istället för att leta efter ljud i ett ljudbibliotek bör man spela in det själv då man enklare kan styra ljudkaraktären. Det är inte bara föremålen i sig som är avgörande för hur ljudet kan låta, utan även själva underlaget. Baserat på var filmen utspelar sig så kan klangidealen ändras utefter ett geografiskt perspektiv. Till exempel skriver Julien Naudin att folk i Skandinavien har ett mjukare gångsätt och underlag än övriga länder inom Europa (Ament 2014, s.87). Ljudet av grus i en plastbytta kan alstra en viss typ av ljudkaraktär som skiljer sig från grus i till exempelvis en trälåda.

Sammanfattning av resultat och analys

Urvalsprocessen kan se olika ut baserat på vem som är Foleyartist. Strömdahl kan tycka att köpa kött för att slå på är onödigt då det går bra med andra material för att få samma effekt. Oavsett om det gäller att hitta material hemma eller på en affär är det trovärdigheten i ljudet som är det avgörande, det finns ingen anledning

att byta ut material man tidigare använt så länge som ljudet stämmer överens med det visuella. Ingen av de intervjuade anser att det finns en branschstandard. Det närmaste är materialschabloner som Strömdahl påpekade. När det kommer till att göra vissa typer av ljud kan det vara viktigt att inkorporera andra beståndsdelar tillsammans med huvudljudet. Strömdahl talar om att när han utför steg i snö så använder han en handduk på potatismjöl för att simulera ljudet och samtidigt göra det dämpat för en mer trovärdig effekt. Metoder som denna brukar kunna spridas via olika mässor som till exempel BAFTA. Där pratas det om klangideal, publikens förväntningar och hur de nya trenderna ser ut. Dykhoff nämner att nya regissörer vill att ljudet ska sticka ut och det görs främst med klangen, därför finns det dock vissa hemligheter inom foleyindustrin; man delar inte med sig av sitt bästa ljud eller material.

Enligt Dykhoff och Olausson börjar man spela in alla fotsteg som är inomhus och därefter utomhus. Strömdahl rekommenderar att lägga extra fokus på klädljuden för att få till frasljuden från exempelvis en vinterjacka. Det existerar en kronologisk arbetsordning enligt Dykhoff, där man tar det största objektet först i varje enskild scen. Innan man börjar inspelningsprocessen finns det många planeringsmoment som bör genomföras såsom ”spotting”-metoden eftersom man tidigt i processen kan anteckna vilka ljud som bör prioriterats. Detta genererar en tydlig arbetsstruktur som sparar tid. Ett välstrukturerat inspelningsprojekt rekommenderas av Strömdahl då det undviker ett onödigt spenderande av tid på att lokalisera specifika ljudspår. Ett ytterligare effektivt arbetssätt kan ses i Olaussons foleystudio, där han har flera rum med olika klanger för att återge inspelningsplatsens ljudkaraktär så likt som möjligt. En av de mest relevanta resultat vi fick ut från samtliga intervjupersoner var fokusera på vad en filmsekvens faktiskt kräver. Vid inspelning av fotsteg rekommenderar Ament att man bör använda hela kroppen för att komma närmare sig karaktär. En annan metod när man inte ser fotstegen i bild kan man försöka hålla blicken på karaktärens axlar för att komma in i samma rytm. Vid inspelandet av flera fotsteg samtidigt kan man ha två olika skor på respektive fot. Detta kräver dock erfarenhet och övning men fungerar effektivt för att skapa en levande miljö med personer, viktigt att tänka på är att försöka undvika att bryta ”två och en halv-lagen” (Dykhoff 2002, s.97). Man bör dessutom inte lägga för stort fokus på materialets

utseende. Bedömer man att ett material inte kommer fungera på grund av dess visuella utseende bör man ändå testa att spela in det för att ta reda på hur det låter.

Aspirerande foleyartister bör inte återanvända tidigare inspelade ljud utan istället fokusera på att utveckla sin egen inspelningsrutin som intervjupersonerna gjort. Genre och klangideal spelar en stor roll i hur foleyn ska uppfattas. Utöver genre är det viktigt att vara medveten om den geografiska platsen där filmen utspelas. I Skandinavien finns det ett mjukare gångsätt jämför med andra delar inom Europa. Att spela in synkroniserade fotsteg kräver övning och erfarenhet som nya foleyartister ofta har svårt att genomföra. En lösning på detta är att lägga mer fokusering på karaktärens rytm istället för att få till perfekt synkronisering i exempelvis fotsteg. På grund av att man ljudlägger olika genrer av film kan man inte alltid använda samma arbetsmetoder eller material när man genererar ljud (Ament 2014, s.110).

Slutdiskussion

I återkoppling till presenterad litteratur av området gav intervjuvaren oss en ny syn på foleyns konstnärliga möjligheter. Vi håller med Strömdahl om att det går att hitta material lite överallt, vi anser att kreativiteten sätter gränserna. Vad det gäller användningen av samma material flera gånger så ser vi inte det som en nackdel, så länge man inte återanvänder tidigare ljudinspelningar. Vi anser att det finns en risk att använda samma ljudinspelning flera gånger eftersom man till slut känner igen ljudet från en tidigare film. Till slut kan det bli att ljudet inte passar in någonstans. De tre intervjupersonerna ansåg att det inte fanns en generell branschstandard för hur man arbetade eller genererade ljud, men efter att vi analyserat deras svar så har vi upptäckt att de arbetar på mer eller mindre samma sätt gällande arbetsmetoden. Detta får oss att tänka på en omedveten branschstandard då alla tre säger att det inte finns någon men ändå jobbar på i princip samma sätt. Dykhoff beskriver att han inleder sitt arbete med att spela in största objekt först. För att konkretisera detta tror vi att han menar det viktigaste ljudet först. Ett exempel kan vara att en scen som består av fotsteg inleds med att göra dem först, medan en scen som saknar detta utgår från det ljud har mest betydelse för scenen.

Dykhoff nämner att regissören ofta vill att ljudet ska sticka ut och låta unikt. Om en regissör beslutar att ljudläggningen ska uppmärksammas räknar vi med att regissören är delaktig och medverkar på spotting-sessionerna för att förmedla sin vision kring hur ljudet ska uppfattas. Spotting är något som vi upplever glöms bort på grund av tidsbrist eller okunskap. Vi argumenterar för att det borde ges större utrymme för ljud och foleybearbetning.

Om man till exempel är nervös så kan det vara bra att följa råden som Ament ger gällande att använda hela kroppen när man gör fotsteg. Det är oftast bättre att börja stort för att sedan förminska. En annan del som vi tycker är bra är delen med att titta på karaktärens axlar om man ej kan se fötterna, även här går det att överdriva rörelserna för att komma in i karaktären. Aments metod med att använda olika par skor på fötterna är intressant och kan spara tid om man har erfarenhet. För oss som saknar praktisk erfarenhet upplevs detta som en utmanande process som kräver noggrann koreografi och rytmik. Vi anser att det bör vara enklare för nya foleyartister att spela in två till tre karaktärers fotsteg samtidigt genom att ta in fler artister till studion.

De generella tips vi vill ge till aspirerande foleyartister är att värdesätta planeringen, att inte bara börja spela in ljuden direkt. Vi anser att någon inom foleyteamet bör ha tittat igenom filmen och skrivit ned anteckningar. Vi rekommenderar dessutom att man bör analysera filmsekvenser utan ljud för att lägga fokus på det visuella skeendet. Genom denna metod så dras blicken till olika delar av sekvensen och dessa delar kan vara bra att anteckna. Används denna arbetsmetod noggrant skapas en struktur för vilka material som ska användas och hur lång tid som är rimlig att ge teamet. Denna planering minskar dessutom risken för stressfyllda arbetssituationer som Ament tidigare ställdes inför. Vanliga fallgropar kan vara att man lägger större vikt på hur materialet ser ut än hur det låter och att man försöker ljudlägga allt som syns i bild. Kom ihåg att tänka på ”två och en halv-lagen” för att undvika en förvirrande ljudbild. Vi vill lägga extra fokus på känslan av ljudet, dess rytm, än själva synkroniseringen. Synkronisering kan skapa otakt i filmens tempo som i sin tur kan ge upphov till oro eller förvirring.

Genom att fokusera på rytmen skapar man ett mer naturligt ljud som följer tempot i filmen.

Eftersom det finns yrkeshemligheter inom branschen blir det svårare för oss som studenter att få tillgång till dessa hemligheter. Det finns säkert ett fåtal användningsområden för en typ av branschstandard men det blir på bekostnad av den kreativa friheten. Film- och Tv är en konstform så det är uppenbart att det finns kreativa och konstnärliga element i skapandeprocessen, men likt vad Strömdahl nämnde i intervjun så skulle nog en lista med grundmaterial kunna användas just i uppstartandet av en ny foleystudio. Det krävs stora ekonomiska medel för att bygga en så pass mastig och mångsidig foleystudio som Olausson har. En studio på denna skala förutsätter att det finns en efterfrågan för sitt arbete, men det finns inga krav på att bygga en så pass omfattande studio; det räcker med ett ljudisolerat rum med några olika material samt underlag.

Framtida forskning

Hur kommer det sig att det inte finns en generell branschstandard gällande foley när vi tydligt kunde se mönster som antydde en form av standard hos de intervjuade? Är detta en omedveten standard eller en del i yrkeshemligheten? Detta kan vara en intressant infallsvinkel att fördjupa sig i. Dykhoff pratar mycket om klangideal, trender i ljud och åskådarpublikens förväntningar på ljudet. Klangideal förändras ständigt efter det som är modernt vilket öppnar dörrar för spekulering kring vad som blir modernt i framtiden. Vi tror dessutom på att mer forskning inom foley kan resultera i större förståelse för ämnet och dess kreativa möjligheter att påverka och bidra till filmberättandet.

Tack

Vi vill ge ett extra stort tack till Klas Dykhoff, Patrik Strömdahl och Ulf Olausson som ställde upp på intervjuer. Tack till Jonas Helgesson och Niklas Linder för lysande feedback och en genomarbetad opponering.

Källförteckning

Tryckta källor

Ament, Vanessa Theme (2014). *Foley grail - the art of performing sound for film, games, and animation*. Second edition. Taylor & Francis Ltd

Beauchamp, Robin (2013). *Designing sound for animation*. 2nd ed Oxford: Focal

Chion, Michel (1994). *Audio-vision: sound on screen*.

Corrigan, Timothy & White, Patricia (2012). *The film experience an introduction*.
Johanneshov: TPB

Dalen, Monica (2015). *Intervju som metod*. 2., utök. uppl. Malmö: Gleerups
utbildning

Dykhoff, Klas (2002). *Ljudbild eller synvilla?: en bok om filmljud och ljuddesign*.
1. uppl. Malmö: Liber ekonomi

Lantz, Annika (2013). *Intervjumetodik*. 3., [omarb.] uppl. Lund Studentlitteratur

Sonnenschein, David (2001). *Sound design: the expressive power of music, voice
and sound effects in cinema*. Studio City, Calif.: Michael Wiese'

Ternhag, Gunnar & Wingstedt, Johnny (red.) (2012). *På tal om musikproduktion:
elva bidrag till ett nytt kunskapsområde*. Göteborg: Bo Ejeby

Widerberg, Karin (2003). *Vetenskapligt skrivande: kreativa genvägar*. Lund:
Studentlitteratur

Yewdall, David Lewis (2012). *Practical art of motion picture sound*. 4th ed.
Waltham, MA: Focal Press

Elektroniska källor

Ament, Vanessa Theme. (2009). *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation* [Elektronisk resurs]. Focal Press

Rodrigues, Philip singer. (1995-2008) *The Art Of Foley*, i marblehead, Hämtad den 27 September 2018 från: <http://www.marblehead.net/foley/specifics.html>

Personlig kommunikation

Dykhoff, Klas (2018), Professor vid Stockholms Konstnärliga Högskola, Stockholm, Intervju, 2018-11-01

Strömdahl, Patrik (2018), Foleyartist, Telefonintervju, 2018-11-02

Olausson, Ulf (2018), Foleyartis, Stockholm, Intervju, 2018-12-10

Strömmande video

WIRED, (2016 april 21), *Where the Sounds From the World's Favorite Movies Are Born l WIRED* [Videofil]. Hämtad den 27 September från: <https://youtu.be/0GPGfDCZ1EE?t=57> [Tidskod:0.57]