



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå

Ljudets funktioner i filmen No Country for Old Men

En audiovisuell analys

Författare: Martin Sundbye
Handledare: Henrik Stub
Seminarieexaminator: Jonas Bjälesjö
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion
Kurskod: LP2009
Poäng: 15 hp
Termin: HT2018
Examinationsdatum: 2019-01-18

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

Sundbye, Martin (2019). Ljudets funktioner i filmen No Country for Old men – En audiovisuell analys. Examensuppsats inom Ljud- och musikproduktion, Högskolan Dalarna, Akademin för språk och medier, Falun.

I denna uppsats undersöktes främst ljudet men också bilden ur en scen från filmen No Country for Old Men. Detta gjordes för att ta reda på hur scenen använder sina ljudresurser ur ett berättelsefunktionsperspektiv, samt att få en djupare förståelse för ljudets roll och vad ljudet bidrar med till berättelsen som bilden inte gör.

Den valda scenen granskades med hjälp av en audiovisuell analysteknik kallad Masking, som myntades av den franske filmljudsforskaren Michel Chion.

Resultatet visade att scenen använder sig av en mycket begränsad ljudpallett.

Filmskaparna har gjort ett medvetet val att välja bort viktigt berättardimensioner som musik och dialog. Scenen förlitar sig istället på atmosfärljud och ljudeffekter för att berätta historien. Ljudeffekter blir en central del i berättelsen och är direkt nödvändiga för att scenen ska kunna förstås till fullo. Ljuden ignorerar också det visuella tempot som delvis närvarar och strävar istället efter en mer naturlig ljudberättelse, där ljudet förblir oförvrängd. Alla ljud som hörs är även diegetiska vilket tillsammans med den begränsade ljudpaletten bidrar till en intim och realistisk upplevelse, trots scenens relativt surrealistiska händelseförlopp.

Keywords

Filmljud, Chion, masking, audiovisuell, ljud, tystnad, ljuddesign, berättelsefunktioner

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	1
Inledning	2
Syfte	2
Frågeställning	3
Materialet	3
Filminformation	3
Sammanfattning av filmens handling	3
Scenen	4
Scenens bakgrund	5
Sammanfattning av scenens handling	5
Avgränsningar	6
Teori	6
Michel Chion – <i>Audio-Vision</i>	6
Klas Dykhoff – <i>Ljudbild eller synvilla?</i>	10
Tidigare forskning	13
Metod.....	15
Metodval	15
Teknisk utrustning	16
Genomförande	16
Etiska överväganden	17
Resultat och analys.....	17
Diskussion	22
Källförteckning	24
Bilagor	1

Inledning

”Sound is the director’s best friend because it secretly influences the viewer” (Duran & Torelló 2014, s. 111). Detta citat kommer från den hyllade regissören och filmproducenten Francis Ford Coppola, vars imponerande resumé innehåller filmer som Gudfader-trilogin och *Apocalypse Now* (Imdb 1, 9/10/18). Vad Francis här påstår är något jag själv alltid har funderat över; nämligen ljud i film. Hur och varför påverkar ljud vår filmupplevelse som den gör? Influerar ljudet oss verkligen i hemlighet som Francis säger, att ljud i film är subtilt och ska förmedla tittaren undermedvetet? Kanske fungerar ljud i film helt enkelt som ljud fungerar i verkliga livet; ett sätt för något eller någon att förmedla information genom förtätningar och förtunningar i lufttrycket. Oavsett om dessa frågeställningar är relevanta så kan ljud inom film vara tämligen mystisk för gemene man, då det inte oftast tar lika stor plats som själva bilden, eller till och med musiken.

Anledningen till att jag har valt just filmen *No Country for Old Men* är att det länge har varit en favoritfilm. Jag har alltid förundrats över hur minimalt med musik den filmen innehåller, Av den anledningen har jag alltid tänkt att det hade varit en intressant film att analysera. Då jag inte hittar någon annat skrivet arbete om det, tyckte jag det var ett ypperligt tillfälle att bidra till det forskningsområdet med min personliga analys.

Jag hoppas att med detta arbete kunna förklara och förstå ljudets tillämpning inom film bättre och samtidigt belysa ämnet i sin helhet, att försöka avmystifiera ljudets funktioner inom film.

Syfte

Syftet med uppsatsen är att undersöka hur ljudet samarbetar med bilderna i en specifik scen ur filmen *No Country for Old Men*. För att göra detta har jag tittat, lyssnat, och analyserat en scen med avseende på hur ljudet bidrar till scenen utifrån ett berättelseperspektiv. Det specifika valet av scen presenteras senare i uppsatsen, under rubriken ”Scenen”.

Frågeställning

- Hur använder scenen sina ljudresurser ur ett berättelsefunktionsperspektiv?
- I vilken utsträckning är ljuddesign en integrerad del av scenen och är det möjligt att åtskilja den visuella upplevelsen från den audiella upplevelsen?

Materialet

Filminformation

Filmen *No Country for Old Men* är baserad på en novell från 2005 med samma namn, som är skriven av Cormac McCarthy. Den gick upp på biograferna 2007 och har en total speltid på 2 timmar 2 minuter och 10 sekunder. Filmen är producerad och regisserad av bröderna Ethan & Joel Coen. Filmens huvudskådespelare innefattar Tommy Lee Jones, Javier Bardem, Josh Brolin och Woody Harrelson. Craig Berkey står för ljuddesign medan Skip Lievsay står för ljudredigering, tillsammans har de två även arbetat med ljudmixningen. Kompositören, vars musik endast hörs i eftertexterna, är Carter Burwell.

Filmen fick flera utmärkelser under 2008, bland annat flera *Oscars* för "*Best Motion Picture of the Year*", "*Best Performance by an Actor in a Supporting Role*", "*Best Achievement in Directing*", och "*Best Writing, Adapted Screenplay*".

Filmen fick även många nomineringar inom ljud, som: "*Best Achievement in Sound Mixing*" och "*Best Achievement in Sound Editing*" från *Oscarsgalan*. Men också "*Best Sound*" från *BAFTA film Award* (Imdb 2, 10/10/18).

Sammanfattning av filmens handling

Filmen utspelar sig på 1980-talet i västra Texas. Nära den mexikanska gränsen är Llewelyn Moss, en svetsare och vietnamkrigsveteran, ute och jagar när han stöter på en droghandel som har gått snett. Han hittar flera döda människor, döda hundar, trasiga bilar, en skottskadad uttorkad man och en väska som innehåller två miljoner dollar i kontanter. Llewelyn tar pengarna och beger sig hem, men får senare dåligt samvete och beger sig samma natt tillbaka till platsen för att ge den skadade mannen vatten. Llewelyn blir upptäckt och beskjuten när

han återvänder av okända gärningsmän. Llewelyn är nu jagad av en man (Anton Chigurh), som fått i uppdrag att ta tillbaka pengarna och han är även en hänsynslös psykopat som inte drar sig för att döda oskyldiga för att nå sitt mål. Ortens Sheriff Ed Tom Bell får upp spåret på Llewelyn och torpeden Anton Chigurh. Bell hittar bevis för att Moss har pengarna och att någon, som lämnar ett blodigt spår av döda människor efter sig, är ute efter Moss och pengarna. Således försöker Bell att hitta Llewelyn i syfte att skydda honom från vem som nu är ute efter honom. Ytterligare en torped, Carson Wells, anlitas av samma person som anlitate Chigurh för att också han försöka återfå pengarna, då deras gemensamme arbetsgivare anser att Chigurh är bortom kontroll. Wells känner dock till Chigurh väldigt väl och är medveten om att Chigurh allt annat än uppskattar rivalitet. En blodig katt och råttor lek mellan samtliga parter uppdagas med pengarna i centrum.

Scenen

Här presenteras scenen som analysen utförts på. Scenen är 9 min 42 sek lång och utspelar sig mellan 00:55:17 – 01:04:59.

En av anledningarna till att just denna scen valdes är för att när jag tidigare sett den har jag alltid fascinerats över dess ljuddesign och vilka känslor de framkallar. Scenen påvisar även ljudberättandets roll extra tydligt vilket gör den speciellt intressant i sammanhanget.

Utöver det faktum att ljudberättelsens roll fokuseras, var scenens nödvändighet i filmens kontext en avgörande faktor för urvalet. En viktig välkänd scen som representerar filmens helhet var önskvärt, därför är scenen en så kallad *nyckelscen*. En nyckelscen definieras på följande sätt:

Nyckelscenerna är filmens mest dramatiska eller överraskande scener. Det är scener som är så tätt knutna till den centrala intrigen att de inte kan klippas bort utan att handlingen allvarligt stympas (Lindqvist 2009, s. 12–13).

Nyckelscenerna är alltså en films hörnstenar. Drar man det till sin spets, är det dessa som bestämmer hur resten av filmen ska vara (Lindqvist 2009, s. 19).

Denna definition stämmer överens med scenen. Den är dramatisk, överraskande och den driver berättelsen framåt. Spårningsapparaten berättar hur antagonisten hittar protagonisten och konfrontationen mellan dem resulterar i att karaktärerna blir skottskadade. Båda måste söka vård för att förhindra förblödning och/eller infektion. Med andra ord bestämmer denna konfrontation hur resten av filmen fortsätter. Detta gör att denna scen blir, tveklöst, en av filmens fundamentala hörnstenar och argumenterbart filmens viktigaste nyckelscen.

Scenens bakgrund

Innan scenen börjar har filmens protagonist, Llewelyn (samma person vi får följa i scenen), blivit attackerad av, för honom, okända förövare vid ett hotell och är på flykt. Anledning till att han blivit attackerad är för att han i början av filmen har hittat en väska innehållande en stor mängd pengar. Llewelyn, efter att precis undkommit en attack, har liftat till ett hotell. Det är här scenen börjar.

Värt att notera är att filmens antagonist, Chigurh, tidigare har använt sig av en bultpistol för att mörda och även för att skjuta sönder låset på dörrar, vilket är en viktig faktor för att förstå scenen.

Sammanfattning av scenens handling

Scenen utspelar sig på ett hotell i Eagle Pass i Texas. Llewelyn bokar ett rum och mutar receptionisten att höra av sig om någon frågar efter honom. Väl uppe på rummet upptäcker Llewelyn att väskan med pengar även innehåller en gömd spårningsapparat. Innan Llewelyn hinner reagera på denna nyfunna vetskap hör han ett oroande ljud någonstans utanför hans rum på nedervåningen. Llewelyn ringer ner till receptionen men får inget svar. Llewelyn reser sig tyst upp från sängen och lyssnar genom dörren för mer information men hör inget. Llewelyn tar ändå upp sitt avsågade hagelgevär från sin väska, sätter sig på sängen, riktar vapnet mot dörren och släcker sängbordslampan.

Efter bara några sekunder hör Llewelyn fotsteg komma närmare rummet samtidigt som ett pipande ljud ökar i takt ju närmare fotstegen kommer. Någon stannar precis utanför hans dörr. Personen utanför går sedan iväg och släcker ner ljuset ute i hallen där han befinner sig. Plötsligt så flyger låsmekanismen från dörren iväg och träffar Llewelyn i bröstet och gör märkbar skada. Llewelyn som är förvirrad över vad som hänt skjuter med sitt vapen mot dörren, för att sedan fly med väskan och vapnet ut genom fönstret. På väg ut från rummet blir

han beskjuten bakifrån av personen från dörren. Llewelyn springer runt hotellet och går in i entrén, där han upptäcker att receptionisten är borta. Han fortsätter igenom hotellet och springer ut bakvägen och blir beskjuten bakifrån ett fönster. Den här gången blir han träffad i sidan av magen. Llewelyn springer ut i vägen och stannar en bil. Han hoppar in i passagerarsätet, men föraren blir skjuten framifrån endast någon sekund efter. Llewelyn duckar under beskjutning och kör bilen förbi skytten runt kvarteret. Han kraschar in i en parkerad bil längs vägen. Efter att bilen kraschat springer Llewelyn snabbt över gatan och gömmer sig bakom en annan parkerad bil. Han ser genom en reflektion i ett fönster hur skytten kommer gåendes runt kvarteret mot den kraschade bilen. Llewelyn som sitter gömd på andra sidan gatan försöker överraska skytten bakifrån, men skytten uppfattar honom i sista ögonblicket och lyckas kasta sig undan precis när Llewelyn avlossar sitt hagelgevär. Llewelyn känner sig ha övertagit och avancerar skjutandes mot bilen vilken skytten slängde sig bakom. Han ser blod på marken som indikerar på att han träffat honom. Llewelyn plockar upp skyttens kvarglömda vapen och inser att skytten lyckats fly.

Avgränsningar

Filmen innehåller flera nyckelscener och alla dessa hade varit intressanta att analysera. Jag har valt ut EN viktig nyckelscen, snarare än samtliga. Detta gjorde jag för att nyckelscenernas sammanhang inte är intressant för arbetet då jag inte försöker säga något om filmens struktur.

En annan avgränsning är metoden i sig. Jag har valt att göra en innehållsanalys. Med andra ord kommer jag inte kunna säga något om hur en publik uppfattar scenen. Det skulle fodra en annan metodologisk approach, t ex en lyssningsstudie eller till och med kvalitativa intervjuer.

Teori

Här kommer de teoretiska begrepp presenteras som ligger till grund för analysen. Dessa teoretiska utgångspunkter kommer användas för att förklara ljudet och bilden samt hur dessa jobbar tillsammans för att skapa helheten vi upplever.

Michel Chion – *Audio-Vision*

Michel Chion är en fransk kompositör, filmskapare och filmkritiker. I denna bok expanderar han sina argument från sin tidigare trilogi *-La Voix au cinéma, Le Son au cinéma,* och *La*

Toile trouée- som handlar om ljud i film och TV, dess funktioner och estetik. Han betänker även evolutionen av nya teknologier och nutida former inom ämnet. Han presenterar även en modell för att göra en audiovisuell analys av film som jag kommer använda mig av.

Bokens första och största avsnitt handlar till stor del om *The Audiovisual Contract*. Detta kontrakt beskrivs som en symbolisk pakt där ljud-åskådaren instämmer att förhållandet mellan ljud och bild samarbetar som en enhet. Ljudet påverkar bilden och bilden påverkar ljudet, tillsammans skapar de en ny upplevelse (Chion 1994, s. 222). Detta kontrakt och dess definition är dock inte självklart för alla, då det sker en audiovisuell illusion när vi ser på film, något som kallas för *added value*. Denna term syftar på det sammanslagna värdet av ljud och bild. Ljudet känns naturligt till bilden, snarare än en bidragande faktor till helheten. Alltså att ljudet egentligen inte spelar någon roll, att det enbart duplicerar bildens mening och inte bidrar med något nytt (Chion 1994, s. 3–5).

Ljudets zoner och kategoriseringar

Chion delar upp de ljud vi hör i film och tv i olika zoner (förtydligas i *fig. 1*). Under zonen *Acousmatic* ingår ljud som vi hör utan att se ljudets ursprungliga orsak i bild. Per definition är ljud från t ex radio, telefoner, och stereoanläggningar *Acousmatic* ljud, eftersom de överför ljud utan att visa den direkta källan till ljudet. Motsatsen till *Acousmatic* ljud, är ljud vars direkta källa går att se i bild, och kallas för *Visualized* ljud. Om ljudet från en stereoanläggning inte ingår i *Visualized* kategorin, så gör ljudet från en livekonsert det (Chion 1994, s. 71–72).

Vidare innefattar dessa zoner olika kategoriseringar av ljud (se *fig. 1*). *Offscreen sound* i film är ljud vars källa är osynlig i bild. Vidare är *onscreen sound* ljud vars källa syns i bild samt tillhör filmens verklighet, ljud som karaktärerna uppfattar. Den sista kategorin innefattar ljud vars källa inte enbart är osynlig i bild, utan också ljud som karaktärerna inte uppfattar, d.v.s. ljud som inte existerar i filmens verklighet. Dessa ljud kallas *nondiegetic* (Chion 1994, s. 73).

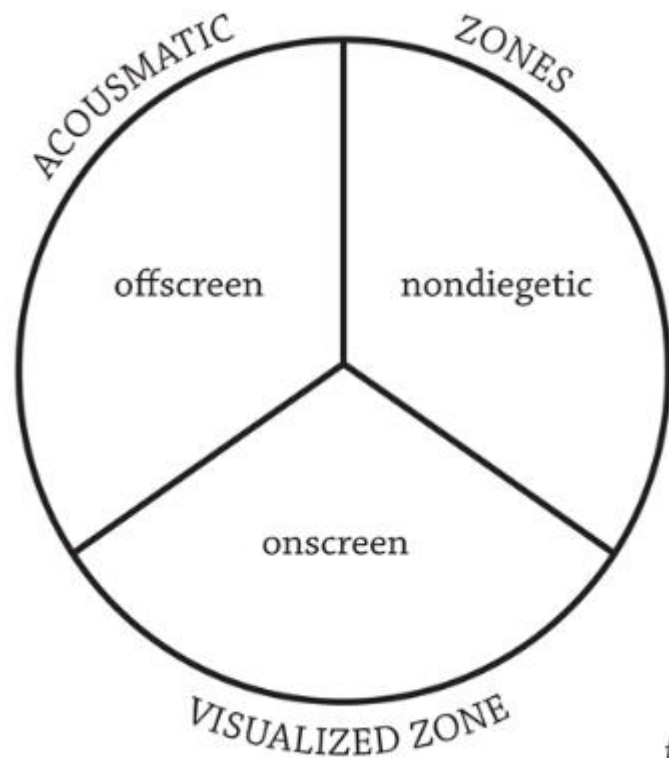


fig. 1

Fig. 1 visar Chions ursprungliga modell för att kategorisera filmljudens olika innebörder och hur de samverkar. Denna modell kom dock under kritik på grund av dess enkla natur. Den tar inte hänsyn till alla möjliga dimensioner. Hur ska man t ex klassificera bakgrundsljud som susande vindar och fågelkvitter? Att kalla dem *offscreen* kan kännas fånigt bara för att vi inte kan se alla individuella fåglar som kvittrar. Hur kan man ens se källan till vinden (Chion 1994, s. 74)?

På grund av denna kritik utvecklar Chion sin modell med vidare kategorier (se Fig. 2). Ett av de nya tilläggen kallar Chion för *ambient sound* eller *territory sounds*. Här innefattas ljud som omsveper en scen i form av bakgrundsljud som inte skapar frågan vart dessa ljud härstammar ifrån. Det kan vara t ex fågelsång, hundskall, kyrkklockor som klämtar eller en kontinuerlig rumsatmosfär (Chion 1994, s. 75).

Internal sound är också en ny kategori som tas upp i den nya modellen. Dessa ljud motsvarar en karaktärs inre fysiska och mentala tillstånd. Det kan vara psykologiska ljud som hjärtslag, hetsig eller lugn andning och stönljud. Dessa ljudtyper kallas *objective-internal sounds*. I samma kategori ingår också *subjective-internal sounds*, som är en karaktärs mentala röster, minnen etcetera. Ljud som inte låter naturliga, som radio eller telefon kallas för *on-the-air*

ljud. Det är en ganska bred kategorisering. I princip alla ljud som har de unika ”spraket” av något elektroniskt eller inspelat hamnar i den kategorin (Chion 1994, s. 76).

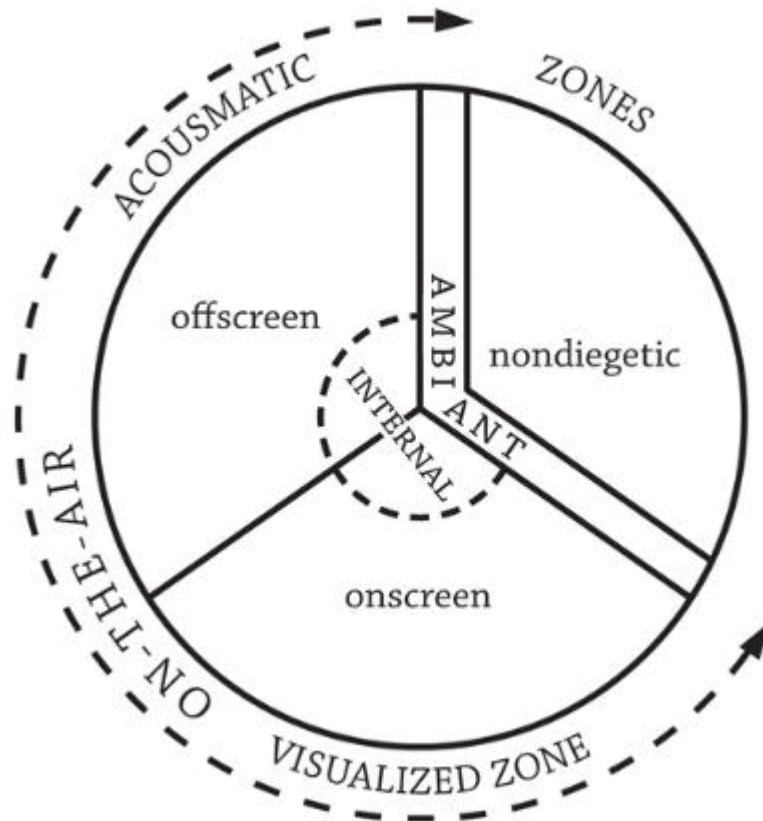


fig. 2

Här i *fig. 2* representeras en mer komplett (dock rörigare) modell än den ursprungliga. Den visar att *ambient* ljud är *nondiegetic* medan *internal* och *on-the-air* ljud innefattar både *offscreen* och *onscreen*, och på så vis även sträcker sig över *acousmatic* samt *visualized* zonerna (Chion 1994, s. 78).

Tystnad

Chion menar att det aldrig finns en absolut tystnad i film. Man kan inte bara avbryta det auditiva flödet helt plötsligt. Publiken kommer då med största sannolikhet att anta att någon typ av tekniskt fel har inträffat (vilket såklart också kan vara filmskaparens intention, men det är sällsynt). Alla platser har en egen unik typ av tystnad, så kallad rumsatmosfär. Det är därför man spelar in ”tystnad” i flera sekunder i ett passande rum för en scen. Man lägger sedan denna ”tystnad” som rumsatmosfär under t ex en dialog, så att det inte blir totalt tyst i pauserna under t ex en dialog. Det är även vanligt att skapa tystnad genom att presentera bullriga och starka ljud i en scen för att sedan avskaffa dem. Detta ger också ett intryck av tystnad. Tystnad i film är alltså inte enbart avsaknaden av ljud. Tystnaden kan endast

produceras verklighetstroget genom resultatet av förberedelse och kontext. Tystnad i film har olika betydelser.

Chion ger ett exempel på en Bergman film; *Face to Face*. En kvinna kommer hem och ter sig deprimerad. Hon lägger sig i sin säng. Tickandet av alarmklockan som tidigare inte har lagts märke till blir starkare och starkare. Detta resulterar i en ångestladdad tystnad, eftersom det är det enda ljudet som hörs då det är så pass intensivt. Detta förhöjs ytterligare med avsaknaden av andra ljud vilket understryker känslan av tomhet på ett hemskt sätt. Film använder också andra typer av synonymer för tystnad: ljud från djur eller fordon som ligger långt i bakgrunden, klockor som tickar, prassel och mycket annat (Chion 1994, s. 56–58).

Klas Dykhoff – *Ljudbild eller synvilla?*

Ett ofta citerat arbete om filmljud är professor Klas Dykhoffs *Ljudbild eller Synvilla* från 2002. Dykhoff anser liksom Chion att film i alltför stor utsträckning kommit att ses som en renodlat visuell produkt, när det i själva i verket är ett multimodalt medium där ljud, dialog och bild samverkar och är beroende av varandra (Dykhoff 2002, s. 12). Enligt Dykhoff är filmljudet ”märkligt försummat i litteraturen”.

I det kommande redogör jag för de aspekter vid filmljudet som Dykhoff anser vara avgörande för att förstå filmens samlande berättarfunktioner, och som jag funnit vara relevanta för mitt syfte i uppsatsen.

Dykhoff förklarar först vilka typer av ljud som förekommer inom film. Han delar upp ljudberättandets beståndsdelar i fyra kategorier:

- **Dialog** – Verbala konversationer eller monologer från och mellan karaktärer.
- **Atmosfärljud** – Bakgrundsljud, t ex vindsus, trafikbrus, vågskvalp, fågelkvitter och rumsatmosfär.
- **Ljudeffekter** – Ljud som är relativt korta som verkar efter en orsak, t ex smällar, dörrgnissel, fotsteg, och enstaka förbipasserande fordon.
- **Musik** – Behöver ingen närmare förklaring (Dykhoff 2002, s. 26).

Efter att ha etablerat vilka typer av ljud som förekommer, fortsätter Dykhoff med att förklara de olika ljudens berättartekniska funktioner (Dykhoff 2002, s. 34). Alltså, vilka funktioner

ljuden har inom berättelsen. Dessa funktioner är relevant för frågeställningen och kommer därför förklaras närmare än beståndsdelarna. Dykhoff erkänner att det finns en mängd olika funktioner och att hans fem kategorier inte innefattar alla tänkbara existerande funktioner, men han presenterar ändå följande:

Att skapa/bryta kontinuitet

Denna kategori anser Dykhoff kanske vara den viktigaste. Att skapa en kontinuitet kan handla om att ett scenbyte, t ex vi tänker oss att en scen i en film utspelar sig på en fabrik. Scenen börjar med en bild på fabriken utsida och sedan klipper till insidan av fabriken. Att bilden klipper mellan dessa två olika scener gör det nödvändigtvis inte tydligt för tittaren att vi går från fabriken utsida till fabriken insida, eftersom utsidan och insidan ser väldigt olika ut. Ljudläggningen kan här hjälpa tittaren att förstå att det är samma fabrik genom att t ex låta samma atmosfärljud ligga kvar från utsidan till insidan. Tittaren förstår då direkt att det är samma fabrik utan att ytterligare förklaring behövs (Dykoff 2002, s. 35).

I samma film kanske det förekommer scener hemma hos arbetarna och hemma hos fabrikschefen. Arbetaren bor i ett radhus i en viss stadsdel medan chefen bor i en villa utanför staden. Om dessa två olika hem har samma atmosfärljud och akustik (som dom förmodligen har, förutsatt att scenerna byggs i samma inspelningsstudio) kan man bryta den ljudmässiga kontinuiteten och understryka att det är två olika hem, genom att ge arbetarens hem ett slags ljud och chefens hem ett helt annat ljud (Dykoff 2002, s. 35).

Att beskriva olika platsers inbördes förhållande

Dykhoff fortsätter att använda sig av samma exempel med fabriken. Det kan vara viktigt att visa att arbetaren som bor i radhus bor närmare fabriken än chefen som bor i en villa lite utanför staden. Detta kan markeras med att något ljud från fabriken, t ex en fabriksvissla, hörs starkare i scenen med arbetaren, medan chefen hör samma ljud fast väldigt svagt. Detta indikerar på vilket avstånd dessa två personers hem befinner sig i förhållande till fabriken (Dykoff 2002, s. 36). Utöver strikta geografiska förhållanden kan ljudet även signalera hur karaktärer känner inför platser eller händelser. Arbetaren kanske avskyr att gå till jobbet och har ångest varje gång fabriksvisslan ljuder. Visslan för arbetaren låter kanske överdrivet högt, vasst och skrikigt, det kanske till och med förvrängs eller skär. Medan chefen trivs med sitt

jobb och ser fram emot att gå till jobbet. För honom låter visslan mer harmoniskt, kanske som musik eller ett dovt hjärtslag som blir ett lugnt, harmoniskt ljud (Dykoff 2002, s. 37).

Ett annat exempel kan vara från en krigsfilm. En soldat blir överväldigad av en granatexplosion, så pass att soldatens verklighetsuppfattning förändras. Soldatens chock och stress understryks genom att låta ljudet bli dovt, skott klingar i konstig klang, samt dialog mellan kamraterna upplevs i slowmotion och låter osammanhängande. Soldaten befinner sig fortfarande mitt i striden, men hans emotionella medvetande har förflyttats från den verkligheten han befinner sig i (Dykoff 2002, s. 37).

Att leda åskådarens uppmärksamhet

Ljud även användas för att förbereda tittaren på vad som komma skall. Vi tänker oss fabriken igen. Vi har en bild på fabriken sedd utifrån och lägger på ljud av sång, skratt och kanske rytmiska dunsar. Då är det högst troligt att tittaren strax förväntas att se glada människor som dansar och har fest. Om vi istället - med samma bild - hör skrik, svordomar, och glas som krossas kan tittaren istället förvänta sig att strax se ett slagsmål. Vi kan ana hur situationen kommer att se ut innan vi faktiskt ser den. Detta fungerar även med enskilda karaktärer, dess sinnestillstånd, humör och attityd etcetera, kan avslöjas med ljud innan vi får se dem i bild.

Ett annat sätt att leda åskådarens uppmärksamhet kan vara att börja spela otäcka ljud innan det otäcka faktiskt händer. Detta bygger upp spänning för tittaren som blir extra mottaglig för det otäcka som tillslut sker. Detta är oftast effektivast med hjälp av musik. På samma sätt kan musik och ljud användas för att lura tittaren in en falsk känsla av säkerhet. Detta för att göra det otäcka till en överraskning för tittaren. Ett annat exempel kan vara att en maskin i fabriken vi tidigare talat om är på väg att gå sönder. Detta kan tydliggöras med att maskinens ljud succesivt börjar förändras innan den går sönder (Dykoff 2002, s. 38–39).

Att beskriva ljudmiljön

Det kan vara viktigt för en hjälte i en film som smyger sig på skurkar att hjälten fotsteg inte hörs. Om skurkarna skriker och skrålar slipper hjälten oroa sig över att skurkarna ska höra honom komma springande. Det blir då ett rimligt beslut för hjälten att springa, snarare än att smyga. Om skurkarna spelar väldigt hög musik och det är mycket buller runtomkring, för att

skurkarna befinner sig i en aktiv fabrik, kan hjälten med trygghet avlossa ett skott eftersom han då vet att ljudet kommer dränkas av bullret och på så vis blir han inte upptäckt. Om skurkarna helt plötsligt blir tysta, stänger av musiken och fabriken maskiner stängs av, kommer ljudbilden medföra ett direkt hot mot vår hjälte som tidigare hoppats kunna gömma sina handlingar bakom allt buller.

En spänd eller pinsam situation kan tydliggöras med att det är väldigt tyst i ljudbilden. Man kanske endast hör människor som andas tungt eller nervöst kliar sig. Någon dörr som öppnas kanske gnisslar eller att någon tappar ett föremål i backen. Dessa små obetydliga ljud blir plötsligt tydliga i den annars tysta ljudbilden och skapar en viss stämning av orolighet eller ångest eftersom karaktärerna inte kan "gömma" sig bakom något ljud (Dykoff 2002, s. 39–41).

Att skapa eller betona/bryta rytm och tempo

Vi som människor har svårt att identifiera tempo och rytm i bild. Därför kan ljud användas för att understryka eller förändra känslan av tempot i en situation eller scen. Vi kan definiera rytm som en förutsägbarhet som verkar som en motsats till stress. Rytmen blir en trygghet eftersom vi känner hela tiden vart rytmen är på väg. Tempo kan förklaras med att vi utgår ifrån vår egen puls. Långsamt tempo eller långsam puls känns lugnt, medan snabbare tempo associeras med något mer intensivt eller bara snabbt. Om man således vill skapa en scen där oro eller stress ska framgå, kan man använda sig av ett högt tempo och en oregelbunden rytm. Ett exempel kan vara att under en biljaktscen klippa i ljudet. Klippa in olika motorljud, klickande växellåda, däckskrik och liknande, allt för att skapa oregelbunden rytm och högre tempo.

Musik är i synnerlighet ett effektivt verktyg för att skapa rytm i bilden. Det är så effektivt att en hetsig rytm i musiken gör att bilden, oavsett dess innehåll, också känns hetsig. Ljud går också att använda för att skapa rytm, t ex maskinella upprepande ljud, vattendroppar, studsande boll eller någon som skriver på en skrivmaskin eller ett tangentbord (Dykoff 2002, s. 41–43).

Tidigare forskning

Johnny Wingstedt med flera (2010) har undersökt två korta scener från filmerna *Jaws* och *The Secret of My Success*. De har använt sig av Halliday's (1978) metafunktioner av kommunikation som utgångspunkt när scenerna har undersökts. De kom fram till att när bild, dialog, ljudeffekter och musik kombineras i multimodala texter så skapas ett nytt resultat som är större eller mer talande än dessa var för sig. Att alla olika kommunicerande delar tillsammans ger intrycket av en helhet, men som i själva verket är resultatet av en "kemisk reaktion" av flera berättandekomponenter.

Justin Horton (2013) noterade att mycket har skrivits om röster som hörs från karaktärer man inte kan se i film. Horton adresserar istället i denna artikel talande karaktärer vars ord aldrig hörs. Horton har utgått ifrån Chions (1994, s. 179–183) sju kategorier av tal som inte hörs eller kan förstås till fullo inom film. Dessa sju kategorier anser Horton vara otillräckliga och till och med felaktiga på flera vis. Därför föreslår Horton i denna artikeln ett nytt uttryck han kallar "the voice-out" och identifierar tio kategorier snarare än sju. Dessa kategorier presentas som nödvändigtvis inte heltäckande eller absoluta, men de ger en mer eftertänksam helhet då han hanterar hittills ostuderade ljud-bild relationer. Se *fig. 3* för Hortons tio kategorier.

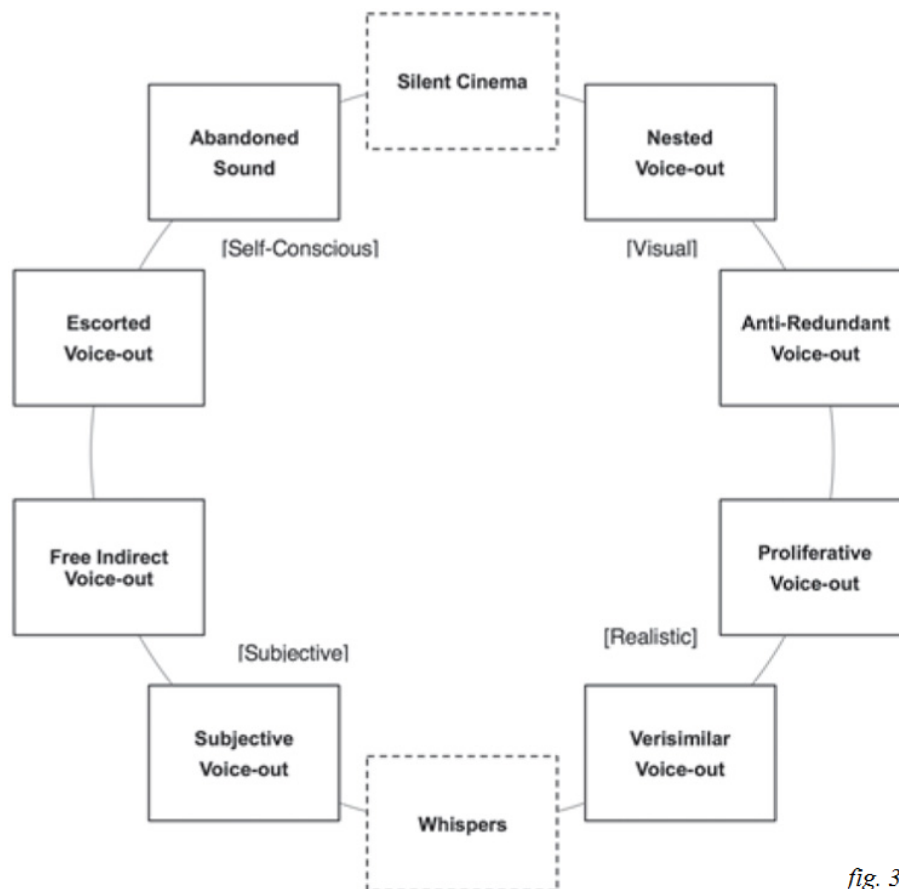


fig. 3

Vera Tomin (2017) visar att filmskaparen medvetet jobbar med att till en början förvirra tittaren genom att använda sig av ljud som inte riktigt passar till bilden som visas, och vice versa. Denna förvirring fungerar som ett pussel eller mysterium för tittaren. Detta mysterium klarnar allteftersom då tittaren efter ett tag ”lärt sig” varför ljudet och bilden ter sig som den gör. Denna insikt förhöjer filmupplevelsen hos tittaren eftersom hen får en aha-upplevelse när gåtan kluras ut. Tomin har i detta fall undersökt Coppolas *The Conversation*. Hon kommer fram till att filmen använder sig av bio-specifika resurser för att skapa effekten av tvetydighet eller ett mysterium för tittaren. Dessa resurser inkluderar den kontinuerliga närvaron av både kameraögat och karaktärernas synpunkter i bild, de omständigheterna där publiken använder dessa kinematografiska synpunkter som indikatorer för att orientera sig runt bristen på sammanhang mellan klippningarna, och ett relativt outforskat (för tittaren) bidrag av ljud.

Metod

Här kommer metoden redovisas och förklaras, samt hur jag gått tillväga. Jag kommer även presentera vilken utrustning som använts för innehållsanalysen.

Metodval

Metoden i fråga heter *masking method* och grundar sig i Chions termer *visual contract* och *added value* som tidigare förklarats under teorirubriken. Syftet med metoden är att separera bild och ljud för att analysera dem individuellt, för att sedan -till sist- slå ihop dem för en slutgiltig analys (Chion 1994, s. 187). På så sätt kan det visuella kontraktet undersökas (i det här fallet, ljudens funktioner relativt till bilden) och samtidigt undvika fenomenet *added value*, som hade uppstått om endast bild och ljud hade analyserats tillsammans.

Utmaningen i denna metod är att separera bild och ljud på ett effektivt sätt, rent psykologiskt. Detta kan vara svårt eftersom man förmodligen redan är påverkad av *added value*-fenomenet, då man vanligtvis alltid ser på film utan att maskera bild och ljud varför sig. Chion skriver följande angående metoden och utmaningen:

In order to do this, of course, you must train yourself to really see and really hear, without projecting what you already know onto these preceptions. It requires discipline as well as humility (Chion 1994, s. 187)

Teknisk utrustning

Chion poängterar att lyssningen av ljud måste ske i en relativt ljudisolerad omgivning, dels för att inte påverkas av externa ljud, dels för att koncentrationen är viktigt (Chion 1994, s. 188). För att försäkra mig om att jag inte missat något ljud, samt kunna fokusera utan störningar, har genomlyssningen av scenen gjorts med två olika ljudåtergivare. En gång med stereo-högtalare samt en gång med stereo-hörlurar. Högtalarna som har använts heter *Creative SBS 580*, som egentligen är ett 5.1-system. Jag valde att endast lyssna i stereo då ljudens positioner inte ligger i fokus. Anledningen till att jag valde dessa högtalare var för att jag själv äger dem och hade obegränsad tillgång till dem. Den andra genomlyssningen genomfördes med *Audio-Technica's ATH-MSR7* stereo-hörlurar. Anledningen till att dessa hörlurar användes var för att dom var av högre kvalité än högtalarna och att man då får en intimare lyssning vilket ökar chansen att notera detaljer i ljudet. Hörlurarna valdes även på grund av att jag äger dem sedan tidigare och på så sätt fick obegränsad tillgång till dem. Jag har använt både högtalarna och hörlurarna under flera år, vilket har gjort mig van och bekväm med att använda dem.

Scenen har analyserats på bildskärmen *BenQ XL2420Z*. Detta är endast ett bekvämlighetsurval då bilden inte ligger i fokus.

Genomförande

Först analyserades bilden utan ljud. Bildens klipp och innehåll ställdes först upp utifrån varje gång kameran klippte, vilket den gjorde 154 gånger. Varenda klipptid noterades i ett dokument för att enkelt kunna strukturera upp ljud-lyssningen efteråt. Ljudet analyserades först med högtalarna, sedan med hörlurarna. Ljudets innehåll avlyssnades, beskrevs och strukturerades upp efter tidsmarkeringarna från bildklippen. Sedan lades bilden ihop med ljudet och det gemensamma resultatet analyserades. Jag har med andra ord ”plockat isär” hela scenen i tidsmarkerade klipp för att sedan analysera bilden och ljudet separat.

Etiska överväganden

Då arbetet inte innefattar någon typ av humanistisk-samhällsvetenskap kan etiska övervägande anses redundant. Trots detta har vetenskapsrådets forskningsetiska principer tagits i hänsyn och följts (Vetenskapsrådet 2002).

Resultat och analys

Då Chion (1994, s. 197) påpekar att den audiovisuella analysen är *deskriptiv*, kommer resultaten att få en deskriptiv karaktär. Bilden har analyserats individuellt utan ljud, och ljudet har analyserats individuellt utan bild. Bilden och ljudet har sedan slagits ihop för en *slutgiltig analys* som kommer att presenteras nedan. Det fullständiga resultatet, som jag har baserat min analys på, finns att hitta under rubriken *bilagor*. Det fullständiga resultatet resulterade i 154 klipp på 31 sidor. Jag kommer att gå igenom hela materialet övergripande eftersom allt detta material inte är lika tillämpligt. Jag adresserar och sammanfattar istället scenens intressantare och mer relevanta händelser inom de teoretiska kontexter jag tidigare presenterat. Observera att resultaten är *deskriptiva*. Trots det har vissa friheter tagits angående den deskriptiva naturen. Vissa antaganden görs från egna erfarenheter av ljud och dess karaktär och några ljud jämförs med exempel från verkligheten. Ljuden vi hör beskrivs i ordning; om ett ”klick” beskrivs före en ”smäll” betyder det att vi också faktiskt hör ”klicket” innan ”smällen” i klippet.

Ljudberättandets beståndsdelar: Utelämnandet av dialog och musik

Det är en intressant scen då bröderna Coen medvetet valt att använda sig av en begränsad palett av ljud för att berätta denna historia. Av Dykhoffs (2002) fyra kategorier av ljud används endast två av dem flitigt, atmosfärljud och ljudeffekter. Dialog sker endast i sex klipp på tre separata ställen i scenen och är väldigt kortfattat. Dialogen mellan protagonisten och receptionisten är den längsta som pågår under tre klipp. Resterande dialog sker när protagonisten som ligger i sängen och säger för sig själv ”there just ain’t no way” (*klipp 14, se bilagor*) och när protagonisten talar till bilisten: ”don’t worry i aint gonna hurt you. i need you to drive me on out of here” (*klipp 87–88, se bilagor*). Musik är den fjärde kategorien som nästan inte används, utöver två korta klipp (*klipp 11–12, se bilagor*) där någon typ av musik

kan höras i bakgrunden då protagonisten tittar ut genom fönstret från sitt rum. Det är alltså ljudeffekter och atmosfärljud som utgör den stora majoriteten av ljud vi kan höra i scenen.

Avsaknaden av musik och dess berättarfunktioner tillsammans med den minimala dialogen betyder att dessa två dimensioner av berättandet avsiktligt inte används. Musikens funktioner som vi missar innefattar Dykhoffs (2002) fem berättartekniska funktioner. Den andre dimensioner vi missar är dialogen och dess berättarfunktioner. Dessa dialogfunktioner skriver Blacker (1988) om och menar att dialogen måste tjäna fyra grundläggande funktioner:

1. Att flytta historien framåt.
2. Att avslöja aspekter av en karaktär som annars inte ses
3. Att presentera exponering och upplysningar om tidigare händelser
4. Att ställa tonen för filmen.

Med andra ord uteblir dessa dialogfunktioner nästan helt. Av den minimala dialog som sker i scenen uppfylls endast en av dessa fyra funktioner nämligen ”Att flytta historien framåt”. Detta sker när protagonisten talar med receptionisten, i klipp 2–7 (*se bilagor*). Resterande dialoger som sker i klipp 14 och klipp 87–88 är inte lika nödvändiga för berättelsen, men fungerar ändå inom ovanstående funktion.

Ljudberättandets beståndsdelar: Användning av berättelsefunktioner

Utav Dykhoffs (2002) fem berättartekniska funktioner inom atmosfärljud och ljudeffekter, används alla utom två: ”Att skapa eller betona/bryta rytm och tempo”, och ”Att leda åskådarens uppmärksamhet”. Delar av scenen innehåller många korta klipp i snabba följder, där (enligt bilden) tempo och/eller hastiga rörelser accentueras. Med bildens tempo i åtanke kan man förvänta sig att ljudet ska göra likadant. Men det visar sig att ljuden skiljer sig kraftigt till bilden inom denna funktion och gör istället motsatsen av vad vi förväntar oss. Genom att inte reflektera bildens tempo i ljudbilden, skapas en kontrast vi inte är vana att se inom film då det avviker från traditionella konventioner. Det finns inga exempel på att ljudet i scenen leder åskådarens uppmärksamhet. Ljuden tycks istället vara väldigt ”naturliga” eller ”rena” eftersom publiken placeras i protagonistens skor. Detta resulterar i att publikens perspektiv inte ens övervägs och en ljudfunktion som att leda åskådarens (publikens) uppmärksamhet, inte är nödvändig eller ens önskvärd. ”Att leda åskådarens uppmärksamhet” funktionen används delvis med ett gäng *off-screen* ljud som leder publiken och protagonistens

uppmärksamhet. Däremot är det inte precis det Dykhoff (2002) menar när han förklarar funktionen om man tolkar hans olika exempel.

”Att skapa/bryta kontinuitet” används hela tiden i scenen genom att låta atmosfärljud och ljudeffekter ligga kvar över klippen. ”Att beskriva olika platsers inbördes förhållande” är något som också används. Det blir extra tydligt i klipp 29 (*se bilagor*) när protagonisten ringer ner till receptionen. Ringsignalen från telefonen är den stora indikatorn på att protagonisten faktiskt ringer en telefon i samma hus och den svaga signalen berättar att telefonen han ringer till befinner sig ganska långt bort från hans rum. Strax efter i klipp 36–42 (*se bilagor*) hör vi även fotsteg och spårningssignalen gå från lågt till starkt, vilket säger något om avståndet mellan protagonisten och antagonisten och att det avståndet minskar mer och mer.

”Att beskriva ljudmiljön” används precis som ”Att skapa/bryta kontinuitet” hela tiden. Eftersom publikens perspektiv är densamma som protagonistens så ter det sig naturligt att ljudmiljön beskrivs konstant. Främst då i form av tystnaden som äger rum under större delen av scenen.

Ljudets zoner

Jag beskrev tidigare filmens ljud som ”naturliga” eller ”rena”. Anledningen till denna beskrivning grundar sig i att samtliga ljud som hörs i scenen är diegetiska, det vill säga ljud som enbart karaktärerna själva hör. Det finns alltså inga typer av ljud som endast publiken uppfattar. Publiken hör precis samma saker som karaktären hör, varken mer eller mindre. Alla ljud i scenen faller både inom Chions (1994) *acousmatic* och *visualized* zoner, men de ljud som hörs kan endast kategoriseras som *offscreen*, *onscreen*, och *ambient*. *Nondiegetic* ljud tillsammans med *on-the-air* och *internal sound* existerar inte i scenen. Att samtliga ljud faller inom de diegetiska zonerna kan ses som ytterligare ett exempel på ett filmberättande som sparsamt väljer ut vad som finns tillgängligt för ljudberättandet. En del av Chions (1994) berättarmöjligheter som samspelar mellan och över zonerna blir därmed inte tillgängliga för publiken. I *fig. 4* kan vi till vänster se Chions (1994) kompletta modell för ljudzoner, och till höger de faktiska ljudzoner som används i scenen.

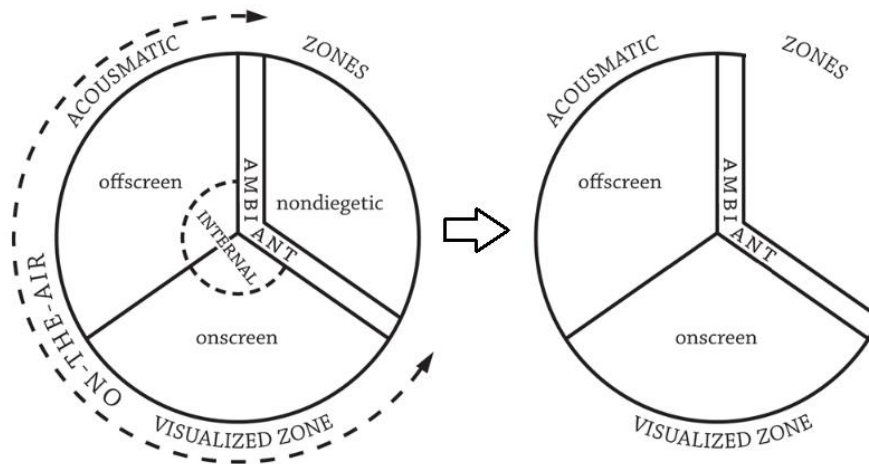


fig. 4

Tystnaden

Enligt Chion (1994) så är det aldrig riktigt tyst i film, utan filmskaparen använder sig av ljud som ger illusionen av tystnad. Scenens tystnad består i största del utav atmosfärljud, med en del ljudeffekter som hjälper till. Detta är något som genomsyrar hela scenen, hur pass tyst det är.

Tystnad i film kan betyda många saker. På samma sätt används tystnaden i scenen på en del olika sätt. Det första och mest tydliga sättet det används på är för att beskriva själva ljudmiljön som karaktärerna verkar i. I klipp 46–49 (*se bilagor*) används tystnaden på detta sätt för att skapa en typ av upplevelse som avbryts plötsligt när dörrens lås skjuts in i klipp 50 (*se bilagor*). Strax innan har vi hört fotsteg och en pipande apparat. Ljudbilden är relativt tyst som den är, men helt plötsligt slutar vi även höra fotsteg och apparat-ljuden. Det blir nu nästan olidligt tyst i flera sekunder innan tystnaden plötsligt bryts av smällen från dörrlåset. Tystnaden i det här fallet används för att skapa en spänd och förväntansfull stämning. Något man även hade kunnat uppnå med t ex musik. Då musik inte är relevant för filmskaparna och scenen, så använder sig filmskaparna av tystnad istället för musik för att frambringa de önskade emotionella effekterna som sekvensen kräver. Läs vidare under *diskussion* för mer utläggande personliga spekulationer och tolkningar över tystnaden.

Diskrepans mellan ljud och bild

Det är tydligt att ljudet är väldigt viktig för att berättandet som sker i bild ska tolkas korrekt av publiken. Det finns flera exempel i scenen där ljuden är en fundamental del av berättandet.

I klipp 26 (*se bilagor*) påverkas protagonisten plötsligt av något och vrider på huvudet. Det han reagerar på är ljudet av ett ljuddämpat vapen och någon typ av smäll eller skrapande. Scenen fortsätter med samma typ av ljudberättande, och i klipp 29–31 (*se bilagor*) ringer protagonisten telefonen i receptionen. Anledningen till att vi förstår att protagonisten ringer en telefon i samma hus är tack vare ljudet av telefonen som kan höras i bakgrunden. Utan ljudet hade vi som publik inte förstått varför protagonisten plötsligt vrider på huvudet, likaså hade vi inte förstått varför och vem han ringer han till?

Andra bra exempel på där ljudet är centralt för berättandet börjar i klipp 33 (*se bilagor*) då protagonisten lyssnar under dörren. Vi hör att något våldsamt pågår utanför dörren någonstans. Detta får protagonisten att förbereda sig för en konfrontation genom att ta fram sitt vapen, sätta sig på sängen, släcka lyset och rikta vapnet mot dörren. Ljudberättandet fortsätter i klipp 36 (*se bilagor*). Publiken tillsammans med protagonisten förstår att hotet kommer närmare och närmare genom att spela ljudet av fotsteg och pip från antagonists spårningsapparat som ökar succesivt i styrka. I klipp 42 (*se bilagor*) slutar pipet plötsligt och i klipp 46 (*se bilagor*) slutar även fotstegen att höras. Vi som publik kan vid det här laget förstå att antagonisten har tagit av sig skorna för att dölja sin position, då han har gjort detta tidigare i filmen (OBS, detta sker tidigare i filmen, innan scenen börjar). I nästan klipp, 47 (*se bilagor*), blir det plötsligt mörkt i springorna vid dörren. Utan ljudet kan vi som publik kanske anta att någon har släckt lamporna. Ljudet avslöjar att något lätt skrapande hörs, som om att någon skruvar ur själva glödlampan snarare än att någon trycker på en knapp. Detta är för all del en detalj, men det är en detalj som säger något om karaktären samt färgar berättelsen.

Eftersom ljudet imiterar bilden närmast perfekt när vi ser ljudets ursprung *on-screen*, och kompletterar bilden när ljudets ursprung verkar *off-screen*, kan man sammanfatta att ljudet är en genomgående viktig del för berättandet i hela scenen. Framst för att vi som publik förlitar oss mycket på vad vi hör för att förstå händelseförloppen, eftersom mycket av berättelsen sker *off-screen*. Publiken tillsammans med protagonisten sitter i samma båt. Delvis kan vi inte se vad som händer, men vi kan få en aning genom att lyssna oss till information.

Diskussion

Scenen representerar pricksäkert filmen i sin helhet när det kommer till ljuddesign och vilka berättelsefunktioner som används. En större undersökning som expanderar bortom själva scenen kan vara intressant, men förmodligen skulle inte resultatet avvika allt för mycket från mitt eget. Det skulle vara intressant att göra en mer djupgående analys snarare än en deskriptiv. En analys som säger något om filmens budskap eller mening, om hur och varför filmen får publiken att känna som de gör.

Hur använder scenen sina ljudresurser ur ett berättelsefunktionsperspektiv?

Scenen använder sig av en begränsad palett när det kommer till ljudens berättelsefunktioner. De hörbara ljuden inkluderas i endast tre av fem möjliga kategorier av Chions (1994) ljudzoner. Musik uteblir i stort sätt under hela scenen (utöver två korta klipp där någon otydlig musik kan höras av protagonisten från sitt fönster). Dialog används otroligt minimalt och har näst intill ingen funktion utöver att delvis avslöja protagonistens kortvariga tillfälliga intentioner. Scenens ljudlandskap byggs till den största delen upp utav atmosfärljud och ljudeffekter och använder sig dessa två för att föra ljudberättandet framåt.

Tystnaden är en viktig del i berättelsen och används ofta, nästan som ett substitut för musik och dess funktioner. Den bygger stämning, leder uppmärksamhet samt beskriver ljudmiljöer och förhållanden. Tystnaden får en stor roll i den avskalade ljuddesignern, vilket filmskaparna med all säkerhet har en djupare tanke bakom.

Min personliga åsikt anser att tystnaden får publiken uppmärksam och mer fördjupad i berättandet. Då ljudresurserna används så sparsamt får publiken det svårare än normalt att hänga med i berättandet. Vi som publik får en personligare relation till karaktären då vi endast hör vad karaktären hör och vi förlitar oss blint på denna tysta ljudpalett för att hänga med i berättelsen. Det finns ingen övertydlig musik eller dialog som ”håller publiken i handen” och ständigt informerar publiken över hur de ska känna och vad det ska förvänta sig genom berättelsen. Berättelsen blir på så vis mera ”naken” och ”ärlig” och kommer närmare vårt naturliga tillstånd i livet, ett tillstånd som naturligtvis saknar bakgrundsmusik. Tystnaden kan även vara en metafor för hur avlägsen platsen och situationen är från ”verkligheten”, den

speglar även protagonistens isolerade attityd inför situationen som uppstått. Eftersom han har beslutat att lösa situationen själv genom att förbigå stöd från polis, vänner och familj.

Den begränsade ljudpaletten kan tolkas som en nödvändig kontrast för att ”ta ner berättelsen på jorden”. Genom att inte använda sig av episk musik, *internal sounds*, och liknande berättelsefunktioner, blir den intensiva och surrealistiska scenen mer grundad i verkligheten. På så sätt kommer berättelsen närmare publiken och blir mer mottaglig för personen som är beredd att avfärda scenen och filmen som en generisk, bombastisk Hollywood-actionfilmsproduktion. Tystnaden är den första konsekventa ledtråden till att scenen och filmen har en djupare historia att berätta än vad publiken kan urskilja vid första anblick.

I vilken utsträckning är ljuddesign en integrerad del av scenen och är det möjligt att åtskilja den visuella upplevelsen från den audiella upplevelsen?

Resultatet visar tydligt att den audiella upplevelsen differentierar sig från de visuella under den mest spända och oroligaste delen av scenen. Ljuden vi hör blir en central del av berättandet då protagonistens visuella karaktär påverkas av den audiella. Vi som publik hade med största sannolikhet varit väldigt förvirrad över vad som pågår i bilden, då vi ej kan lokalisera oss inom berättelsen med hjälp av ljuden på samma sätt karaktärerna gör. Eftersom ljuden är designade att ge publiken samma information som karaktären, skulle avsaknaden av ljud förstöra relationen publiken känner till karaktären och därmed skulle också publikens känslomässiga relation till scenen även förloras. Bakgrundsljuden i form av atmosfärljud är också otroligt viktiga för att bygga upp trovärdigheten för scenen. Den har också en viktig funktion; att skapa och bryta scenens kontinuitet mellan klippen. En annan viktig funktion ljudet nästan alltid informera oss om i scenen är att det alltid beskriver olika platsers och föremåls förhållanden till varandra, vilket också är nödvändigt om vi ska kunna uppskatta berättelsens fullständiga dimensioner.

I den större delen av scenen används dock ljuden som en reaktion på vad vi ser i bild. Ljuden ger bilden en extra dimension som kanske inte är lika nödvändigt för berättandet i helhet. Vi kan med enbart bilden förstå att protagonisten andas hårt och att bilens körs utan att audiella flås och motorljud behövs. Däremot ger ljuden berättelsen detalj och färg, t ex när antagonisten avlossar sitt vapen, något som vi tydligt kan se i bild. Vad vi inte kan se i bild däremot, är att vapnet är ljuddämpat, vilket enbart ljudet informerar oss om.

Slutord

Jag vill poängtera att mitt resultat ger en ganska generell och deskriptiv bild av scenens ljud och dess funktioner. Film och filmljud innefattar flera dimensioner än vad detta arbete har kommit fram till. Det skulle vara intressant att med hjälp av andra metoder ta reda på vad och varför publiken känner vad de gör när de ser på film och hör filmljudet.

Arbetet varit en intressant och lärorik resa och mitt intresse för film och filmljud har enbart ökat som resultat. Tack för att du tagit dig tid att läsa. Jag hoppas att mitt arbete har varit lärorikt samt inspirerande för andra filmintresserade att göra liknande analyser.

Avslutningsvis vill jag tacka min handledare Henrik Stub som kontinuerligt bidragit med hjälp och feedback från arbetets början till slut. Jag vill även rikta ett särskilt tack till Kajsa Söderqvist som tog sig tid att korrekturläsa arbetet.

Källförteckning

Filmografi

Coen, Ethan & Coen, Joel & Rudin, Scott (producenter). & Coen, Ethan & Coen, Joel (regissörer). (2007). *No Country for Old Men*. [Bluray]. Paramount Vantage, Miramax.

Litteratur

Blacker, I.R. (1988). *The elements of screenwriting – a guide for film and television writers*, Collier Books, New York.

Chion, M. & Gorbman, C. (1994). *Audio-vision: sound on screen*, Columbia University Press, New York.

Dykoff, K. (2002). *Ljudbild eller synvilla? – En bok om filmljud och ljuddesign*, Upplaga 1:2 (Malmö: Liber)

Halliday, M.A.K. (1978). *Language as a Social Semiotic*. London: Edward Arnold.

Horton, J. (2013). "The Unheard Voice in the Sound Film", *Cinema Journal*, vol. 52, no. 4, s. 3–24.

Lindqvist, F. (2009). *Att skriva filmmanus*, Adastra media, Stockholm

Tobin, Vera. (2017). "Viewpoint, misdirection, and sound design in film: the Conversation". *Journal of Pragmatics*, vol. 122, s. 23–34.

Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Wingstedt, Johnny; Brändström, Sture & Berg, Jan (2010). "Narrative Music, Visuals and Meaning in Film". *Visual Communication*, vol. 9 (No. 2), s. 193–210.

Elektroniska källor

Duran, J. & Torelló, J. (2014) *Academia.edu*. "Michel Chion in audio-vision and a practical approach to a scene from Andrei Tarkovsky's *Nostalghia*" Hämtad 9/10/2018 från http://www.academia.edu/11708418/N._18_MICHEL_CHION_IN_AUDIO-VISION_AND_A_PRACTICAL_APPROACH_TO_A_SCENE_FROM_ANDREI_TARKOVSKYS_NOSTALGHIA_Josep_Torell%C3%B3_Jaume_Duran_Castells

Imdb 1 - (i.d.) *Imdb.com*. Francis Ford Coppola. Hämtad 9/10/2018 från <https://www.imdb.com/name/nm0000338>

Imdb 2 - (i.d.) *Imdb.com*. Academy Awards, USA 2008. Hämtad 10/10/2018 från <https://www.imdb.com/title/tt0477348/awards>

Bilagor

Klipp 1

00:55:17 – 00:55:25

Bild: Kameran är stilla. En man bärandes cowboyhatt ses stänga igen en dörr på en bil, och går sedan mot en entré på en byggnad som det står "Eagle Pass" och "Hotell" på. Bilen vars dörr stängs, ses köra iväg.

Ljud: Motorn från någon typ av fordon kan höras accelerera sakta. Däck mot asfalt och fågelkvitter.

Klipp 2

00:55:25 – 00:55:40

Bild: Vi ser en man sittandes vid en reception. Han röker och läser en bok men höjer huvudet och fimar cigaretten samtidigt som dörren till receptionen öppnas. Kameran panorera förbi receptionen till mannen som precis kom in genom dörren och sedan tillbaka så att båda männen är med i bild. Denna man har cowboyhatt och en väska över axeln. En dialog mellan männen sker.

Ljud: Motorljudet avtar. Något öppnas med ett lätt knarr och fordon som kör förbi kan höras. Fotsteg med knarr. En låg smäll hörs. Prassel tillsammans med en duns kan höras ungefär samtidigt som en röst säger "One, room, one night". En annan röst hörs efteråt "That'll be twenty-six dollars". En katt kan höras jama. Den första rösten svarar "Alright."

Klipp 3

00:55:40 – 00:55:41

Bild: Mannen i cowboyhatt tittar ner i backen och rynkar pannan.

Ljud: En liten suck hörs från någon. Lågt bakgrundsljud i form av fordon på en gata som kör.

Klipp 4

00:55:41 – 00:55:43

Bild: En orange katt ses dricka vatten eller mjölk ur en kopp på golvet.

Ljud: Bakgrundsljud i form av fordon. Vätska som skvalpar och en katt som jamar hörs igen.

Klipp 5

00:55:43 – 00:55:47

Bild: Mannen i cowboyhatt tittar upp igen, tittar på mannen i receptionen och talar.

Ljud: Bakgrundsljudet fortsätter. Lite pappersprassel kan höras. Dialog: ”You on all night?”

Klipp 6

00:55:47 – 00:55:58

Bild: Mannen i receptionen nickar och talar. Mannen med cowboyhatt ger honom först två sedlar som mannen i receptionen tar emot. Direkt efter lägger cowboymannen en tredje sedel på receptionen. Den här gången tittar receptions mannen upp och ger ett tveksamt eller osäkert ansiktsuttryck. Cowboymannen ses tala och gestikulera med händerna under och efter han lägger fram sedeln.

Ljud: Bakgrundsljudet fortsätter tillsammans med ytterligare lite pappersprassel. Dialog: ”Yes sir, I’ll be around here untill ten o’clock in the morning.” Pappersprassel hörs igen fast tydligare tillsammans med en lätt duns. En katt hörs jama igen. Dialog: ”This here is for you. Now, I ain’t asking you to do anything illegal.” Under dialogen kan man höra prassel och något klickar till eller öppnas. Dialog: ”There’s someone who’s been looking for me...”

Klipp 7

00:55:58 – 00:56:04

Bild: Cowboymannen ses tala med receptions mannen vars rygg endast ses. Cowboymannen nickar lite lätt och stoppar nycklarna som ligger på receptionen i byxfickan.

Ljud: ... Not police.” Ett klirrande metalliskt ljud hörs som nycklar mot ett bord. Dialog: ”Just call me if anyone else checks in tonight”. Nycklar som dras på ett bord hörs. Dialog: ”By anyone, I mean any swinging dude.”

Klipp 8

00:56:04 – 00:56:12

Bild: Vi ser cowboymannen vandra bort från kameran och ner en korridor som har flera dörrar längst båda sidorna.

Ljud: Bakgrundsljudet med bilarna försvinner. Fotsteg, knarrande golv och nycklar som rasslar hörs vilket upphör för en sekund och en lätt duns hörs.

Klipp 9

00:56:12 – 00:56:18

Bild: Med cowboymannens bakhuvud i närbild tittar han ner för korridoren han kom ifrån innan han öppnar dörren, plockar upp väskan och går in i rummet.

Ljud: En dörr öppnas med nycklar, dörren knarrar.

Klipp 10

00:56:18 – 00:56:28

Bild: Med kameran inne i rummet ses Cowboymannen gå in i rummet. Han ställer väskan på sängen, vänder sig för att stänga dörren och slänger något mot nattduksbordet. Han går sedan längre in i rummet.

Ljud: Något ställs på golvet. En massa klädprassel hörs. En till duns och knarr från dörren kan höras. Man hör några fotsteg och dörren knarrar och stängs. Ett metalliskt klirr hörs igen tillsammans med fotsteg.

Klipp 11

00:56:28 – 00:56:30

Bild: Cowboymannen går fram mot ett fönster och drar isär gardinerna.

Ljud: Fotsteg, Vi hör något som jag bäst kan beskriva som musik från långt borta.

Klipp 12

00:56:30 – 00:56:33

Bild: Kameran visar cowboymannens perspektiv. Bortom gardinerna, utanför fönstret kan fyra parkerade bilar ses framför en park.

Ljud: Musiken fortsätter. Vi kan höra vindar som blåser och åska som mullrar.

Klipp 13

00:56:33 – 00:56:35

Bild: Kameran går tillbaka till Cowboymannen som tittar ut genom fönstret.

Ljud: Lika som klippet ovan.

Klipp 14

00:56:35 – 00:56:49

Bild: Mannen, nu utan cowboyhatt, ligger i en säng. Det är mörkt i rummet. Kameran zoomar sakta in från ovansidan av sängen mot mannens ansikte. Mannen har sina ögon öppna och skakar lite lätt på huvudet. Mannen hinner precis säga någonting innan han börjar resa sig upp ur sängen.

Ljud: Tyst. Det enda som hörs är lite vind som susar och någon typ av bakgrundsljud i form av gatan utanför, men också en typ av rumsatomsfärs kan uppfattas. En suck hörs följd av dialogen: ”There just ain’t no way.” Det knarrar till, fast mer som en säng snarare än en dörr.

Klipp 15

00:56:49 – 00:57:10

Bild: Mannen sätter sig upp i sängen. Han tänder nattlampan, tar fram väskan och börjar vända och känna på den. Han ställer ned väskan och öppnar den.

Ljud: Knarret från en säng följs upp med en lätt duns. Vi hör fortfarande vinden susa och bakgrundsljuden. Något kan höras röra på sig, sedan hörs ett klick. Ett lätt knarr sedan hörs något som bäst kan beskrivas som smekningar på någon typ av yta. Något objekt hörs hanteras och två klick hörs, likt att något öppnas. En suck kan höras.

Klipp 16

00:57:10 – 00:57:12

Bild: Närbild på mannens ansikte som tittar ner i väskan. Han kan ses andas ut hastigt.

Ljud: Rums ljudet är kvar och man kan höra något som låter som ett signalhorn från ett tåg eller båt väldigt svagt i bakgrunden.

Klipp 17

00:57:12 – 00:57:14

Bild: Närbild på väskans innehåll som är en massa pengar.

Ljud: Vi hör signalhornet fortsätta, lika svagt. Vi hör lite lätt knarr, som knarret från en läderfåtölj.

Klipp 18

00:57:14 – 00:57:16

Bild: Närbild på mannens ansikte igen, han börjar röra på sina axlar.

Ljud: I princip helt tyst om man utesluter rumsatomsfären.

Klipp 19

00:57:16 – 00:57:22

Bild: Mannen rotar igenom väskan med sina händer och han rotar bredvid pengarna som ligger i väskan.

Ljud: Vi hör en ganska hetsig rörelse mot någon typ av yta eller objekt, sedan hörs samma hetsiga rörelse igen fast med pappersprassel.

Klipp 20

00:57:22 – 00:57:25

Bild: Klipp tillbaka till mannens ansikte medan han rotar.

Ljud: Hetsiga rörelse med pappersprassel. Vi hör signalhornet lätt igen.

Klipp 21

00:57:25 – 00:57:37

Bild: Vi ser mannens händer rota igenom pengarna igen. När han kollar igenom en sedelbunt i mitten av väskan stannar han plötsligt upp. Han plockar upp en sedelbunt och sår på den. I den utskurna sedeln ligger en blinkande apparat. Han lyfter iväg sedeln.

Ljud: Signalhornet fortsätter. Den hetsiga rörelserna blir mildare. Sedan hörs vad som närmast kan beskrivas som att någon räknar pengar som då man blandar en kortlek. Detta upphör och ett släpande pappersljud hörs följt av lite pappersprassel. Det blir helt tyst utöver rumsatmosfären och bakgrundsljuden.

Klipp 22

00:57:37 – 00:57:39

Bild: Närbild på mannens ansikte igen som ser sammanbitet ut.

Ljud: Mer pappersprassel. Det låter igen som att någon sakta räknar pengar.

Klipp 23

00:57:39 – 00:57:49

Bild: Kameran zoomar sakta in på en närbild av mannens händer på sängen medan han plockar isär sedelbunt. Han tar upp den blinkande apparaten och inspekterar den med händerna.

Ljud: Papperstrassel fortsätter, det låter fortfarande som att någon räknar pengar. Det blir tyst. Det låter som att någon hanterar något plastigt och delvis ihåligt i händerna. En suck hörs

Klipp 24

00:57:49 – 00:57:53

Bild: Närbild på mannens ansikte som stirrar ner. Kameran zoomar sakta in på ansiktet.

Ljud: Endast atmosfär och bakgrundsljud tillsammans med en suck hörs.

Klipp 25

00:57:53 – 00:57:56

Bild: Vi ser mannens händer som håller i den blinkande apparaten.

Ljud: Endast atmosfär och bakgrundsljud tillsammans med en ny suck hörs.

Klipp 26

00:57:56 – 00:58:02

Bild: Tillbaka till mannens ansikte. Den här gången sliter han blicken plötsligt och stirrar mot dörren istället.

Ljud: Våldigt snabbt och dovt kan något höras i bakgrunden någonstans. Det låter som ett ljuddämpat vapen som avfyras som följs av något som skrapas eller gnisslas hastigt. Sedan hörs en lätt duns.

Klipp 27

00:58:02 – 00:58:06

Bild: Klipp till vi ser mannen på sängen sitta i helbild. Han stirrar fortfarande mot dörren.

Ljud: Våldigt tyst, nästan endast atmosfärljud hörs.

Klipp 28

00:58:06 – 00:58:10

Bild: Närbild på mannens händer som sakta sätter ner den blinkande apparaten på nattduksbordet.

Ljud: Vi hör lite rörelse i form av klädprassel och knarr från sängen igen. Sedan hörs något som placeras eller ställs ner på ett bord.

Klipp 29

00:58:10 – 00:58:26

Bild: Mannens ansikte är i fokus. Han tittar först mot dörren, sedan vänder han blicken mot nattduksbordet och plockar upp luren till telefonen. Samtidigt som han stirrar mot dörren slår han ett nummer på telefonen, för att sedan lyfta upp luren mot sitt öra.

Ljud: Till en början helt tyst nästan endast atmosfärljud hörs. Sedan hörs något som endast kan beskrivas som en telefonlur som lyfts och sedan en kontinuerlig ton man hör i gamla fasta telefoner. Efter det kan vi höra hur nummerskivan på telefonen används en gång. Vi hör nu signaltonen från telefonluren ringa. Vi kan även höra, i princip samtidigt som signaltonen hörs i luren, att en annan telefon ringer dovt i bakgrunden någonstans.

Klipp 30

00:58:26 – 00:58:29

Bild: Närbild på dörren.

Ljud: Nästan helt tyst. Vi hör endast ringsignalen från luren och telefonen tillsammans med rumsatmosfär.

Klipp 31

00:58:29 – 00:58:38

Bild: Vi ser mannen igen, han sitter på samma ställe på sängen och lägger sakta och försiktigt på luren för telefonen.

Ljud: Det fortsätter att ringa ett tag. Sedan läggs luren på försiktigt och ringandet upphör, både från luren och telefonen i bakgrunden.

Klipp 32

00:58:38 – 00:58:54

Bild: Mannen igen från en annan position. Han reser sig sakta från sängen och går sakta närmare dörren och lägger örat mot den.

Ljud: Tyst igen. Vi kan höra ett knarr från sängen, efter det hör vi försiktiga fotsteg på ett knarrande golv.

Klipp 33

00:58:54 – 00:59:10

Bild: Mannens skor framför dörren är i närbild. Med kameran i samma position går mannen ner på knä och tittar/lyssnar mot springan mellan dörren och golvet. Han reser sig sakta.

Ljud: Vi hör ett lågt vindsus. Knarrande golv tillhörande ett par fotsteg. Någon typ av försiktig rörelse kan höras, ljudet från det låga vindsuset blir starkare. Vi hör någonting i bakgrunden, två gånger som påminner om det ljuddämpade skottet vi hörde tidigare. Sedan ett par dunsar eller fotsteg.

Klipp 34

00:59:10 – 00:59:17

Bild: Vi ser en grön väska bredvid dörren. Mannen smyger sig fram mot den och öppnar den och ur väskan lyfter han upp ett avsågat hagelgevär.

Ljud: Vi hör försiktig rörelse igen, ackompanjerat med några försiktiga fotsteg. Sedan hörs något metalliskt klicka lite lätt samtidigt som det skrapar något typ av tyg eller likande material.

Klipp 35

00:59:17 – 00:59:35

Bild: Med vapnet riktad mot dörren sätter sig mannen försiktigt på sängen igen. Han stirrar intensivt på dörren innan han sneglar på nattduksbordslampan och släcker den.

Ljud: Några försiktiga fotsteg som följs av lite knarr som påminner om en säng. Tystnad igen under en längre tid som bryts med ett högt och plötsligt klick.

Klipp 36

00:59:35 – 00:59:45

Bild: Rummet är mörkt, och vi ser mannen justera sin position på sängen med sitt vapen fortfarande riktat mot sängen.

Ljud: Väldigt tyst utöver atmosfärljud. Det knarrar från sängen några gånger. Vi hör knarriga fotsteg i bakgrunden och ett rytmiskt pipande ljud som kommer närmare. Någon andas ut, utdraget men försiktigt.

Klipp 37

00:59:45 – 00:59:48

Bild: Närbild på mannens ansikte som fortfarande har fokus på dörren.

Ljud: Vi hör fotsteg på ett knarrigt golv i bakgrunden och ett rytmiskt pipande ljud som kommer närmare.

Klipp 38

00:59:48 – 00:59:51

Bild: Närbild på dörren.

Ljud: Vi hör fotsteg på ett knarrigt golv i bakgrunden och ett rytmiskt pipande ljud som kommer närmare.

Klipp 39

00:59:51 – 00:59:53

Bild: Tillbaka till mannens ansikte, han tittar ner mot nattduksbordet.

Ljud: Vi hör fortfarande fotsteg och det rytmiska pipet som sakta kommer närmare.

Klipp 40

00:59:53 – 00:59:55

Bild: Närbild på den blinkande apparaten som fortfarande blinkar, fast med kortare intervaller den här gången.

Ljud: Vi hör fortfarande fotsteg tillsammans med det rytmiska pipet som verkar pipa en aning snabbare än tidigare.

Klipp 41

00:59:55 – 01:00:03

Bild: Mannens ansikte igen. Han tittar upp och tillbaka på dörren igen.

Ljud: Fotsteg. Pipet hörs nu tydligare och piper definitivt snabbare än tidigare.

Klipp 42

01:00:03 – 01:00:08

Bild: Vi ser dörrens nedre del och ljuset som lyser igenom springorna från andra sidan in i det mörka rummet. Vi ser två skuggor bryta ljuset i springan mellan dörren och golvet, de rör sig mot mitten av dörren och stannar där.

Ljud: Vi hör två fotsteg, mycket närmare än tidigare. Pipet piper mycket snabbt nu och starkare är tidigare. Plötsligt slutar pipet, och det blir helt tyst utöver atmosfärljud.

Klipp 43

01:00:08 – 01:00:11

Bild: Vi ser mannen på sängens ansikte igen, han iakttar springan under dörren.

Ljud: Helt tyst utöver atmosfärljud.

Klipp 44

01:00:11 – 01:00:16

Bild: Närbild på mannens hand vid vapnet. Vi ser han spänna hanen på vapnet.

Ljud: Atmosfärljud, annars tystnad. Något klickar till lite lätt som följs av ett starkare, tydligare klick.

Klipp 45

01:00:16 – 01:00:21

Bild: Tillbaka till dörren. Efter en kort stund rör sig skuggorna iväg till höger och bort från dörren.

Ljud: Helt tyst utöver atmosfärljud. Det knarrar till lite i golvet och två fotsteg hörs igen.

Klipp 46

01:00:21 – 01:00:26

Bild: Mannen på sängens ansikte är i bild, han har ett besvärat ansiktsuttryck.

Ljud: Knarrande fotsteg igen, som plötsligt slutar.

Klipp 47

01:00:26 – 01:00:30

Bild: Vi ser dörren igen. Efter ett kort tag blir det mörkt på andra sidan och inget ljus lyser igenom springorna längre.

Ljud: Vi kan höra något lätt skrapande som påminner om något material som skruvas fast eller loss.

Klipp 48

01:00:30 – 01:00:36

Bild: Mannen på sängen rynkar på pannan men släpper aldrig blicken från dörren.

Ljud: Det blir helt tyst utöver rumsatmosfären och något otydligt hörs väldigt svagt långt bort i bakgrunden. Ett ljud som påminner om att något kommer åt ett dörrhandtag kan höras.

Klipp 49

01:00:36 – 01:00:44

Bild: Tillbaka till dörren. Kameran rör sig från springan i golvet under dörren, upp till dörrknoppen och låsmekanismen.

Ljud: Helt tyst. Endast bakgrundsljud och rumsatmosfär kan höras.

Klipp 50

01:00:44 – 01:00:44

Bild: Kort klipp! Närbild på dörrknoppen och låsmekanismen. Vi ser att låsmekanismen under dörrknoppen skjuts iväg utifrån och in i rummet. Mannen är på sängen.

Ljud: Ett väldigt plötsligt och starkt ljud hörs. Det låter som att högpresad gas frigörs en halvsekund som följs av ett starkt ”metall mot metall”-klingande ljud.

Klipp 51

01:00:44 – 01:00:45

Bild: Kort klipp! Vi ser låsmekanismen flyga från dörren och träffa cowboymannen i bröstet på sängen.

Ljud: Någon typ av dov smäll.

Klipp 52

01:00:45 – 01:00:45

Bild: Kort klipp! Närbild på cowboymannens ansikte som grimaserar.

Ljud: En person stönar till.

Klipp 53

01:00:45 – 01:00:45

Bild: Kort klipp! Vi ser låsmekanismen ramla ner på golvet.

Ljud: Vi hör först ett lätt knack, direkt efter hörs något mer metalliskt som klingar.

Klipp 54

01:00:46 – 01:00:46

Bild: Kort klipp! Närbild på cowboymannens ansikte, han gapar och ser förvånad ut, han tittar mot dörren.

Ljud: Vi hör att något börjar knarra, någon typ av dörr.

Klipp 55

01:00:46 – 01:00:47

Bild: Kort klipp! Vi ser dörren igen, som den här gången är på väg att öppnas.

Ljud: Knarret från det tidigare klippet fortsätter.

Klipp 56

01:00:47 – 01:00:47

Bild: Kort klipp! Cowboymannen avlossar sitt vapen från sängen mot dörren.

Ljud: Vi hör en stark smäll, som om att ett vapen avfyras.

Klipp 57

01:00:47 – 01:00:47

Bild: Kort klipp! Dörren blir träffad av en hagelsalva.

Ljud: Vi hör en dov smäll och ett högfrekvent pip.

Klipp 58

01:00:47 – 01:00:49

Bild: Cowboymannen hänger sitt vapen på axeln, plockar upp väskan och reser sig från sängen. Han börjar röra sig mot fönstret.

Ljud: Pipet ligger kvar en stund men vi hör mest att någon hanterar ett föremål hastigt, mycket klickande och skrapande. Rörelse kan höras i form av fotsteg.

Klipp 59

01:00:49 – 01:00:52

Bild: Cowboymannen springer fram till fönstret och slänger ut väskan.

Ljud: Vi hör fotsteg, saker som klickar, knarrar och skrapas.

Klipp 60

01:00:52 – 01:00:53

Bild: Vi ser en väska falla från kamerans position vid fönstret, ner i en trottoar.

Ljud: Vi hör direkt en ny bakgrundsatmosfär, mycket mer vind och någonting som skulle kunna vara bilar, svagt i bakgrunden. Vi hör och en duns med samma karaktär av de klick, knarr och skrap vi hört tidigare.

Klipp 61

01:00:53 – 01:00:55

Bild: Med kameran utanför fönstret ser vi cowboymannen klättra ut ur fönstret. När han hänger med hela kroppen utanför ser vi en konturerna av en skuggig figur inne i rummet han precis klättrade ut från. En blixtnöj av ljus sker i rummet och cowboymannen släpper taget om fönstret.

Ljud: Vi hör ett knarr igen, förmodligen från någon typ av dörr. Vi hör att någon är i rörelse med prassel, klick och knarr. Vi hör sedan vad som bäst kan beskrivas som ett skott från ett ljuddämpat vapen och följs tätt av glassplitter.

Klipp 62

01:00:55 – 01:00:57

Bild: Vi ser cowboymannen tillsammans med massa glasskärvor ramla ner på trottoaren.

Ljud: Vi hör fortfarande glassplittret från förra klippet men avtar och slutar. Vi hör någon grymtar och stönar. Detta följs av ett ljud som låter som att något skrapas eller slipas mot något.

Klipp 63

01:00:57 – 01:01:00

Bild: Cowboymannen plockar upp väskan och springer in i dörren till receptionen.

Ljud: Vi hör flera typer av material som hanteras hastigt, det klickar och skrapar. Vi hör snabba fotsteg och en ny smäll från det ljuddämpade vapnet.

Klipp 64

01:01:00 – 01:01:03

Bild: Duckandes med vapnet i hand ser vi cowboymannen öppna dörren och går in.

Ljud: Vi hör ett svagt klick eller duns. Vi hör fotsteg och någon som andas häftigt tillsammans med prassel, klick och skrap.

Klipp 65

01:01:03 – 01:01:05

Bild: Vi ser samma reception som tidigare. En orange katt sitter på golvet nedanför receptionen och lapar i sig mjölk från en upp och nedvänd röd skål.

Ljud: Utöver det första svaga klicket eller dunsen så hörs precis samma ljud som föregående klipp.

Klipp 66**01:01:05 – 01:01:06**

Bild: Cowboymannen smyger in, han sneglar ned mot katten och sedan upp mot receptionen igen.

Ljud: Precis samma ljud som föregående klipp hörs.

Klipp 67**01:01:06 – 01:01:09**

Bild: Kameran sveper över receptionen som är obemannad.

Ljud: Vi hör samma ljud som föregående klipp, men denna gång kan vi höra något av ett lättare material stängas eller klicka till. I Samband med detta klick förändras även bakgrundsatmosfären från ett mer öppnare och blåsigare ljud till ett mer instängt ljud, nästan helt utan vind.

Klipp 68**01:01:09 – 01:01:12**

Bild: Cowboymannen smyger längre in i hotellet medan han tittar sig omkring. Han smyger nära förbi receptionen och tittar upp.

Ljud: Samma ljud som tidigare kan höras. Fotsteg, andetag, klirr, knarr, prassel och skrap.

Klipp 69**01:01:12 – 01:01:15**

Bild: Kameran sveper från receptionen mot en trappa som leder till en övervåning.

Ljud: Alla tidigare ljud hörs, men fotstegen slutar och andetagen blir lite starkare, lite tydligare.

Klipp 70**01:01:15 – 01:01:19**

Bild: Cowboymannen tittar till höger och vänster upp för trapporna, sedan springer han förbi mot en dörr som han börjar öppna med sin axel.

Ljud: Vi hör att bakgrundsatmosfären blir starkare och hörs mycket tydligare. Andetagen hörs fortfarande. Efter en stund kan vi även höra fotsteg igen och bakgrundsatmosfären blir svagare igen.

Klipp 71

01:01:19 – 01:01:21

Bild: Dörren ses öppnas utifrån. Med receptionen bakom sig ses cowboymannen springa från den ljusa insidan av huset till den mörka utsidan.

Ljud: Vi hör en smäll tillsammans med gnissel och knarr. Som om att en dörr öppnas häftigt. Vi hör snabba fotsteg.

Klipp 72

01:01:21 – 01:01:23

Bild: Vi ser cowboymannen springa bort från kameran i en mörk gränd.

Ljud: Ljudet på de snabba fotstegen byter karaktär. Från att ha låtit som om någon springer på ett golv, låter det nu som att hen springer på grus.

Klipp 73

01:01:23 – 01:01:24

Bild: Med kameran framför cowboymannen, ser vi honom springa bort från dörren och gränden. Bakom honom, från ett fönster på övervåningen, kan en ny blixtny av ljus ses.

Ljud: Fotstegen fortsätter i rask takt. Vi hör det ljuddämpade vapnet som avlossas igen.

Klipp 74

01:01:24 – 01:01:26

Bild: Det dammar till i asfalten framför cowboymannen ungefär samtidigt som han springer runt ett hörn

Ljud: Vi hör ett starkt smäll i asfalt eller grus och ljudet av en rikoschett. Fotstegen hörs snabbare.

Klipp 75

01:01:26 – 01:01:36

Bild: Cowboymannen rundar hörnet, och ställer sig med väggen bakom sin rygg och gränden på sin vänstra sida. Han lägger handen mot sina högra revben och märker att han blöder kraftigt därifrån, han grimaserar.

Ljud: Vi hör först en massa prassel och klickande. Fotstegen har slutat och vi hör istället tydligast någon som andas häftigt. Vi hör även fordon som kör svagt i bakgrunden. Vi hör

något ”saftigt” väldigt svagt, som att någon pressar en apelsin med sina händer. Strax efter det ”saftiga” hör vi någon som grymtar igen.

Klipp 76

01:01:36 – 01:01:48

Bild: Cowboymannen springer bort från gränden till vänster om där han stod, rundar ett till hörn och andas häftigt och står stilla. Han börjar titta runt hörnet.

Ljud: Vi hör något typ av elektriskt brummande. Det elektriska brummandet avtar i styrka då snabba fotsteg och andningar/flämtningar tar över ljudbilden. Fotstegen slutar och vi hör mest andningar/flämtningar.

Klipp 77

01:01:48 – 01:01:49

Bild: Cowboymannen tittar bakom sig, runt hörnet som han kom ifrån.

Ljud: Vi kan höra fågelkvitter i bakgrunden och flämtande andetag.

Klipp 78

01:01:49 – 01:01:52

Bild: Kameran visar bild på vart ifrån cowboymannen kom.

Ljud: Flämtande andetag och bakgrundsatmosfär i form av bilar, vind och fågelkvitter.

Klipp 79

01:01:52 – 01:01:52

Bild: Tillbaka till cowboymannen som drar tillbaka huvudet runt hörnet.

Ljud: Flämtande andetag.

Klipp 80

01:01:53 – 01:01:58

Bild: Cowboymannen blundar och andas andfått. Plötsligt vänder han huvudet åt höger.

Ljud: Flämtande andetag tillsammans med bakgrundsatmosfären.

Klipp 81

01:01:58 – 01:02:01

Bild: Kameran visar en tom, mörk gata med flera bilar parkerade längst vägen.

Ljud: Andetagen upphör plötsligt och endast bakgrundsatmosfären kan höras. Andetagen fortsätter i sista sekunden av sekvensen.

Klipp 82

01:02:01 – 01:02:09

Bild: Cowboymannen vänder tillbaka huvudet och blundar igen, han andas häftigt och vänder huvudet åt höger igen.

Ljud: Vi hör precis samma ljud som i de tidigare klippen. Andetag och bakgrundsatmosfär. I slutet av klippet hör vi något som påminner om någon slags motor som kommer närmare.

Klipp 83

01:02:09 – 01:02:13

Bild: Kameran visar samma tomma, mörka gata som tidigare. Den här gången svänger en bil ut från en gata längst vägen och börjar köra mot cowboymannen.

Ljud: Motorljudet blir starkare och vi kan även höra däck mot asfalt som kommer närmare. Vi hör fortfarande andetag.

Klipp 84

01:02:13 – 01:02:15

Bild: En närbild på cowboymannen som tillsynes iakttar bilen.

Ljud: Motorljudet blir starkare och kommer närmare. En suck eller pust hörs.

Klipp 85

01:02:15 – 01:02:20

Bild: Cowboymannen springer ut i vägen medan han sträcker fram handen och gestikulerar åt bilen att stanna.

Ljud: Motorljudet blir starkare. Vi kan nu också höra fotsteg igen.

Klipp 86

01:02:20 – 01:02:24

Bild: Kameran följer cowboymannens fötter efter gatan. Han går framför bilen som stannar.

Ljud: Vi hör fotsteg dränkas av motorn som nu hörs starkast av allt. Vi hör lite gnissel som att fordonet med motorn bromsar samtidigt, som att motorljudet avtar lite i styrka.

Klipp 87

01:02:24 – 01:02:29

Bild: Med kameran placerad i förarsätet på bilen ser vi cowboymannen gå mot dörren bredvid förarsätet. Han öppnar dörren, säger någonting och sätter sig. Samtidigt som detta händer ser vi även att det sitter en man i förarsätet. Mannen iakttar cowboymannen.

Ljud: Tillsammans med det vanliga prasslet, knarret och klickandet hörs nu motorljudet, fast dovre, som att ljudet filtrerats genom något. Något öppnas. Det låter som en bildörr och motorljudet blir starkare igen. Vi hör någon säga ”Don’t worry, I ain’t gonna hurt you”.

Klipp 88

01:02:29 – 01:02:31

Bild: Kameran är placerad vid passagerarsätet och visar mannen bakom ratten som ger en orolig blick mot cowboymannen. Plötsligt så blir glaset bakom föraren rött samtidigt som hans huvud rycker till och blod börjar spruta ur hans hals.

Ljud: Vi hör en smäll som låter som plåt mot plåt, samtidigt blir motorljudet dovt igen. Vi hör samma person, som i förra klippet, säga: ”I need you to drive me on out of here”. Vi hör sedan ljudet från det ljuddämpade vapnet igen, fast väldigt dovt. Detta följs väldigt tätt med ett ljud som låter som krossat glas och något ”saftigt” igen. Det ”saftiga” påminner om att någon slänger t ex en tomat mot en vägg.

Klipp 89

01:02:31 – 01:02:32

Bild: Snabbt klipp! Vi ser cowboymannens ansikte i närbild när blod skvätter över honom. Han grimaserar.

Ljud: Vi hör några gutturala, ansträngda ljud som övergår till kvävande, gurglande ljud. Mitt i detta hör vi också ett stön. Vi hör även något som ”sprutar” eller ”silas”. Som om att någon gjort hål på trädgårdsslangen och vattnet sprutar ur ett litet hål.

Klipp 90

01:02:32 – 01:02:33

Bild: Tillbaka till föraren som grimaserar och håller huvudet högt. Vi ser att en stadig stråle blod sprutar ur hans hals.

Ljud: Ljuden jag beskrev i förra klippet hörs även här.

Klipp 91

01:02:33 – 01:02:33

Bild: Kort klipp! Vi ser närbild på fönstret till bilen. Vi kan redan se ett skotthål när det blixtrar till på gatan utanför bilen och ett nytt skotthål i glaset uppenbaras.

Ljud: Vi hör det ljuddämpade vapnet avfyras igen och sedan följs av ljudet av glassplitter.

Klipp 92

01:02:33 – 01:02:34

Bild: Kort klipp! Vi ser nu föraren blir träffad i pannan. Blodet sprutar ut likt en fontän och föraren kastar huvudet bakåt.

Ljud: Glassplitter hörs och det gurglande ljudet slutar plötsligt.

Klipp 93

01:02:34 – 01:02:35

Bild: Kort klipp! Cowboymannen vänder huvudet från att titta på föraren till att titta ut genom fönstret framför sig.

Ljud: Vi hör i princip endast bilens motor som går.

Klipp 94

01:02:35 – 01:02:36

Bild: Kort klipp! Vi ser gatan framför fönstret i bilen. En bit bort till höger blixtrar det till vid en parkerad bil.

Ljud: Vi hör endast bilens motor tills vi plötsligt hör det ljuddämpade vapnet igen.

Klipp 95

01:02:36 – 01:02:37

Bild: Cowboymannen duckar. Direkt efter sprutar det glas från framrutan och bakrutan går sönder.

Ljud: Vi hör först en ljus smäll som följs av ljudet av glassplitter.

Klipp 96

01:02:37 – 01:02:37

Bild: Kort klipp! Vi ser en hand som rycker i en växelspak som sitter vid ratten.

Ljud: Vi hör ett dovt ljud. Som om att någon drar i en spak vars mekanism är dold.

Klipp 97

01:02:37 – 01:02:38

Bild: Kort klipp! Vi ser hur en fot med spetsig sko sparka undan en annan fot, utan spetsig sko, bort från bilpedalerna.

Ljud: Någon andas häftigt. Vi hör ett ljud som låter som att någon typ av snabb projektil träffar plåt.

Klipp 98

01:02:38 – 01:02:39

Bild: Kort klipp! Cowboymannen sitter kvar på passagerarsätet men han lutar och duckar sig ned mot förarsätet med den döda föraren. Han tar tag i ratten med höger hand.

Ljud: Vi hör i princip endast andetag och motorn i bakgrunden.

Klipp 99

01:02:39 – 01:02:39

Bild: Super kort klipp! De spetsiga skorna trycker gasen i botten.

Ljud: Vi hinner inte höra något speciellt då klippet är så kort. Vi hör ingenting utöver ett motorljud och andra diverse ljud som precis avslutas eller påbörjats.

Klipp 100

01:02:39 – 01:02:40

Bild: Kort klipp! Vi ser cowboymannen i samma position som i det tidigare klippet. Vi ser nu i bakrutan att bilen rör sig framåt samtidigt som cowboymannen styr med en hand.

Ljud: Vi hör att motorn accelereras plötsligt och något gnisslar till, likt ett däckskrik. Vi hör en dov duns som bäst kan beskrivas som ”projektil mot plåt”.

Klipp 101

01:02:40 – 01:02:41

Bild: Kort klipp! Vi ser framrutan som har två skotthål i sig. Det blixtrar till och ett tredje hål tillsammans med glassplitter kan ses.

Ljud: Utöver en accelererande motor hör vi det ljuddämpade vapnet avlossas som följs av ljudet av glassplitter.

Klipp 102**01:02:41 – 01:02:41**

Bild: Super kort klipp! Vi ser cowboymannen ducka från sin duckande position medan glaset i bakrutan går sönder och splittras. Bilen är fortfarande i rörelse mot blixten.

Ljud: Accelererande motor och glassplitter.

Klipp 103**01:02:41 – 01:02:43**

Bild: Kort klipp! Kameran zoomar in lite från det tidigare klippet och cowboymannen tittar upp mot vägen.

Ljud: Vi hör i princip endast en accelererande motor.

Klipp 104**01:02:43 – 01:02:44**

Bild: Kort klipp! Gatan från bilfönstret igen. Ännu en blixtn och ännu ett hål i rutan ses.

Ljud: Motorn och ljuddämpat vapen avlossas med en dov smäll.

Klipp 105**01:02:44 – 01:02:44**

Bild: Kort klipp! Vi ser ett till hål i rutan tillsammans med glassplitter. Backspegeln träffas, går sönder och börja hänga.

Ljud: Motorn och ljuddämpat vapen avlossas och ljudet av en massa glassplitter.

Klipp 106**01:02:44 – 01:02:45**

Bild: Kort klipp! Cowboymannen sliter blicken från vägen och ses snegla upp mot backspegeln.

Ljud: Vi hör motorljudet och ett dovt ”projektil mot plåt” ljud.

Klipp 107**01:02:45 – 01:02:46**

Bild: Kort klipp! Vi ser från rutan igen samt två blixtrar tillsammans med hål i rutan och glassplitter. Vi kan även se att bilen börjar närma sig stället på sidan av vägen där blixterna kommer ifrån.

Ljud: Vi hör motorljudet och två dova skott från ett ljuddämpat vapen. Skotten följs väldigt tätt av ljudet av glassplitter. Vi hör även sist ett ”projektil mot plåt” ljud igen.

Klipp 108

01:02:46 – 01:02:47

Bild: Kort klipp! Cowboymannen duckar igen medan det regnar glas över honom ovanifrån.

Ljud: Motorljudet fortsätter. Vi hör ett ”projektil mot plåt” ljud igen. Vi hör även något ljud som påminner om som att någon håller sparsamt med mycket smått lego i en soffa.

Klipp 109

01:02:47 – 01:02:48

Bild: Kort klipp! Vi ser cowboymannen som duckar och samtidigt försöker se vart han kör.

Ljud: Motorljud och ett ”projektil mot plåt” ljud igen.

Klipp 110

01:02:48 – 01:02:49

Bild: Kort klipp! Vi ser fönstret med kulhålen igen. Det blixtrar till en gång och ett ytterligare hål visas på fönstret. Denna gång kommer blixten nästan från höger sidan snarare än framifrån eftersom bilen har rört sig mot blixten under ovanstående korta klipp.

Ljud: Vi har precis samma som tidigare klipp. Motorljud och ett ”projektil mot plåt” ljud.

Klipp 111

01:02:48 – 01:02:49

Bild: Kort klipp! Cowboymannen som fortfarande duckar under ratten vänder huvudet mot passagerarsätet.

Ljud: Vi hör i princip endast motorljudet.

Klipp 112

01:02:49 – 01:02:50

Bild: Kort klipp! Kameran visar passagerardörrens fönster och sidospiegel. Vi ser en blyxt i samma fönster när bilen rullar förbi en husfasad. Fönstret exploderar i ett regn av glas.

Ljud: Motorljudet ligger kvar. Vi hör det ljuddämpade vapnet ytterligare en gång som följs av rejält med ljud av glassplitter.

Klipp 113

01:02:50 – 01:02:51

Bild: Kort klipp! Cowboymannen reser sig upp från sin duckande position och kommer närmare ratten med sin överkropp.

Ljud: Motorljud hörs. Glassplitterljudet från tidigare klipp ligger kvar en stund. Vi hör även något ”plåtigt” klicka till.

Klipp 114

01:02:51 – 01:02:52

Bild: Kort klipp! Kameran är placerad i fönsterbrädan på bilen. Genom den trasiga rutan visar kameran att bilen fortfarande är i rörelse på vägen. Bilen svänger fram och tillbaka mellan vänster och höger på vägen.

Ljud: Vi hör endast motorljudet.

Klipp 115

01:02:52 – 01:02:52

Bild: Kort klipp! Cowboymannen sträcker upp högerarmen mot backspeglin.

Ljud: Motorljudet ligger kvar. Vi hör något typ av klick. Ett typ av klick som påminner om att knacka med fingret mot något plastigt.

Klipp 116

01:02:52 – 01:02:53

Bild: Kort klipp! Vi ser hur den halvtrasiga backspeglin vinklas av cowboymannen så att vi kan se sidan av vägen. En blixtn kan ses i backspeglin.

Ljud: Motorljudet ligger kvar. Vi hör även något som låter som att någon suckar. Efter sucken hör vi också att det ljuddämpade vapnet avfyras.

Klipp 117

01:02:53 – 01:02:54

Bild: Kort klipp! Vi ser cowboymannen bakom ratten igen. Den sista hela delen av bakfönstret på bilen exploderar. Samtidigt svänger cowboymannen kraftigt åt höger.

Ljud: Motorljudet ligger kvar. Vi hör det ljuddämpade skottet från förra klippet fortsätta en stund som följs av ljudet av glassplitter. Efter det hör vi något som påminner om däckskrik.

Klipp 118

01:02:54 – 01:03:00

Bild: Vi ser samma bil framifrån. Den svänger höger runt ett hörn. Bilen fortsätter i en högersväng tills den krockar med en parkerad bil, som står vid sidan av vägen.

Ljud: Motorljudet hörs hela tiden. Däckskriket fortsätter en stund. Vi hör något som smäller eller skramlar ganska lågt. Motorljudet blir starkare och varvar lite under en kort stund. Vi hör ett till däckskrik som följs av gnissel. Vi hör en smäll som påminner om en krasch följt av lite glassplitterljud.

Klipp 119

01:03:00 – 01:03:02

Bild: Kameran flyttas lite närmare bilen som visar de sista sekunderna av kraschen och ytterligare någon stund efteråt där bilen bara står stilla.

Ljud: För första gången på många klipp hör vi inte längre motorljudet, men vi kan höra atmosfärljud i bakgrunden. Ljudet från kraschen och glassplittret ligger kvar en stund från tidigare klipp.

Klipp 120

01:03:02 – 01:03:11

Bild: Cowboymannen öppnar passagerardörren och kliver ur. Han tittar åt hållet han kom ifrån, sen börjar han jogga iväg, bort från bilen.

Ljud: Vi hör ett plåtigt, ljust klick som följs av lite knarr och gnissel. Vi hör sedan något som skrapas eller släpas, som följs av knarr och gnissel igen. Detta avslutas med ett lätt svagt klick. Vi hör en suck igen och ett fotsteg.

Klipp 121

01:03:11 – 01:03:16

Bild: Cowboymannen ses springa över vägen mot en parkerad bil, som står mittemot den kraschade bilen.

Ljud: Vi hör en bakgrundsatmosfär som påminner om vind och trafik som ligger långt borta. Fotsteget från tidigare klipp fortsätter med flera snabbare fotsteg.

Klipp 122

01:03:16 – 01:03:23

Bild: Cowboymannen sätter sig med ryggen mot den parkerade bilens högra framdäck. Där sitter han och andas djupt. Han rör blicken mellan vänster om sig och rakt fram, blicken stannar rakt fram.

Ljud: Bakgrundsatmosfären hörs. Vi hör någon andas ut häftigt och en ”plåtig” duns. Det följs av något lätt ”mummel” och ljusa metalliska klick. Sedan hör vi tunga och snabba andetag.

Klipp 123

01:03:23 – 01:03:26

Bild: Kameran visar nu ett stort fönster från en butiksfasad. I det fönstret speglas hörnet på andra sidan, där cowboymannen svängde runt. Vi kan se en person komma gåendes runt hörnet i fönstrets spegel.

Ljud: Vi hör i princip endast bakgrundsatmosfären tillsammans med de tunga och snabba andetagen.

Klipp 124

01:03:26 – 01:03:28

Bild: Cowboymannen tittar fokuserat rakt fram och stadgar sitt ena ben mot marken.

Ljud: Samma ljud från tidigare klipp hörs, men något klickar till eller skrapas i början av klippet.

Klipp 125

01:03:28 – 01:03:31

Bild: Vi ser personens spegelbild i fönstret komma närmare.

Ljud: Vi hör atmosfärljudet, andetagen och vi hör även fotsteg i ganska rask takt.

Klipp 126

01:03:31 – 01:03:33

Bild: Tillbaka till cowboymannen som sitter kvar i samma position och stirrar fokuserat rakt fram.

Ljud: Vi hör precis samma som tidigare klipp.

Klipp 127

01:03:33 – 01:03:37

Bild: Personen i fönstrets spegelbild kommer ännu närmare.

Ljud: Vi hör precis samma som i tidigare klipp.

Klipp 128

01:03:37 – 01:03:43

Bild: Cowboymannen sitter kvar på samma ställe, han skruvar på sig och har huvudet och blicken vinklat åt vänster.

Ljud: Vi hör att det klickar till lite lätt i början av klippet. Annars ligger atmosfären, andetagen och fotstegen kvar.

Klipp 129

01:03:43 – 01:03:47

Bild: Kameran är nu bakom en person med ett vapen som kommer gåendes mot den kraschade bilen.

Ljud: Vi hör inga andetag. Atmosfären ligger kvar och fotstegen är mycket starkare.

Klipp 130

01:03:47 – 01:03:50

Bild: Kameran zoomar in på cowboymannen som sitter kvar. Han tar ett nytt grepp om sitt vapen.

Ljud: Atmosfären ligger kvar. Andetagen är tillbaka och fotstegen är svagare. Vi hör även något lätt metalliskt klicka till.

Klipp 131

01:03:50 – 01:03:53

Bild: Tillbaka till personen som kommer gåendes. Denna person är nu nästan framme vid den kraschade bilen.

Ljud: Atmosfären ligger kvar. Andetagen hörs inte längre. Fotstegen är starkare igen.

Klipp 132

01:03:53 – 01:03:57

Bild: Kameran zoomar in på cowboymannens ansikte som fortfarande sitter kvar.

Ljud: Atmosfären ligger kvar. Fotstegen blir svagare. Vi kan höra en enda kontrollerad utandning.

Klipp 133

01:03:57 – 01:04:00

Bild: Vi ser nu personen med vapnet framifrån. Det är en man med mörka kläder. Han tittar åt samma håll som han går mot.

Ljud: Endast fotsteg och atmosfärljuden hörs.

Klipp 134

01:04:00 – 01:04:05

Bild: Kameran visar den kraschade bilen och den döda föraren. Kameran panorerar ner mot asfalten under passagerardörren. Ett blodigt fotsteg som är riktat bort från bilen kan ses.

Ljud: Atmosfärljuden hörs. Fotsteg hörs till en början men slutar tvärt.

Klipp 135

01:04:05 – 01:04:07

Bild: Cowboymannen sitter kvar. Med en spänd blick över sin vänstra axel höjer han sitt vapen.

Ljud: Atmosfärljuden hörs. Vi hör även en utandning eller någon som blåser lätt.

Klipp 136

01:04:07 – 01:04:09

Bild: Vi ser ansiktet på den mörkklädda mannen. Han står stilla och tittar ner i backen framför sig.

Ljud: Atmosfärljud hörs. Något väldigt svagt klickande hörs, som att ett vapen hanteras.

Klipp 137

01:04:09 – 01:04:11

Bild: Kameran visar asfalten och det blodiga fotspåret. Kameran sveper åt vänster om asfalten som visar ett blodspår.

Ljud: Utöver atmosfären är det helt tyst. Tystnaden bryts plötsligt av något släpande ljud.

Klipp 138

01:04:11 – 01:04:12

Bild: Kort klipp! Cowboymannen reser hastigt på sig.

Ljud: Atmosfären ligger kvar. Det plötsliga släpande ljudet fortsätter.

Klipp 139

01:04:12 – 01:04:13

Bild: Kort klipp! Vi ser att cowboymannen reser sig upp och riktar vapnet mot gatan mitt emot.

Ljud: Atmosfären ligger kvar. Vi hör väldigt svaga, otydliga ljud. Det påminner om klädprassel och till sist hör vi något ljust kling.

Klipp 140

01:04:13 – 01:04:13

Bild: Kort klipp! Vi ser den mörkklädda mannen hastigt duckar och slänger huvudet åt höger och mannen verkar ta sats.

Ljud: Endast atmosfärljuden kan höras.

Klipp 141

01:04:13 – 01:04:14

Bild: Kort klipp! Med kameran placerad precis bakom cowboymannens vapen, ser vi cowboymannen avlossa sitt vapen. Precis då han gör det ser vi att den mörkklädda mannen släpper sitt vapen och kaster sig åt höger bakom en parkerad bil. Cowboymannen missar sitt mål.

Ljud: Vi hör att ett vapen avlossas.

Klipp 142

01:04:15 – 01:04:16

Bild: Cowboymannen sänker sitt vapen en aning och börjar gå framåt.

Ljud: Vi hör ekot från skottet fortfarande. Sedan hörs något som låter som att ett pumphagelgevär laddas om och som följs av något som låter som en hylsa som klinkar och trillar i backen.

Klipp 143

01:04:16 – 01:04:19

Bild: Med kameran ungefär vid den kraschade bilen går cowboymannen med rask takt över gatan. Han avfyrrar sitt vapen två gånger.

Ljud: Vi kan höra fotsteg. Vi hör också två smällar till från vapnet. Vapnet hörs laddas om efter första smällen och en klinkade hylsa kan höras.

Klipp 144**01:04:19 – 01:04:20**

Bild: Kort klipp! Kameran är placerad bakom cowboymannen, den visar cowboymannens fötter och en skotts salva som träffar bilen framför honom. Han går fortfarande framåt.

Ljud: Fotsteg kan fortfarande höras. En starkare smäll med någorlunda annorlunda ljud från tidigare skott hörs som följs av en omladdning och en klinkande hylsa.

Klipp 145**01:04:20 – 01:04:23**

Bild: Cowboymannen kommer närmare. Han går med mycket böjda knän och avlossar en skotts salva.

Ljud: Atmosfären hörs tydligare igen i form av susande vind. Vi hör även fotsteg och ett vapen som avfyrras.

Klipp 146**01:04:23 – 01:04:25**

Bild: Skotts salvan träffar den parkerade bilens vänstra framdäck, däckets punkteras och bilen sjunker ihop.

Ljud: En starkare smäll kan höras, denna gång med en ”plåtig” efterton. Detta följs av ett ganska starkt pysljud. Vapnet kan även höras ladda om.

Klipp 147**01:04:25 – 01:04:30**

Bild: Cowboymannen smyger på huk närmare bilen han precis sköt mot. När han kommer fram ställer han sig upp för att sedan gå ner på huk igen.

Ljud: Atmosfären hörs tydligare. Pysljudet håller i en stund. Vi kan höra en hylsa gå i backen igen. Nu hör vi även fotsteg och någon som stönar svagt. Vi kan även höra svaga klickande ljud, som att ett vapen hanteras.

Klipp 148

01:04:30 – 01:04:32

Bild: Cowboymannen plockar upp ett vapen som ligger vid bilen han precis sköt mot.

Ljud: Vi hör bakgrundsatmosfären och en del klickande som att vapen hanteras. Till sist hörs även ett fotsteg.

Klipp 149

01:04:32 – 01:04:40

Bild: Med sitt vapen i höger hand och vapnet han precis plockade upp i vänster hand, går cowboymannen försiktigt förbi den parkerade bilen och upp mot trottoaren. Han tittar och siktar först åt höger, sedan åt vänster.

Ljud: Vi hör bakgrundsatmosfär i form av svag trafik som tycks komma långt ifrån. Vi hör också fotsteg i ett långsammare tempo.

Klipp 150

01:04:40 – 01:04:46

Bild: Cowboymannen fortsätter att gå försiktigt fram mot trottoaren med de parkerade bilarna bakom sig och kameran framför sig. Han tittar runt lite men hans blick fastnar på något på trottoaren framför sig.

Ljud: Vi hör precis samma som tidigare klipp. Vi kan även höra ett väldigt svagt och kortfattat stön eller utandning.

Klipp 151

01:04:46 – 01:04:50

Bild: Kameran sveper över ett blodspår på en asfalt med sprickor.

Ljud: Vi hör ett stön och långsamma fotsteg. Bakgrundsatmosfären blir allt mer starkare och bullrigare.

Klipp 152

01:04:50 – 01:04:54

Bild: Cowboymannen tycks följa efter blodspåret på asfalten tills han lyfter på blicken och stannar upp.

Ljud: Bakgrundsatmosfären är nu ganska stark och den låter nästan som att ett tåg eller någon typ av industri. Vi hör fortfarande långsamma fotsteg. Ett plågat stön kan höras.

Klipp 153

01:04:54 – 01:04:56

Bild: Kameran visar en mörk gränd med en upplyst gata på andra sidan gränden.

Ljud: Vi hör i princip samma sak som i tidigare klipp, dock inget stön.

Klipp 154

01:04:56 – 01:04:59

Bild: Vi ser cowboymannen i närbild med ett besvärat ansiktsuttryck. Han tittar rakt fram och ser ut att andas ganska häftigt.

Ljud: Vi hör samma sak som i tidigare klipp, dock avslutas klippet med en snabb utandning.