

---

Högskolan Dalarna  
Institutionen för kultur och media  
Ljudproduktion C 20p  
Ht 2006

C-uppsats

# Jakten på det specifika genreljudet

En undersökning av ljud i film

Författare  
Felipe Madrid Beltrán



Handledare:  
Gunnar Ternhag

Examinator:  
Mark Dougherty

---

## ABSTRAKT

Madrid Beltrán, Felipe (2006). *Jakten på det specifika genreljudet – En undersökning av ljud i film*. Falun: Institutionen för Kultur och Media, Högskolan Dalarna.

Användningen av ljud skiljer sig åt mellan de olika filmgenrerna skräck, komedi, action och drama. Det finns vissa ljud som används oftare för att förstärka de känslor, som filmmakarna vill att vi ska uppleva i samband med vad vi ser i filmen. I denna uppsats analyseras ljudet i ett antal nyckelscener i vissa filmer. För att ta ut dessa nyckelscener användes Hollywoodmallen för hur man skriver film, såsom den beskrivs av Viki King.

Genom att jämföra resultaten, även genom diagram, har jag upptäckt att metalljud från vapen och liknande, gör oss rädda. Syrsors knirpande tyder på mörker och ensamhet, och vattenljud som regn kan göra oss nedstämda eller oroliga. Detta är tre typiska ljud i filmgenren skräck. Fågelkvitter får oss gärna på bra humör. Ljud från andra människor som pratar innebär att vi inte är ensamma. Dessa ljud används ofta i komedier och dramafilmer. Actionfilmer är mer anpassningsbara och använder ljud som kan passa i olika genrer, så länge det tyder på att något händer.

Kontakt:

[madridbeltran@hotmail.com](mailto:madridbeltran@hotmail.com)

## **FÖRORD**

Jag vill skriva ett tack till min handledare Gunnar Ternhag för klarsynta förslag till förbättringar.

Jag vill också sända en tanke till alla som har kommit med synpunkter och låtit mig veta vad de anser om ljud i film.

Framförallt vill jag tacka min flickvän Pard. Utan hennes stöd och uppmuntran hade inte den här uppsatsen kommit till.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1 INLEDNING .....</b>	<b>5</b>
<b>2 BAKGRUND .....</b>	<b>7</b>
2.1 FILMMANUS .....	7
2.2 LJUD I FILM .....	8
<b>3 FRÅGESTÄLLNINGAR .....</b>	<b>11</b>
<b>4 METOD .....</b>	<b>12</b>
4.1 MALLEN .....	12
4.2 ANALYS AV NYCKELSCENER .....	14
4.3 KÄLLMATERIAL .....	15
4.4 KÄLLKRITIK .....	16
<b>5 RESULTAT .....</b>	<b>18</b>
5.1 SKRÄCKFILMerna .....	18
5.2 KOMEDIerna .....	21
5.3 ACTIONFILMerna .....	23
5.4 DRAMAFILMerna .....	25
<b>6 SLUTSATSER.....</b>	<b>29</b>
6.1 SAMMANFATTNING .....	29
6.2 JÄMFÖRELSEr .....	30
6.3 LJUD OCH KÄNSLA .....	33
<b>7 DISKUSSION.....</b>	<b>35</b>
<b>8 KÄLLOR OCH LITTERATUR.....</b>	<b>36</b>
<b>9 BILAGA.....</b>	<b>38</b>

## 1 Inledning

En film utan ljud vore kanske lite som mat utan salt. Tråkigt och inte så intressant, även om det går ner. Men hur används ljuden i en film och vad är meningen med alla effekter och musik vi får höra? På senare tid har många filmskapare, bland annat kreatörerna av filmen "Underworld: Evolution", ansett att ljuden står för ungefär halva filmupplevelsen, eftersom de har så stor effekt på vilken känsla scenen vi tittar på framkallar.<sup>1</sup> Samma scen kan upplevas som rolig eller otäck, beroende på vilka ljud som använts. Redan när filmen börjar ska stämningen sättas, vad är det vi tittar på? Ett högstämt drama skiljer sig naturligtvis ljudmässigt från en skräckfilm eller en rolig komedi.

Ibland tänker inte filmpubliken på att ljudeffekter i filmer kan ha en stor dramatisk betydelse. Exempelvis kan en dörr som stängs ljudläggas på olika sätt. Den kan låta som en vanlig dörr, men, som Klas Dykhoff uttrycker det i sin bok, "om dörrstängningen betyder liv eller död för någon av rollkaraktärerna, då måste naturligtvis även ljudet berätta det".<sup>2</sup> Många ljuddesigners tycker att ljudläggningen inte tas på tillräckligt stort allvar inom filmbranschen. De får oftast inte vara med och bestämma hur en film ska ljudläggas förrän i slutet av en produktion.<sup>3</sup>

Jag har i denna C-uppsats valt att fortsätta min tidigare forskning om ljud och musik i film, eftersom detta är ett av de ämnen som intresserar mig mest inom ljudproduktion. För att kunna jämföra och analysera hur ljudläggningen skiljer sig åt mellan olika genrer kommer jag att försöka studera nyckelscenerna i den så kallade Hollywoodmallen, vilken jag förklarar i kapitel 2 "Bakgrund". Jag hörde först talas om denna mall i gymnasiet då en lärare nämnde hur man arbetar när man skriver filmmanus, och har därefter läst flera böcker som bekräftar uppbyggnaden av en filmisk historia. Filmer gjorda efter denna mall kan indelas i tre akter och har vissa angivna vändpunkter, vilka ska komma vid förutbestämda tidpunkter i filmen. Genom att endast använda mig av ljuden i dessa scener kan jag lättare förstå vad filmmakarna velat uppnå för effekt med dem och vilken känsla ljuden är avsedda att förstärka, beroende på vilken genre det är jag arbetar med.

---

<sup>1</sup> Extramaterial till filmen "Underworld: Evolution" (2006), intervju med filmskaparna.

<sup>2</sup> Dykhoff 2004, sid 87

<sup>3</sup> Sonnenschein 2001, sid 24 och Dykhoff 2004, sid 11.

Något som vore intressant att se är om det finns vissa ljud eller viss slags musik som kan förknippas med en specifik genre. Kan vi identifiera vilken slags film det är utan att se den, bara genom att höra ljuden i nyckelscenerna?

I min B-uppsats undersökte jag vilka ljud som användes i skräckfilm och romantisk komedi, och hur de skiljde sig åt. De två frågorna vill jag nu slå samman till en och dessutom utöka med material från flera genrer för att därefter se om jag kan hitta typiska genreljud.

## 2 Bakgrund

Nyttiga saker att veta innan jag ger mig i kast med min uppgift är förstås hur ett filmmanus är uppbyggt. Jag beskriver huvuddragen i Hollywoodmallen och hur västerländska manusförfattare av idag tillämpar den i sina verk, och naturligtvis även lite om ljudets betydelse i filmen.

### 2.1 Filmmanus

Hur ser då Hollywoodmallen ut? Finns det bara en mall som man följer?

Om man vill göra det enkelt för sig kan vi svara ja på den senare frågan. Alla filmer som är kassasuccéer följer en dramaturgisk struktur, vilken av pjäsförfattare på Broadway omarbetats från de gamla grekernas skådespel till att passa för film.<sup>4</sup>

Syd Field har kallats ”the guru of all screenwriters” av TV-kanalen CNN och är en mycket välkänd författare av flera böcker om hur man skriver filmmanus. Även Mark Readman nämner Field<sup>5</sup> och hans lärosatser om hur man bygger ett manus. Innan man börjar skriva ett manus behöver man enligt Field känna till fyra saker: början, slutet, vändpunkten vid slutet av akt ett och vändpunkten vid slutet av akt två.

En långfilm indelas alltid i tre akter. Den första är ca trettio minuter lång och avslutas med att hjälten stiger in i antagonistens värld, vilket är vändpunkten i slutet av akt ett. Under dessa trettio minuter har berättelsen, de dramatiska premisserna och relationen mellan huvudpersonen och de andra karaktärerna presenterats för oss. Den andra akten består av ca sextio minuter, där huvudpersonen möter hinder efter hinder, vilka förhindrar denne att nå sitt mål. Vändpunkten i slutet av denna akt kallar jag ”slutstriden”, då denna inleder den tredje akten, i vilket allt får sin upplösning. Field menar att vändpunkterna, eller nyckelscenerna, i en film är nödvändiga för att föra handlingen framåt och att det kan finnas så många som femton olika vändpunkter i ett 120 sidor långt manus. Dock är de viktigaste av dessa de två som avslutar de första akterna. Han beskriver i sin bok ”Screenplay” denna fundamentala

---

<sup>4</sup> Joseph Gulino 2004, s. 4.

<sup>5</sup> Readman 2003, s. 17.

uppbyggnad av tre akter i ett manus och menar att strukturen är nödvändig för ett framgångsrikt filmmanus.

Enligt John August, författare av filmerna "Go" och "Charlie's Angels", finns det inte någon magisk formel för hur man skriver ett bra filmmanus.<sup>6</sup> Han tycker dock att man bör läsa några böcker om att skriva film för att lära sig hur Hollywoodjargongen går om manus och film, men menar att man lär sig mest genom att läsa andras filmmanus, både bra och dåliga.

Jag tror dessutom att man får ut en hel del av att titta på så mycket film som möjligt och därefter läsa manusen till dessa filmer, då det verkar lättare att förstå vad författaren menar om man fått se det gestaltat i filmen redan.

## 2.2 Ljud i film

Enligt Klas Dykhoff består ljud i film av dialog (det karaktärerna säger), atmosfärljud, ljudeffekter och musik. Med följande citat beskriver han ljud i filmer:

Man kan tänka sig det hela som en orkester där det gäller att göra ett arrangemang där alla meloditeman går fram och det hela blir spännande att lyssna på. Det första man då tänker på är att alla instrumenten inte ska spela samma toner samtidigt, utan några spelar melodin och andra ackompanjemanget. För att det inte ska bli för enahanda byter instrumenten roller med varandra under styckets gång. De flesta musikstycken fungerar på detta vis. (Dykhoff 2004, sid. 26)

Jag kommer att använda mig av detta tänkande i min analys, men byta ut kategorin "dialog" mot något jag behöver för att bedöma Dykhoffs "orkesters" intensitet, nämligen "Total ljudansamling". Jag beskriver detta och de andra kategorierna mer utförligt i kapitel 4.2. Ljuddesignern för Underworld-filmerna, Scott Gershin, säger att dialogen, musiken och ljudeffekterna måste komplettera varandra i ljudbilden.<sup>7</sup> Om dessa inte stämmer överens med varandra, får man antagligen inte fram den helhetskänsla som krävs för att göra det trovärdigt för publiken.

---

<sup>6</sup> <http://us.imdb.com/indie/ask-archive?date=20000818>. [2006-10-23]

<sup>7</sup> Extramaterial till filmen "Underworld: Evolution" (2006), intervju med filmskaparna.



Vad är ljudeffekter och vad har de för funktioner? Gianluca Sergi skriver att ljudeffekter är konstgjorda ljud, vars funktion är att ge realism åt det vi ser på bild.<sup>8</sup> Allt för att publiken lättare ska kunna leva sig in i det filmskaparna vill berätta.

Ljud i film har funnits sedan ”stumfilmstiden”, när filmen egentligen inte alls var stum, eftersom den ofta ackompanjerades av musiker.<sup>9</sup> Ljudeffekter fanns redan då i form av filmmusik, då bland annat instrumentet ”swanee whistle” ofta användes i komedier. Detta behölls även efter att synkroniserat ljud kom till, och var vanligast i tecknade filmer som Looney Tunes.<sup>10</sup>

Jag har tidigare nämnt att man kan ljudlägga på olika sätt för att framkalla en viss känsla. Ett vanligt arbetsätt är att ta ett vanligt inspelat ljud av något, som man sedan ändrar tempo och tonhöjd på.

En annan metod är att blanda till exempel ljudet av en dörr som stängs med andra ljudkällor, kanske med trafikbuller som sedan mixas ihop. Att kombinera olika ljudkällor är något ljuddesignern för Star Wars-filmerna Ben Burtt använt sig av när han skapade rösten till Chewbakka, med hjälp av inspelade ljud från björn, lejon, valross och hundar.

Om ljudeffekter och musik används rätt, kan de ibland berätta mer för oss om filmkaraktärernas situation än en bild kan.<sup>11</sup> Ljudet kan få oss att se situationer ur en karaktärs subjektiva vy.

Enligt David Sonnenschein är det bra för ljudläggaren att ha ett samtal med filmregissören och kompositören för filmens musik innan filmen spelas in.<sup>12</sup> Detta för att alla parter ska veta i vilka filmscener musiken, ljudeffekterna eller bilden ska ha en viktig narrativ funktion. Regissören är ofta den ende som har en komplett vision av karaktärerna och berättelsen innan inspelningen. I vissa filmmanus har manusförfattaren skrivit ned olika ljud denne vill ha till en filmscen, och då är det ljudläggarens uppgift att lyckas få fram rätt ljud.

---

<sup>8</sup> <http://www.filmsound.org/articles/sergi/sound-effects-place.htm> [2006-11-11]

<sup>9</sup> Dykhoff 2004, sid 17.

<sup>10</sup> Donnelly 2005, sid 93.

<sup>11</sup> Sonnenschein 2001, sid 173.

<sup>12</sup> Sonnenschein 2001, sid 15.

Det är sällan musik har lagts genom hela filmer, men ljudeffekterna finns där hela tiden. När en film ska ljudsättas, är det bra att ljudläggaren har läst filmmanuset, så att han eller hon kan tänka sig i förväg hur en film bör låta. Denne kan då spela in olika ljud innan filmen blir inspelad och spara en hel del tid. Samtalet är också bra för att veta ungefär hur mycket jobb som ska läggas ned i varje del.

### 3 Frågeställningar

Syftet med denna analys är att underlätta för dagens filmskapare, amatörer eller professionella, hur man kan använda ljudets möjligheter i film på två olika sätt. Dels hur man med ledning av ljudet kan etablera den genre som filmen ska tillhöra, och dels hur man förstärker en specifik känsla i filmer inom olika genrer.

Det kan vara svårt att veta varför just ett visst ljud förstärker den känsla publiken är tänkt att uppleva. Det kan underlätta att ta reda på det om man vet vilket ljud det gäller.

#### *Frågeställningar*

- Hur skiljer sig ljud åt i nyckelscener enligt Hollywoodmallen mellan fyra olika filmgenrer?
- Finns det några ljud som förekommer oftare inom en genre och varför har man använt just dem för att förstärka en känsla?

Jag ställer dessa frågor till ett urval filmer, se kapitel 4.3 för en presentation av mitt källmaterial.

## 4 Metod

Jag har valt att arbeta efter mallen såsom den beskrivs av Viki King i hennes bok ”How to write a movie in 21 days”.<sup>13</sup> I den beskrivs nyckelscenerna som klädnypor vilka håller upp hela lakanet på tvättstreckret så att inte någon del släpar i marken. En sida manus motsvarar en minuts film, och i den första minuten ska man avgöra vilken stämning som råder. Detta är naturligtvis oerhört viktigt för publiken som ska kunna avgöra vilken genre filmen hör till, och ljudet spelar förstås en mycket stor roll i detta.

För att få en mer samlad, visuell bild av mina resultat, inkluderat *Den totala ljudansamlingen* (se kapitel 4.2 för en närmare beskrivning) och de ljud som förekommit bland de vanligaste i de analyserade nyckelscenerna, har jag gjort två diagram. Det första, gällande ljudansamlingen, har jag använt för att tolka intensiteten i ljudläggningen och hur den skiljer sig mellan genrerna. Diagrammet finns på sidan 28. Det andra diagrammet ligger under kapitel 6.2 Jämförelser. Här har jag tagit tio av de oftast förekommande ljuden i nyckelscenerna och åskådliggjort i vilken genre de hör hemma. De fullständiga resultaten går att läsa i bilagan.

### 4.1 Mallen

De nio vändpunkterna som följer är de som Viki King anser vara de viktigaste i en film.

<u>Sida</u>	<u>Händelse</u>
1	Tid, plats, stämning
3	Huvudfrågan
10	Bakgrund
30	Första vändpunkten
45	Metamorfos
60	Ingen återvändo
75	Nytt mål
90	Början på slutet
120	Avslutning

---

<sup>13</sup> King 1988.

### *Sida ett*

Under filmens allra första minut får vi veta var den kommer att utspelas och under vilken tid. Hela filmens stämning ska etableras redan här så att vi som tittar vet om det är en skräckfilm, romantisk komedi eller annan genre.

### *Sida tre*

Här ska vi få veta vad som är den centrala frågan i filmen, vad den vill säga oss eller få oss att fundera över. Oftast sägs faktiskt huvudfrågan av en av karaktärerna precis tre minuter in i filmen. Den ska vara koncentrerad till en enda mening och ge oss allt vi behöver veta om filmens syfte.

### *Sida tio*

De första tio minuterna ska ge oss hela filmen i miniatyrformat, vid denna punkt ska publiken redan ha fått en god uppfattning om vad som kommer att hända.

### *Sida trettio*

I den trettionde minuten kommer den första vändpunkten i filmen. Nu börjar utmaningarna. Vi går in i antagonists värld, det vill säga här träffar vi "skurken", får problemet vi måste lösa eller helt enkelt slår in på kursen mot målet vi vill uppnå i slutet av filmen. Några enkla exempel på vad som händer här kan vara att huvudpersonen Bruce Banner förvandlas till Hulk vid denna tidpunkt i filmen "HULK" eller att Keanu Reeves' karaktär Neo tar pillret som för honom till den verkliga världen i "Matrix".

### *Sida fyrtiofem*

Här kommer huvudpersonens första riktiga förändring. För att en film ska ge något att titta på måste denna karaktär utvecklas. Ett tecken på att detta händer är ofta symboliskt gestaltat i filmen, den unga flickan slänger sina gamla gosedjur för att kunna genomgå metamorfosen till kvinna eller mannen som sett ner på det motsatta könet blir förälskad.

### *Sida sextio*

Vid sida sextio har vi kommit till punkten då det inte längre finns någon väg tillbaka för vår huvudperson. Vi ska märka att denne eller denna nu måste följa sin inslagna väg mot målet, det finns ingen återvändo. I filmen "Falling Down" har vi ett övertydligt exempel på detta, då huvudperson själv i ett telefonsamtal låter oss veta att han är "Past the point of no return,

Beth”. Detta berättar han om på minut 66, medan själva scenen han syftar på utspelar sig under minut 63, då han skjuter en man som tänker överlämna honom till polisen.

#### *Sida sjuttiofem*

Nu ser det mörkt ut! Här kan det verka som om allt är förlorat, det finns ingen lösning eller något hopp. Men så händer något nytt, huvudpersonen får ett nytt mål att följa, en helt ny händelseutveckling uppenbaras. Efter den sjuttiofemte minuten ska vår hjälte samla ihop sig och ordna upp saker och ting. Det är här, mellan minut 70 och 75, som Sylvester Stallone vill ge upp boxningen för att han förlorat tron på sig själv och erkänner att han är rädd i ”Rocky III”. Hans fru ger honom modet åter och Rocky tränar med själ och hjärta igen, sparras, löper på stranden och simmar, allt till ledmotivets käcka toner...

#### *Sida nittio*

Dags för klimax. Detta är början på slutet, nu följer ”slutstriden”, vare sig den är symbolisk (ska de älskande lyckas återförenas?) eller utspelar sig mellan skurken och hjälten i en gammal nedlagd fabrik.

#### *Sida etthundratjugo*

Slutet inträffar förstås inte alltid efter exakt två timmar, så denna punkt är lite flytande. Detta är det sista som händer, vi får veta hur det gick; om de levde lyckliga i alla sina dagar eller kanske om monstret överlevde och kommer att jaga oss igen.

## **4.2 Analys av nyckelscener**

För att göra mina anteckningar om ljudet och musiken i filmernas nyckelscener så lättförståeliga som möjligt så har jag skrivit ned de nio valda tidpunkterna i varje utvald film, där varje tidpunkt fått fyra olika kategorier. Dessa är: *Atmosfär*, *Musik*, *Ljudeffekter* och *Total ljudansamling*. Jag har i viss mån använt mig av Klas Dykhoffs uppdelning av ljud i film i och med de tre första av dessa kategorier, se kapitel 2.2. Genom att dela in ljuden på detta sätt blir det lättare att se om något speciellt ljud används oftare. Den fjärde kategorin, ljudansamlingen, har jag själv kommit på för att försöka hitta ett mönster i hur många ljud som har använts i scenen och se om det skiljer sig åt genrer emellan. Se diagrammet i kapitel 5, efter resultaten. Mina fullständiga anteckningar finns i bilagan på sidan 38.

I kategorin *Atmosfär* tar jag reda på i vad för sorts ljudmiljö scenen utspelar sig, exempelvis om man hör trafikbrus eller naturljud som fågelkvitter i bakgrunden. Jag har även valt att lägga in skrik som hörs i bakgrunden i kategorin *Atmosfär*.

I *Musik* beskriver jag vad för typ av musik som spelas och på ett ungefär vilka instrument som använts, om musiken är långsam eller snabb och om karaktärerna i den fiktiva världen kan höra den.

*Ljudeffekter* har jag kallat sådana ljud som hörs från händelser i filmen, som dörrgnissel eller glas som krossas.

Den *Totala ljudansamlingen* gäller hur många ljud jag kan höra, det vill säga hur mycket jag hör av atmosfären, ljudeffekterna och musiken. Där använder jag en fullkomligt subjektiv bedömningsskala mellan ett och fem. Om endast dialog hörs, blir det en etta på skalan. Ju mer musik och ljudeffekter som lagts på i scenen, desto högre poäng för ljudansamling får den på skalan. Detta berör alltså inte volymen på ljuden, utan endast mängd. Däremot är det så att ju oftare ett speciellt ljud hörs, desto högre blir poängen, även om ljudet bara står antecknat en gång. Hörs ett pip av en fågel blir det lägre poäng än om den kvittrar på genom hela scenen. Jag tar enbart ljudet från den första minuten av scenen jag lyssnar till. Är scenen kortare än en minut använder jag hela scenen, men inte mer.

### **4.3 Källmaterial**

Jag har valt att endast använda mig av filmer gjorda efter år 2000, och har dessutom försökt att begränsa mig till så kallade "blockbuster-filmer", de som blev kassasuccéer de år de gavs ut. De fyra genrer från vilka jag analyserat verk är:

- \* skräck
- \* komedier/romantiska komedier
- \* action
- \* drama.

Jag har studerat fem filmer i vardera genre.

### Skräckfilmer

Freddy vs. Jason (Ronny Yu 2003)  
Final Destination (James Wong 2000)  
The Texas Chainsaw Massacre (Marcus Nispel 2003)  
Saw (James Wan 2004)  
The Ring (Gore Verbinski 2002)

### Komedier/romantiska komedier

Dr T. and the Women (Robert Altman 2000)  
Intolerable Cruelty (Joel Coen 2003)  
100 women (Michael David 2002)  
Fun with Dick and Jane (Dean Parisot 2005)  
Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Garth Jennings 2005)

### Actionfilmer

Spider-Man (Sam Raimi 2002)  
Underworld Evolution (Len Wiseman 2006)  
Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Gore Verbinski 2003)  
Kill Bill Vol.1 (Quentin Tarantino 2003)  
Batman Begins (Christopher Nolan 2005)

### Dramafilmer

Memoirs of a Geisha (Rob Marshall 2005)  
Pride and Prejudice (Joe Wright 2005)  
The Libertine (Laurence Dunmore 2004)  
Glory Road (James Gartner 2006)  
The Pianist (Roman Polanski 2002)

## **4.4 Källkritik**

Visst kan det hända att vändpunkterna inte alltid inträffar under exakt den minut i filmen som jag beskrivit i 4.1, vilket bland annat beror på klippningen och filmens längd. Dock är det så att alla filmer jag valt att analysera, eftersom de är framgångsrika i sin genre och dessutom än



så länge aktuella, går efter mallen såtillvida att de är strukturerade i tre akter med dessa givna vändpunkter, eller nyckelscener, i varje akt. Jag har efter förmåga tagit de exakta scenerna snarare än den exakta tidpunkten och jämfört ljuden dem emellan, men de flesta filmerna avviker från denna version av mallen med endast några minuter åt endera hållet. Detta har gjort det mycket enklare för mig att kunna jämföra ljudläggningen mellan genrer än att bara slumpmässigt välja ut någon scen ur varje film, och genom att använda nio olika vändpunkter och inte bara de som avslutar akt ett och akt två är det enklare för mig att se om det existerar något slags mönster i ljuden. De svåraste scenerna att hitta har varit de som ska inträffa vid minut tre och minut tio. I flera av de fallen har jag därför tagit scenen som inträffar exakt i minut tre eller tio även om jag inte varit säker på att detta varit nyckelscenen i fråga.

Man skulle även kunna kritisera mitt val av filmer att analysera, då de kanske inte varit de allra mest framgångsrika filmerna från året de gavs ut. Detta kan bero på att jag har använt filmer från ett urval, vilket är begränsat av tillgång och ekonomi.

När det gäller den Totala ljudansamlingen och den bedömningsskala som jag har använt mig av, är den ju helt och hållet subjektiv och man kan invända mot hur jag bedömt poängen. Kanske skulle en annan person sätta ett annat värde på skalan i en scen. Min motivering till att jag gjort som jag gjort är att jag finner det svårt att hitta ett alternativt bedömningssätt på ljudansamling. Jag har i viss mån försökt få en oberoende åsikt från några vänner omkring mig som gärna ser film och som kommer från en annan bakgrund än jag själv, för att på detta sätt se om min egen bedömning någotsånär överensstämmer med en mer allmän uppfattning, och har funnit att så är fallet i de allra flesta scenerna. Om bedömningen har skiljt sig åt har det varit med max en poäng åt endera hållet och i dessa fall har jag naturligtvis gått efter min egen bedömning om inte en annan bedömning fått majoritet, vilket inte har inträffat. Jag har i möjligaste mån försökt bortse från volymen på ljudet, även i de fall där den ökar efterhand. Har ljuden ökat i mängd under scenen har poängen oftast blivit högre, om det inte varit färre ljud under största delen av scenminuten.

## 5 Resultat

För att få veta exakt vilka ljud som förekommit i de olika nyckelscenerna finns en bilaga att läsa, med start på sidan 38. Här följer en sammanfattning med tolkningar av mina observationer.

### 5.1 Skräckfilmerna

I **minut 1** fanns det något slags vattenljud som atmosfärljud i tre av de fem filmerna jag har analyserat. Varför det är så, kan man spekulera om. Eftersom stämningen i filmen ska sättas i filmens första minut så är det viktigt att åskådaren förstår att det är en skräckfilm de tittar på. Vattenljud som regn eller undervattensljud kanske får oss att associera till något negativt, som människans obetydlighet gentemot vädrets makter eller drunkning, den primitiva skrällen för stora vattenmassors djup. I en annan film kan man höra barnskrik som atmosfärljud. Detta blir den känslomässiga motsatsen till barnskratt, som anses vara ett av de få ljud som kan få många människor att associera till något positivt.<sup>14</sup> Skrik från små barn är istället designat av naturen för att inge oss obehagskänslor, så att vi tar hand om vår avkomma när de behöver oss och på så vis får ljudet att upphöra. I fyra av de fem analyserade filmerna kan vi även höra musik som spelas av orkester i denna minut. Ljudeffekterna har varit exempelvis dunsar, saker som krossas, metalliska ljud, klick från en kamera och brus. Jag har inte noterat någon ljudeffekt som verkar kunna ge en positiv känsla. Medelvärdet för ljudansamlingen för filmernas första minut blev 2,8 av 5 möjliga.

I filmernas **minut 3** upptäckte jag atmosfärljud i endast en film, och då var det en svag vind. Det var musik i tre av filmerna, också i denna scen orkestermusik. Ljudeffekterna var färre än i filmernas första minut. Även här hittar jag ljud som är negativa, exempelvis pistolskott och skrik, vilka har använts som ljudeffekter. Medelvärdet för ljudansamlingen för filmernas tredje minut blev 2/5. Att ljudansamlingen sjönk från förra scenen tolkar jag som att stämningen har redan satts, vi vet att detta är en skräckfilm, och därför behövs det inte så många "självkla" ljud som får oss att associera med något negativt.

---

<sup>14</sup> <http://www.filmsound.org/filmljud/monitor/> [2006-11-10]

I **minut 10** har jag observerat atmosfärljud i tre av de fem filmerna. Ljuden som hördes var bland annat åska, gråtande och läten från syrsor. Musik hördes i tre av fem filmer, och då var det orkestermusik. Några av de ljudeffekter jag kunde höra var pistolskott, brus och tekniska apparater. Medelvärdet för ljudansamlingen i filmernas tionde minut var 2/5.

I **minut 30**, när andra akten börjar, hörs ljud från syrsor och brus som atmosfärljud. Just ljudet från syrsor iakttog jag i två olika filmer vid denna scen. Det ljudet kan möjligen påminna om natten, då man vanligtvis inte hör syrsor när det fortfarande är ljust ute. Kanske skapar det känslan av att vi är väldigt ensamma? Detta för att om man är flera i mörkret som pratar med varandra, så lägger man oftast inte märke till knirkande från insekter runtomkring. Enligt Sonnenschein kan syrsors knirpande spel likna abnormiteter i människotal, som stammande.<sup>15</sup> Kanske blir vi på alerten av ljudet eller, i vissa fall, irriterade. Det var musik i fyra av filmerna, och då i form av orkestermusik. I en av de fyra filmerna kunde jag även höra John Denver-låt som används diegetiskt, det vill säga att även karaktärerna i filmen hör musiken, inte bara vi som åskådare. Filmskaparna har velat att vi ska associera den låten med att något farligt ska hända i filmen. John Denver dog i en flygolycka,<sup>16</sup> vilket förstärker effekten av rädsla och hela filmen i fråga bygger på att några personer lyckas undkomma döden i en flygolycka. Ljudeffekterna jag kunde höra i denna scen var sådana som ljudet av kött som slits sönder, saker som ramlar och brus. Medelvärdet för ljudansamlingen för filmernas minut trettio blev 3/5. Ljudansamlingsvärdet stiger igen jämfört med i akt ett. Nu börjar det hända saker i filmen, och ljudet hjälper till att bevisa det. Dessa ljud verkar komma från scener där något otäckt händer, då vi kommer in i antagonistens värld.

I nyckelscenen för **minut 45** fanns atmosfärljuden regn, storm och polissiren. Ljudet av en polissiren får oss antagligen att tänka på att något är fel, ett brott har begåtts, och på det sättet kan den fungera bra i skräckfilm. Det är dessutom skapat för att likna en fågels varningsrop för rovdjur, för att göra oss omedelbart uppmärksamma.<sup>17</sup> Ljuden av åska och regn är en signal till att snabbt söka skydd.<sup>18</sup> Musiken i dessa scener har varit orkestermusik. Ljudeffekterna har varit metalliska ljud, fotoblixt, pistolladdning, stormljud, bil som kör förbi och motorsågljud, med flera. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3,4/5.

---

<sup>15</sup> Sonnenschein 2001, sid 132.

<sup>16</sup> <http://www.rogernichols.com/JDenver.html> [2007-01-21]

<sup>17</sup> Sonnenschein 2001, sid 184.

<sup>18</sup> Sonnenschein 2001, sid 184.

I filmernas **minut 60** låg explosioner och barnskrik som atmosfärljud. Musiken har varit orkestermusik i alla fem filmerna, plus att även John Denver-låten hörs i en av filmerna. Bland ljudeffekterna hittar jag el-sprak, metalljud av klinga, vattenspolning, saker som ramlar, telefonsignal, tickande och bil som kör. Medelvärdet för ljudansamlingen för filmernas minut sextio blev 3,2/5.

I **minut 75**, där allt ska vara förlorat enligt mallen, har jag hittat atmosfärljud i endast en av de fem filmerna. Där hördes pip från råttor och ljud från syrsor. Musiken som hörs har även här varit orkestermusik. Några av de ljudeffekter jag hörde var slag, eldsflamma, saker som krossas och pappersprassel. Kanske fungerar ljud från papper som något negativt eller olycksbådande, eftersom jag har hittat det ljudet i tre av de fem filmerna vid denna minut. Medelvärdet här för ljudansamlingen har varit 3,4/5.

När tredje akten börjar i **minut 90**, fanns atmosfärljuden regn, storm och ett mörkt dovt ljud. Eftersom regnljudet användes mycket när stämningen skulle sättas i dessa filmer, kanske det även fungerar bra inför slutstriden som är i akt tre. I denna scen har jag upptäckt att det är musik i alla filmerna, och även här i form av orkestermusik. Ljudeffekterna jag har hittat är bland annat kött som slits sönder, polissiren, vatten, metalliska ljud, pistolskott och slag. Denna scen verkar vara den som använder sig av mest ljud inom filmgenren skräck, eftersom ljudansamlingens medelvärde blev 3,8/5. Att den blev högst här var något jag gissat mig till på förhand, eftersom även spänningen brukar vara som högst vid denna scen, och ljud är ett medel som kan användas för att förstärka den känslan.

I skräckfilmernas sista nyckelscen, **minut 120**, har jag funnit atmosfärljuden trafikbrus, vatten och ljud från syrsor. Musik har funnits i fyra av de fem analyserade filmerna. En av filmerna använder sig återigen av John Denver-låten. Några av de ljudeffekter jag har noterat för denna scen är vattenljud, explosion, brus, fotoblixt och ringklocka. Medelvärdet för ljudansamlingen för sista scenen blev 3/5. Eftersom detta är sista scenen i filmerna, känns det som om filmskaparna, enligt mina resultat, vill att vi ska lämna filmerna med en känsla av rädsla. Ljudansamlingsvärdet blev högt och de ljud som kunde höras verkar inte vara några lugnande sådana.

## 5.2 Komedierna

Vid **minut 1**, då stämningen ska sättas, har jag skrivit ned "Inget hörbart" som atmosfärljud i fyra av de fem analyserade filmerna. I den enda filmen man kunde höra något var det fågelkvitter. Anledningen till att atmosfärljuden inte hördes i dessa nyckelscener var för att scenen istället flödade över av musik. Musiken i dessa scener var väldigt olika. En av filmerna använde sig av Simon & Garfunkels låt "The Boxer" i diegetisk form. Två andra filmer spelade snabba och glada poplåtar. En annan film använde istället en långsam låt, medan den sista filmen använde sig av kvinnokörsmusik. Ljudeffekterna var inte så många i den här scenen, men några av dem som fanns var en passerande bil, hundskall, fönster som krossas, plingande och vattenplask. Medelvärdet för ljudansamlingen för komediernas första nyckelscen blev 2,8/5. Vissa av ljuden skulle passa lika bra i en skräckfilm. När jag tittade på dessa scener fick jag ändå inga negativa känslor. Jag tror att det beror på att musiken kanske påverkar oss människor mer än vad ljudeffekterna kan när filmens stämning ska sättas.

I **minut 3** består atmosfärljuden i två av filmerna av sorl. Musiken i dessa scener är snabba och glada i fyra av fem filmer. Bland ljudeffekterna finns saker som slår mot marken, pistolskott, telefonsignal och pappersprassel. Även här finns ljud som mycket väl skulle kunna passa in i en skräckfilm. Men fortfarande ska vi känna att det är en glad film vi tittar på, vilket den glada musiken berättar för oss, då vi fortfarande känner att vi tittar på en komedi trots att vi hör ljud från exempelvis en pistol. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5.

I **minut 10** hördes atmosfärljud i endast två av filmerna, och då var det återigen sorl. I en av de filmerna hördes även fågelkvitter. Fågelkvitter är ett positivt ljud, för att det känns fredligt och lugnande.<sup>19</sup> Det spelades musik i fyra av filmerna, men jag hittade inga likheter mellan låtarna. Bland de ljudeffekter jag hörde fanns dörr som öppnas och stängs, pappersprassel, en tuta, pistolskott och blippande och swooshljud från TV. Medelvärdet för ljudansamlingen blev här 2,2/5.

I nyckelscenerna för **minut 30**, då andra akten börjar, har jag på atmosfärljud bland annat hittat ljud som trafikbrus, sorl och fågelkvitter. I fyra av de fem analyserade filmerna spelades det musik. Jag hittar inget mönster för om musiken brukar vara glad eller sorgsen vid denna

---

<sup>19</sup> Sonnenschein 2001, sid 184.

nyckelscen. Några av de ljudeffekter jag har funnit är en bil som startar, pappersprassel, porslin som krossas, elektroniska ljud och vattenspruta. Medelvärdet för ljudansamlingen vid denna nyckelscen blev 2,6/5.

Bland atmosfärljuden för nyckelscenerna i **minut 45** fann jag svaga ljud från sporadiska rörelser av många människor och pip från en hjärtapparat. Det var musik i alla fem filmerna, där vi kunde höra lugn blues, en lugn poplåt, elektronisk låt som övergår till rocklåt, och i den sista filmen en orgel med en kyrkokör. I två av filmerna var musiken diegetisk. Mönstret jag kunde hitta i denna nyckelscen var att musiken verkar vara lugn. Bland de ljudeffekter som kunde höras fanns motorljud från en golfbil, bestick som klirrar, bil som kör förbi, applåd och snyträs. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5 vid denna nyckelscen.

Vid nyckelscenen i **minut 60** har jag hittat ett mönster för ljuden. Enligt mina observationer är de flesta ljuden som hörs sådana som kan associeras med något negativt. I atmosfärljud hittar jag ljud som surr från hiss, ett plingande ljud, sorl, insektsljud, trafikbrus, maskinljud och skrik. Det spelades musik i tre av de fem analyserade filmerna. Det var domedagsmusik av orkester i en av filmerna. En annan hade en blueslåt som var diegetisk. Några av de ljudeffekter som kunde höras var en kedja som klingar, en murrande hund, prassel från påse, klirrande glas och tallrikar, glas som krossas, bestick som slår mot golv, slag mot kropp och bil som kör och tutar. Här verkar det som om ljuden inte ska ge en positiv känsla. En murrande hund är inget jag associerar med något positivt, och inte heller glas som krossas eller slag mot en kropp. Musiken verkar inte försöka göra oss glad, och inte heller atmosfärljuden. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,6/5.

I **minut 75** består atmosfärljuden av sorl, gräsklippare, trafikljud och kyligt vindsus. Det har varit musik i fyra av fem filmer, och då lugnare låtar. Några av de ljudeffekterna som jag har hittat är skrik, knack på dörr, pappersprassel, bildörr som öppnas och stängs och klädprassel. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2/5. Detta var det lägsta medelvärdet som komedifilmerna fick bland alla nyckelscener.

När akt tre ska börja i **minut 90** fanns atmosfärljud som storm, regn, vindsus och sorl. Det har varit musik i alla fem filmerna. En av filmerna hade domedagsmusik, mäktig och dyster, medan två andra filmer hade lugnare musik. De resterande två filmerna hade lite snabbare musik. Ljudeffekterna som hördes var ljud som dörrgissel, sprayljud, fönster som krossas,

pappersprassel, borrmaskinsljud och slammer av bestick. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 4/5. Ljudansamlingsvärdet blev här högst, vilket jag också trott innan jag började analysera filmerna, men inte att den skulle vara högst här bland alla filmgenrer, vilket var fallet.

I sista nyckelscenen, **minut 120**, har jag skrivit ned atmosfärljuden publikjubel, vindsus, sorl, barn som gråter och trafikbrus. Det har varit snabb och glad musik i alla fem filmerna. Att den var snabb och glad var något jag även här antagit skulle inträffa, men kanske inte i alla komedifilmerna. Att den är glad kan bero på att filmskaparna vill att vi ska få en positiv känsla efter att ha sett filmen, eftersom att det är en komedifilm. Några av de ljudeffekterna som jag har skrivit ned är hundskall, ljud från hundkedja, tuta från en lastbil och ett elektriskt ljud. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 4/5. Att ljudansamlingen blev som högst i genrererna även här är något jag inte alls väntade mig.

### 5.3 Actionfilmerna

Vid nyckelscenen i **minut 1** hörs atmosfärljuden vågplask, knarr från åror, fågelpip, människor som fäktas och skriker och även ett tåg som åker förbi. Det är musik i fyra av de fem filmerna. I två av filmerna är det en orkester som spelar, den tredje har slaginstrument och i den fjärde hörs en panflöjt. Några av de ljudeffekterna som jag noterat är en buss som stannar, mynt som slår mot golv, knock mot dörr och skratt. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2/5. Troligen vill filmmakarna få oss på spänn redan här för att förbereda för all action som ska följa. Det har varit lite svårdefinierbart hur de arbetat med ljuden för att uppnå detta, då det i en av filmerna lika gärna kunde ha varit början på en skräckfilm och i en annan fick man nästan känsla av en komedi. Kanske är action den av dessa genrer som fungerar med de mest skilda ljud när stämningen ska sättas.

Vid **minut 3** fanns atmosfärljud som sorl, storm, vattenplask och öppen eld/skorsten. Musik har spelats i fyra av de fem analyserade filmerna. Musiken har varit väldigt olika i alla actionfilmer, men ingen av låtarna verkar vara musik som ska få oss att känna glädje. Ljudeffekter som kan höras vid denna nyckelscen är ljud som fotoblixtljud, handklapp, häst som galopperar, svärd som klingar, djur som morrar och nyckelklirr. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5.

Bland atmosfärljuden i **minut 10** har jag hittat regn, sorl, måsskrin och vågor. Det har varit musik i fyra av fem filmer, där den spelas av orkester i tre av filmerna. Den fjärde filmens musik spelas av ett piano. Ljudeffekter som kan höras vid dessa nyckelscener är fotoblixtljud, elektriskt brus, klirr, knarr och bestickskrammel. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3/5. Här tycker jag att ljuden berättar mer för oss att något negativt händer med tanke på regnet, bruset och klirret.

När akt två börjar, alltså vid **minut 30**, består atmosfärljuden av ett ondskefullt skratt, en tuta och fåglar (inte fågelkvitter). Atmosfären hördes i endast två av filmerna. Det var musik i alla fem filmerna. Musiken spelades av orkester i fyra av filmerna, medan den femte låten var en westernlåt som var icke-diegetisk. Ljudeffekter som kunde höras i denna scen var tidningsprassel, vingar som prasslande dras in, explosioner, skrik, barngråt, kampvrål, skrammel, kling från mortel, knarr, fladdermuspip och rassel. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3/5. Här verkar det vara en nyckelscen, där många ljud vill få oss att känna oro eller spänning.

Vid nyckelscenerna för **minut 45** hördes atmosfärljudet i två av fem filmer, och då i form av svag vind och skeppsljud som knarrar och viner. Det var musik i fyra av fem filmer. I tre av filmerna bestod musiken av en orkester som spelade. Den fjärde filmen innehöll istället en diegetisk rockig låt, som sedan övergick även den till icke-diegetisk orkestermusik. Ljudeffekter som kunde höras var exempelvis en väska som släpas på marken och öppnas, pappersprassel, dörr som låses, glas som krossas, varulvslåten, vattenplask, pistolskott och en cykelplinga. Det var pappersprassel i tre av filmerna. Medelvärdet för ljudansamlingen 2,6/5.

De flesta ljuden i minut **60** verkar vilja berätta för oss att något negativt händer på bild, om vi ser tillbaka till skräckfilmernas ljudsättning. Några av atmosfärljuden som kunde höras var ett ondskefullt skratt, sorl och applåder, storm, och skeppsknarr. Det intressanta är att stormljudet fanns med i tre av filmerna, alltså ett ljud som ofta kan göra oss oroliga eller rädda. Det spelades musik i fyra av de fem analyserade filmerna. Musiken var orkestermusik i två av filmerna, medan det i den tredje spelades en lugn låt, och i den sista en gladare diegetisk låt som sedan övergick till mörk orkestermusik. Ljudeffekter som kunde höras var bland annat explosioner, pistolskott, tak som går sönder, vattenplaskande, vågplask, klang från svärd, gevär som klickar, glas som krossas och duns. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3/5.



Vid nyckelscenen i **minut 75** har jag antecknat atmosfärljuden helikopterljud, vind, och regn. Det har spelats musik i tre av fem filmer där de har bestått av orkestermusik. Ljudeffekterna som jag har hittat var ljud som gnissel från en grind, pistolladdning, klickande, klirr, knackande, klingande, och storm. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5.

Vid tredje aktens början, **minut 90**, fanns det atmosfärljud i två av filmerna. Det som hördes var propellerljud och eld som sprakar. Det spelades musik i alla fem filmerna. I fyra av dem var det orkestermusik medan den sista spelade Santa Esmeralda-låten "Don't Let Me Be Misunderstood" som är en latinljudande rockig diskolåt. Ljudeffekterna som kunde höras vid dessa scener var telefonpip, hundskall, kroppsdel som slits sönder, metallklang, plask, svisch, duns, och glas som krossas. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3,6/5. Dessa ljud är även de sådana som ger en negativ känsla, vilket passar in bra med det som ska ske på bilden, slutstriden.

I **minut 120** använder sig ingen av filmerna av atmosfärljud. Musik har istället funnits med i alla filmerna. Det är orkestermusik i fyra av filmerna, medan en använder sig av låten "The Lonely Shepherd" av Zamfir, vilken är en långsam panflöjtslåt som ackompanjeras av en orkester. Ljudeffekter som kan höras vid dessa nyckelscener är plask, svisch, tygfladder och en penna som raspar mot papper. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,4/5.

## 5.4 Dramafilmer

I de första nyckelscenerna vid **minut 1** har jag noterat atmosfärljud på två av filmerna. Dessa ljud är storm, havsvågor, sorl och fågellåten och fågelkvitter. Det har varit instrumentalmusik i alla fem filmerna, men både glad och sorglig musik beroende på film. Ljudeffekter som kunde höras var rassel från blad i vinden, kamerablixt, domarvissla, slutsignal för basketmatch, applåder och skrik. Något intressant här är att ljudeffekter endast hördes i två av filmerna och att förmedlandet av stämningen har överlåtits till musiken. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,2/5. Två av filmerna använde sig av mycket ljud i filmens början, medan tre av filmerna använde sig av väldigt få ljud. Speciellt en film (Glory Road) använde sig av mycket ljudeffekter. Att den gjorde det tror jag beror på att det är en basketfilm, och ljudläggaren ville skapa fram känslan av att vi tittar på en basketmatch.

Atmosfärljud som har kunnat höras vid **minut 3** är fågelkvitter, sorl, brus, djurläten och ångtjut. Det har varit musik i alla fem filmerna. Två av dem har använt sig av diegetisk musik. I en av filmerna var det countryliknande musik. Att det var så beror troligen på att mycket av filmen utspelas i Texas, och musiken vill förtydliga det. Ljudeffekter som kunde höras var frasande steg på gräs, skall från en liten hund, dörr som öppnas och slag mot trä. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,4/5.

Atmosfärljuden som fanns i nyckelscenerna för **minut 10** var bland annat sorl, trafikbrus, maskinljud och skratt. Det spelades musik i tre av filmerna, där den var diegetisk i två av dem. I två av låtarna dominerade stråkar, i den tredje en flöjt. Ljudeffekter som kunde höras var vattenplonk, slammer från hink, dörrljud, lerklafs, bollstuds, kedjerasel, billjud, galopp och hundskall. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 3,6/5. Att den blev så hög i denna nyckelscen är inget jag väntade mig av dramafilmen, men kanske vill man markera att den inledande sammanfattningen av filmen och stämningssättandet är avklarat, att vi ska bli uppmärksamma på vad händer härnäst.

När andra akten börjar vid nyckelscenen i **minut 30**, hörs atmosfärljud i tre av filmerna. Ljuden är vindsus, fågelkvitter och sorl. Det spelas musik i två av filmerna. I den ena filmen används snabba stråkar och blås, som sedan övergår till slaginstrument, medan den andra filmen använder sig av glad tidig 60-talsmusik. Ljudeffekter som kunde höras här var smatter mot trä, hundskall, gräsprassel, knirr och en cykel som åker förbi. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,4/5.

Vid denna nyckelscen i **minut 45** hörs atmosfärljuden i tre av filmerna, och då bland annat i form av fågelkvitter och sorl. Det var musik i tre av filmerna. I en film användes piano och stråkar, medan en annan använde sig av endast stråkar. Den sista filmen använde sig av slagverk som sedan övergick till hjältemodiga stråkar. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5.

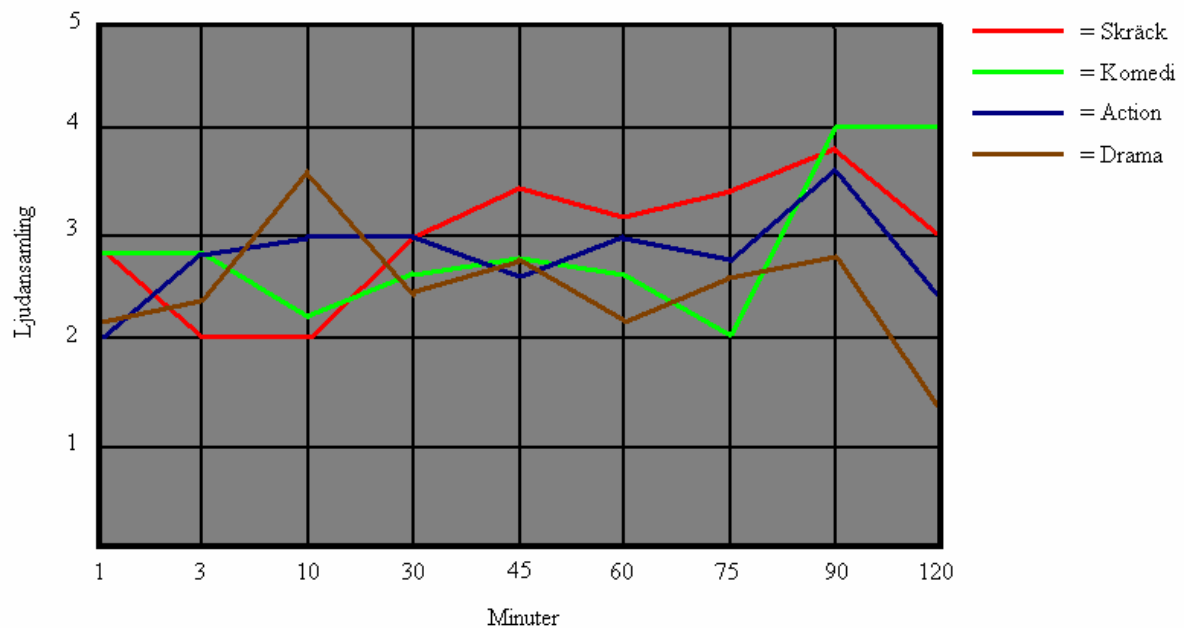
Atmosfärljuden i **minut 60** var rinnande vatten, storm, jubel och svagt snarkande. Musik spelades i tre av filmerna. I ena filmen användes stråkar som spelar långsamt och slaginstrument. I en annan film användes piano, medan en lugn kärlekslåt spelades i den tredje filmen. Bland de ljudeffekter som kunde höras fanns pappersprassel, gnisslande, duns och rullande hjul. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,2/5.

Atmosfärljuden som kunde höras i **minut 75** var sorl, fågelkvitter, jubel, skjutande och flammor. Det spelades musik i tre av filmerna. I den ena användes japanska instrument och sång (filmen utspelar sig i Japan), medan en annan film använde sig av ett piano som spelade långsamt. Den sista filmen spelade sorglig orkestermusik. Ljudeffekter som kunde höras var plaskande, bultande, klirr, rullande hjul, gnissel, dörr som stängs och duns. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,6/5.

I tredje aktens början i **minut 90** var atmosfärljuden fågelkvitter, sorl och publikjubel. Det var musik i tre av filmerna. Det var orkestermusik i alla filmerna. I en film var musiken först långsam men blev sedan snabb. I en annan film var musiken stressande, medan den sista hade sorglig musik. Ljudeffekter som kunde höras i den här nyckelscenen var ljud som duns, klirr, gnissel, siren, bil som kör förbi och domarvissla. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 2,8/5.

I den sista nyckelscenen i **minut 120** fanns flera gemensamma nämnare. Atmosfärljud kunde endast höras i två av filmerna, och då i form av fågelkvitter och publikjubel. Det var musik i alla filmer. Tre av filmerna använde sig av orkestermusik, en spelade soulaktig musik och en annan en sorgsen opera. Det hördes endast ljudeffekter från en film, och då i form av klickande och kamerablixt. Medelvärdet för ljudansamlingen blev 1,4/5. Denna nyckelscen är den som har lägst värde på ljudansamlingen bland de analyserade filmgenrerna då alla filmer utom en hade en etta på ljudansamlingen. Enligt mina resultat brukar den sista scenen i dramafilmer alltså använda sig mest av musik, men nästan inga ljudeffekter.

Här följer ett diagram över hur medeltalen av filmernas ljudansamling skiljer sig åt mellan genrer, skapat av resultaten från de analyserade nyckelscenerna.



Vi kan följa de färgkodade kurvorna för respektive genres ljudansamlingsintensitet (lodrätt) genom de nio analyserade nyckelscenerna (vågrätt). Ju högre värdet är, desto fler ljud hördes i nyckelscenen.

Hur jag tolkar diagrammet framgår av de föregående kapitlen 5.1 – 5.4.

## 6 Slutsatser

Jag har, som jag hoppades, funnit några mönster inom vissa genrer som ger stöd åt uppfattningen att det kan finnas en del ljud som passar bättre i en specifik genre. Vid en jämförande studie av de olika genrerna har jag kunnat se vilka genrer som skiljer sig mest och minst från varandra ljudmässigt och vad de har gemensamt, för att på detta sätt söka svar på min andra frågeställning. Jag har försökt finna en lösning i fråga om hur de olika ljuden jag funnit påverkar våra känslor.

### 6.1 Sammanfattning

Ett mönster i skräckfilmerna verkar bestå i att musiken som används oftast är orkestermusik, vilket känns förstaeligt då man kan få fram en sådan mäktig variation med hjälp av den. Enligt Friederich Marburg (1718-1759) är det akustiska uttrycket för rädsla snabbt nedåtgående toner, främst i det lägre registret.<sup>20</sup> Återkommande ljud inom skräck är läten från syrsor, vattenljud av olika slag och metalliska ljud, förutom då allt verkar vara förlorat, då ljud från papper är i märkbar majoritet. Ljud som skott som smäller av, sirener och läten från att någon tillfogas kroppslig skada, som slag mot en kropp eller kött som slits sönder, känns mer uppenbara i en film som vill framkalla rädsla, eftersom självbevarelsedriften gör sådana tydliga ljud av fara för liv, ens egens eller någon annans, otäcka. De ljud som återkommer oftast i dessa skräckfilmer och som används för att skapa en negativ känsla, är följande: regn, storm, gråtande, skrik, pistolskott, ljud från syrsor, brus, metalliska ljud och explosioner. Ljudansamlingskurvan för nyckelscenerna är som lägst i första akten, medan den stiger i andra. I början av sista akten blir den som högst, medan den i den sista scenen tonas ner.

De typiska ljuden för komedifilmerna enligt mina iakttagelser är sorl, trafikbrus och fågelkvitter som atmosfärljud. Att hitta ljudeffekter som är typiska för denna genre är svårt. En av de ljudeffekter som jag har hittat väldigt ofta är pappersprassel. Musiken är glad och snabb i filmens början och slut. Orkestermusik är inte lika dominerande som i skräckfilmer. Ljudansamlingskurvan håller sig ganska jämt genom första och andra aktens nyckelscener. I tredje aktens början når den sin topp, för att sedan hålla sig kvar på samma värde i sista nyckelscenen.

---

<sup>20</sup> Sonnenschein 2001, sid 108.

Ett mönster jag kan hitta hos actionfilmerna är att musiken inte brukar vara glad, och det är vanligare med orkestermusik i denna genre än i exempelvis komedier. Filmerna brukar sluta med att musiken hörs, medan få ljudeffekter gör det. Ljudansamlingskurvan håller sig ganska jämn genom akt ett och akt två, medan den stiger i nyckelscenen i början av tredje akten. Ljudansamlingen sänktes mot slutet, troligen för att få en avtoning från spänningen.

Jag trodde att dramafilmerna skulle ha en lägre ljudansamling än de andra genrererna, men detta stämde endast mot sista delen av filmen, och på minut 10 har dramafilmerna högst medelvärde av alla. Jag har funnit ett mönster i atmosfärljuden i flera av nyckelscenerna, där man använt sorl och fågelkvitter och i vissa fall även jubel, men det sistnämnda hörde främst hemma i sportdramat *Glory Road*, se kapitel 7 Diskussion. Dramafilmerna slutar ofta med mycket musik men med knappt några hörbara ljudeffekter. Jag tror att många tänker på dramer i allmänhet som sorgliga filmer, men enligt ljuden här framkallar de ofta positiva känslor. Kanske borde man undersöka mer om skillnaden mellan exempelvis kärleksdramer och krigsdramer i detta avseende.

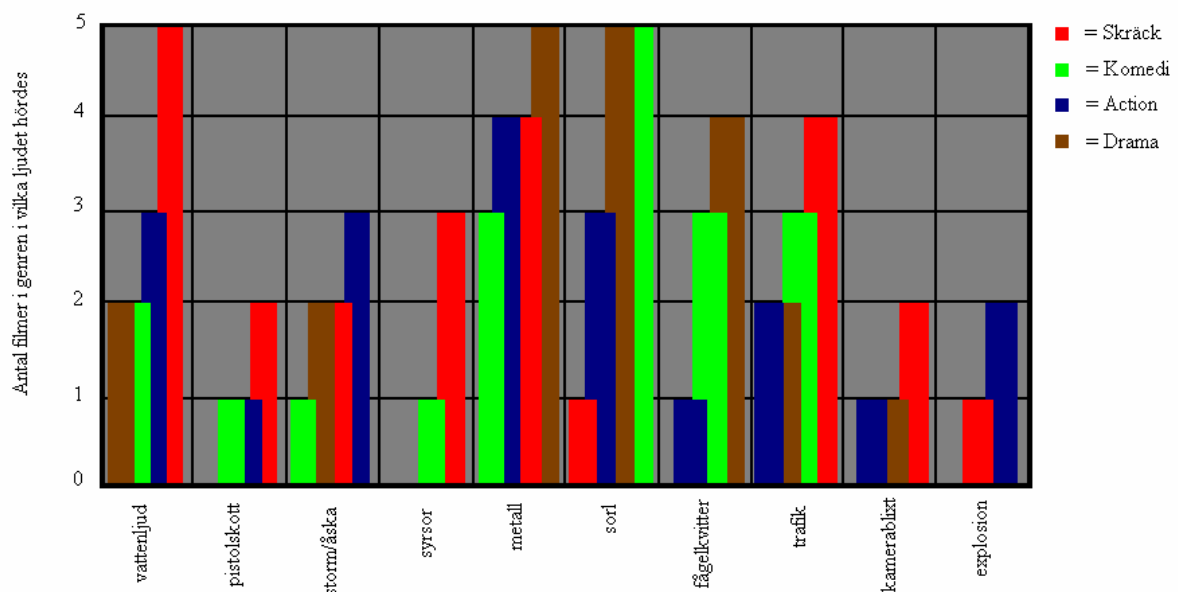
## 6.2 Jämförelser

Alla filmerna har en liknande avtoning i ljudansamlingen efter minut 90, utom komedierna som håller sig på samma nivå. Detta kan man förstå eftersom vi kanske inte behöver smälta intrycken på samma sätt efter en film som vill göra oss glada, som efter filmer som vill inge skräck, spänning eller dramatik i övrig form. Alla filmgenrererna, förutom drama, där höjdpunkten ligger på minut 10, har sitt högsta medelvärde i ljudansamling i början av akt tre, alltså nyckelscenen i minut 90.

Självklart fanns det fler ljud som återkom flera gånger i mina resultat, men som för mig inte framkallade känslor som kändes typiska för en genre, och därför har jag heller inte tagit med dem i det följande diagrammet. Som jag har skrivit tidigare kan ljudeffekter användas för att göra det vi ser på bild verkligare, som exempelvis ljud från en dörr som stängs, tramp ljud när någon går eller kanske pappersprassel. De ljuden är alltså inte i första hand till för att förstärka en känsla utan för att göra upplevelsen mer trovärdig, men kan naturligtvis även bidra till en stämning beroende på hur ljudet har lagts.

Diagrammet på nästa sida ger en överblick för hur ofta några ljud som jag lagt märke till förekommer inom olika genrer. Det finns bara en punkt i diagrammet där skräck och komedi har något som tillsammans skiljer dem från action och drama, och det är ljud från syrsor. Ljudet hör vanligen hemma i skräckgenren, men kan tydligen användas för att ge en liten nervkittling i en komedi, eller helt enkelt för att tala om att det är natt. Ljud från metall verkar användas flitigt i alla genrer, men i skräck och action är ljuden från klingor och andra farliga saker, i dramafilmer var det saker som gnisslade och i komedierna var det kedjor som rasslade. Trafikljuden verkar inte ha så mycket att göra med vilken genre det är, utan snarare i vilken tid den aktuella filmen utspelar sig. När det gäller vattenljuden, där skräck dominerar, är just de ljuden i skräckfilmer ofta, men inte alltid, av regn, medan det i de övriga genrerorna rör sig mer om plaskanden eller vågor. Sorl och fågelkvitter, som positiva ljud, hör uppenbarligen mest hemma i drama och komedi och inte alls i skräckfilmer. Explosioner hör förutsägbart nog hemma bland skräckfilm och action. Jag hittar flest likheter mellan komedi och drama, och mellan skräck och action, i det senare fallet undantaget syrsorna, som håller sig undan actionspackade sekvenser.

Jag har här inte tagit någon hänsyn till hur ofta ljuden förekommer i nyckelscenerna jag analyserat, om ett ljud finns med en gång så står det i diagrammet som lika mycket värt som om ljudet förekommer i nästan alla nyckelscenerna i en film. Lodrätt visar i hur många filmer, av de fem jag använt i undersökningen inom genren, som ljudet skrivet under vågrätt förekommer i. Det gäller förstås enbart nyckelscenerna, om ljudet inte hörs i dem står det inte med som att höras i filmen.



Höjden på staplarna visar, med hjälp av de lodräta siffrorna, i hur många av de fem filmerna inom den färgkodade genren som ljudet hördes i, i någon av nyckelscenerna eller i flera. Om exempelvis den röda stapeln är i höjd med fyran till vänster, återfanns ljudet som står under stapeln i fyra av skräckfilmerna i någon av de analyserade scenerna. Under diagrammet står vilka ljud det gäller.

Min slutsats av detta blir att det faktiskt finns ljud som hör mer hemma i en genre eller en annan, och som kanske rent av kan användas till att identifiera genren. Dessa följer nedan.

*För skräck:* Metallljud från farliga saker, syrsor och vattenljud (gärna regn).

*För komedi:* Metallljud från kedjor och liknande, sorl och fågelkvitter.

*För action:* Här är det svårare, då ljuden passar både i skräck och komedi, som vattenljud och sorl, och naturligtvis metalljuden. Dock passar action mer ljudmässigt ihop med skräckfilm.

*För drama:* Gnisslande metall, sorl och fågelkvitter.

Skräck och action har mer gemensamt med varandra, precis som drama och komedi som stämmer väldigt väl ihop. Action har den mest mångsidiga ljudbilden.



### 6.3 Ljud och känsla

Enligt mina resultat verkar skräckfilmer använda sig mer av instrumental orkestermusik än komedifilmerna, där man istället gärna lägger in låtar som även innehåller sång. En trolig anledning till att skräckfilmer gärna använder orkesterinstrument är att de kan spela entoniga ljud som sakta stegras och därefter kulminerar, så att publiken vet att något kommer att hända och blir på helspänn. Där skiljer sig skräckfilmer och komedier åt i musiken. Skräckfilmer verkar mer beroende av ljudet än komedier. Om man exempelvis i skräckfilm vill skapa en känsla av att vara väldigt ensam i ett rum där vi vet att monstret/skurken kan hoppa fram när som helst, är sättet använt i dessa filmer att låta vanligtvis omärkbara ljud höras starkt, vilket skapar en känsla av att det är tyst. I första minuten använder skräckfilmerna mycket ljudeffekter och atmosfärljud för att sätta stämning, otäcka saker som krossade glas, ljud av metall och storm. I komedierna bestämmer ofta musikvalet vilken stämning vi ska befinna oss i när filmen börjar. Vill man ge publiken en gladare, lättad känsla i slutet av en film behövs glad musik.

Fågelkvitter är en av de få positiva ljuden människor kan associera med.<sup>21</sup> Det ljudet används vid första minuten i en av komedifilmerna, då stämningen ska sättas. Hade det atmosfärljudet fungerat i en skräckfilms första minut? Troligen inte, om man inte lyckas få till en otäck stämning genom att använda ett varningsläte från någon fågel som människor skulle ha möjlighet att identifiera. Däremot hörs fågelkvitter ofta i dramafilmer, framför allt i kärleksdramer.

Ljudansamlingskurvorna går nästan exakt tvärt emot varandra i skräck och action, förutom från minut nittios slutstrid där de båda stiger uppåt till slutet. Däremot återfinns en del liknande ljud, vilka alltså syftar till att framkalla oro av något slag, skräck eller annan spänning. Något genrerna har gemensamt är ljudet av papper från hela tre av de fem filmerna i en nyckelscen. I skräckfilmerna hände detta i minut 75, medan det i actionfilmerna inträffade under minut 45.

I en av nyckelscenerna i en dramafilm hörs ett skall från en liten hund. Kanske skulle skallet ha kommit från en stor hund om det hade varit i en skräckfilm. I både komedi, drama och

---

<sup>21</sup> <http://www.filmsound.org/filmljud/monitor/> [2006-11-10]

action kan man höra sorl i atmosfärljud. Detta sätter en ganska lättsam och ibland fartfylld stämning. I filmen Vägvisaren blir en hund skjuten av en pil. Istället för att hunden argt skällt mot sin nemesis, har filmskaparna lagt ljudet av ett ynkligt gnyende. Detta gör att publiken, på den oerhört korta stund som hunden är viktig, hinner få sympati för djuret och lider med det när det blir träffat. Ljud som en hunds gnällande, vilket kan likna ett spädbarns gny, aktiverar nämligen beskyddarinstinkten hos människor.<sup>22</sup>

De typiska genreljud jag hittat syftar till att förstärka vissa känslor. Metalljud från farliga saker gör oss rädda, för vår egen hälsa eller andras. Man blir på sin vakt mot skada. Syrsor tyder på mörker och/eller ensamhet, och vattenljud som regn kan göra oss nedstämda och låter oss förstå att vi är hjälplösa (inför vädrets makter). Fågelkvitter får oss på bra humör, när fåglarna sjunger hotar ingen fara. Ljud från andra människor som pratar innebär att vi inte är ensamma och att det händer saker runtomkring oss, vilket oftast inte är negativt om ingen skriker. Många människor betyder skydd mot fara. Sorlet kan även användas för att visa vilken tid vi befinner oss i, eftersom livsrytmen förändrats genom tiderna och därigenom hur ljudet av en folkmassa låter.<sup>23</sup> Ljudet av sorlet avgör också hur människorna i scenens bakgrund är, folkmassans personlighet,<sup>24</sup> och har därigenom en känslomässig inverkan på lyssnaren. En folkmassa som mumlar sammanbitet skulle antagligen inte kännas särskilt trevligt. Däremot är sorlet ur de analyserade filmerna i de flesta fall mer neutralt och avspänt, och bidrar med en positiv klang.

När filmskaparna vill berätta för oss om att vi är på en viss plats i världen eller i ett speciellt årtionde, är det vanligt att de använder sig av musik som är typisk för den platsen eller tiden. Exempelvis används countrymusik i filmen Glory Road för att tala om för oss att vi är i Texas, medan japanska instrument spelas mycket i filmen Memoirs of a Geisha. Ljuddesignern David Sonnenschein styrker detta påstående i sin bok om att det finns musik som lättare kan tala om för åskådaren vart filmen utspelar sig.<sup>25</sup> Musiken kan även användas för att visa en filmkaraktärs känslor.

---

<sup>22</sup> <http://hem.passagen.se/filmjud/ofelas.htm> [2006-12-20]

<sup>23</sup> Sonnenschein 2001, sid 164.

<sup>24</sup> Sonnenschein 2001, sid 180.

<sup>25</sup> Sonnenschein 2001, sid 109.

## 7 Diskussion

Man skulle kunna forska mer om varför ljuden påverkar oss som de gör, men uppsatsen är till för att underlätta för ljudläggare av filmer, inte för beteendevetare. Alltså fokuserar jag mer på vilka ljud som hörs och går bara kort in på tänkbara orsaker till *att* de hörs.

När det gäller filmmusiken, borde jag kanske ha fokuserat på att anteckna vilken känsla den ingav mig istället för vilka instrument som användes, då jag när jag drog mina slutsatser insåg att det var mer relevant. Jag har använt uttryck som "domedagsmusik" vilket till viss del underlättade för mig och ofta även nämnt om en låt är snabb och "glad". Sedan *varför* musiken känns glad eller som förebådande undergång, kan väl i viss mån förklaras av instrumenten jag lagt märke till och även tempot.

Jag tror att filmen *Glory Road*, som handlar om sport, sticker ut lite från de andra dramafilmer när det gäller ljud. Det kan nästan kallas en undergenre till drama, sådana filmer, precis som romantiska komedier eller sportkomedier är en undergenre till komedier men kanske inte lika utpräglat. Andra sportdramer är exempelvis *Goal!* (Danny Cannon 2005) och *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood 2004). Ljudansamlingen är generellt sett högre i *Glory Road* än i de andra dramerna och nyckelscenerna mycket lättare att plocka ut även ljudmässigt.

Precis som i min B-uppsats kan man här argumentera om antalet filmer jag analyserat i varje genre. Något som blivit mer tydligt nu i denna C-uppsats är just undergenrerna. För att få en klarare bild måste man egentligen kategorisera i mindre, nischade grupper än att enkelt säga att denna film är en actionfilm. Ett actionäventyr kan skilja sig oerhört mycket ljudmässigt från ett krigsdrama, men ändå kan det nästan vara svårt att skilja på dem enbart efter handlingen. Jag tror att skillnaden märks tydligast i de olika dramagenrerna. Det kan ju vara värt att undersöka om det är dramafilm man vill skapa.

## 8 KÄLLOR OCH LITTERATUR

### Filmer

Dr T. and the Women (Robert Altman 2000)

Final Destination (James Wong 2000)

100 women (Michael David 2002)

Spider-Man (Sam Raimi 2002)

The Pianist (Roman Polanski 2002)

The Ring (Gore Verbinski 2002)

Freddy vs. Jason (Ronny Yu 2003)

Intolerable Cruelty (Joel Coen 2003)

Kill Bill Vol.1 (Quentin Tarantino 2003)

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Gore Verbinski 2003)

The Texas Chainsaw Massacre (Marcus Nispel 2003)

Saw (James Wan 2004)

The Libertine (Laurence Dunmore 2004)

Batman Begins (Christopher Nolan 2005)

Fun with Dick and Jane (Dean Parisot 2005)

Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Garth Jennings 2005)

Memoirs of a Geisha (Rob Marshall 2005)

Pride and Prejudice (Joe Wright 2005)

Glory Road (James Gartner 2006)

Underworld Evolution (Len Wiseman 2006)

## Litteratur:

Donnelly, Kevin 2005. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: British Film Institute

Dykhoff, Klas 2004. *Ljudbild eller synvilla – en bok om filmljud och ljuddesign*. Malmö: Liber

Gulino, Paul Joseph 2004. *Screenwriting: The Sequence Approach: The Hidden Structure of Successful Screenplays*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc

King, Viki 1988. *How to write a movie in 21 days. The inner movie method*. New York: HarperResource

Madrid Beltrán, Felipe 2005. *Skräck vs. Romantisk komedi – en jämförelse av ljudeffekter och musik i nyckelscener enligt Hollywoodmallen*. B-uppsats i Ljudproduktion 5p. Falun: Institutionen för Kultur och Media, Högskolan Dalarna

Readman, Mark 2003. *Teaching Scriptwriting, Screenplays and Storyboards for Film and TV productions*. London: British Film Institute.

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

## Internet

August, John 2000. "IMDb: Ask a filmmaker". <http://us.imdb.com/indie/ask-archive?date=20000818>. [2006-10-23]

Carlsson, Sven E 1998. "Otäcka ljud & Onda handlingar". <http://hem.passagen.se/filmljud/ofelas.htm> [2006-12-20]

Nichols, Roger 1997. "John Denver". <http://www.rogernichols.com/JDenver.html> [2007-01-21]

Sergi, Gianluca 2006. "Film Sound Design". <http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=5&id=129> [2006-11-11]

## 9 Bilaga

I denna bilaga står vilka resultat jag fick efter mina anteckningar. Jag har använt tre rubriker, där *Tid* står för vilken nyckelscen/tidpunkt resultatet gäller. Under *Kategori* står det vad för ljud jag beskriver, om det är Atmosfären, Musiken, Ljudeffekterna eller Ljudansamlingen. Under *Anteckningar/Resultat* har jag skrivit ned vilka anteckningar jag har gjort. De fem olika resultaten är från de fem olika filmerna jag analyserat i genren, uppställda i samma ordning som filmernas namn står här nedan. De första anteckningarna under vardera kategori hör alltså till samma film, de som står på andra plats till en annan film etcetera. För att göra det tydligare har jag skrivit en bokstav och en siffra framför anteckningarna, så att läsaren ska lättare kunna förstå till vilken film anteckningarna gäller. Exempelvis står S2 för Skräckfilm nummer två, som är Final Destination som ni kan se nedan, medan D4 står för Dramafilm nummer fyra, vilket är filmen Glory Road.

*Är musiken i scenen icke diegetisk (musik som vi åskådare hör, men inte karaktärerna i den fiktiva världen) står ett ID efter anteckningen. Om den är diegetisk (alltså hörs av personerna i filmen, exempelvis från en bilradio) står ett D och ljudkällan.*

### Skräckfilmerna

S1: Freddy vs. Jason (Ronny Yu 2003)

S2: Final Destination (James Wong 2000)

S3: The Texas Chainsaw Massacre (Marcus Nispel 2003)

S4: Saw (James Wan 2004)

S5: The Ring (Gore Verbinski 2002)

Tid    Kategori    Anteckningar/Resultat

1       Atmosfär: S1 - Barnskrik

          S2 - Regn, storm

          S3 - Inget hörbart

          S4 - Undervattensljud

          S5 - Regn, TV (zappande mellan olika program)

Musik: S1 - Tystnad följt av mörk musik med stråkar, ID

          S2 - Stråkar som spelar lågt, ID

- S3 - Blåsinstrument som spelar lågt, ID  
 S4 - Överraskande stråkar följt av mörka symfonistråkar ID  
 S5 - Ingen
- Ljudeffekter: S1 - Fönster och glas krossas, metall som skrapar, eld  
 S2 - Metalliskt ljud från klinga, sidor som bläddrar  
 S3 - Klick från kamera, gnissel från bår, dörr som slår  
 S4 - Vatten som plaskar mot golv  
 S5 - Brus, prassel, ljust långt pip
- Ljudansamling: S1 = 4/5, S2 = 3/5, S3 = 2/5, S4 = 3/5, S5 = 2/5
- 3 Atmosfär: S1 - Inget hörbart  
 S2 - Inget hörbart  
 S3 - Svag vind  
 S4 - Inget hörbart  
 S5 - Inget hörbart
- Musik S1 - Stråkar och blåsinstrument, Jasonledmotiv ID  
 S2 - Tystnad följt av några stråkar ID  
 S3 - Ingen  
 S4 - Skrällande symfonitoner ID  
 S5 - Ingen
- Ljudeffekter: S1 - Inga hörbara  
 S2 - Inga hörbara  
 S3 - Skrik som låter som gnissel från dörr  
 S4 - Pistolskott, flickskrik (utan flicka)  
 S5 - Telefonsignal, plastslammer, tramp
- Ljudansamling: S1 = 2/5, S2 = 1/5, S3 = 2/5, S4 = 3/5, S5 = 2/5
- 10 Atmosfär: S1 - Inget hörbart  
 S2 - Åska, sorl från folkmassa, flygplansljud, barn gråter  
 S3 - Kvinnor gråter  
 S4 - Inget hörbart  
 S5 - Svaga ljud från syrsor
- Musik: S1 - Ingen  
 S2 - Musik följt av tystnad ID  
 S3 - Några blås, metalljud som använts som musik ID  
 S4 - Mörka ljud med ljusa, svaga kvinnokörsvröster ID

S5 - Ingen

Ljudeffekter: S1 - Inga hörbara

S2 - Tekniska saker hörs

S3 - Pistol som laddas och pistolskott

S4 - Klick, förvrängd röst på band

S5 - Tramp, dörr, brus, ljust långt pip

Ljudansamling: S1 = 1/5, S2 = 2/5, S3 = 3/5, S4 = 2/5, S5 = 2/5

30 Atmosfär: S1 - Ljud från syrsor

S2 - Vindsus

S3 - TV (barnprogram)

S4 - Inget hörbart

S5 - Brus, ljud från syrsor

Musik: S1 - Tysta stråkar och trummor, starkare mot slutet ID

S2 - Långsamma svaga stråkar ID, John Denver/radio D

S3 - Stråkar spelar ljusa toner snabbt, trummor ID

S4 - Lång cymbal och andra olika toner ID

S5 - Ingen

Ljudeffekter: S1 - Inga hörbara

S2 - Dörrknarr, vattendroppar, fläkt, prassel

S3 - Ljud av kött som slits sönder, dörr, saker ramlar

S4 - TV-brus, tickande, röst från TV

S5 - Mörkt ljud, ljust långt pip

Ljudansamling: S1 = 2/5, S2 = 3/5, S3 = 5/5, S4 = 2/5, S5 = 3/5

45 Atmosfär: S1 - Regn, storm

S2 - Inget hörbart

S3 - Inget hörbart

S4 - Väldigt svag polissiren

S5 - Inget hörbart

Musik: S1 - Blås som skiftar från långa höga toner till låga ID

S2 - Svaga stråkar ID

S3 - Svaga snabba stråkar som blir ljusare ID

S4 - Slaginstrument som ökar i styrka ID

S5 - Snabba stressande stråkar, mörka blås ID

Ljudeffekter: S1 - Dörr slår mot vägg, trappsteg



S2 - Stormljud används som överraskningseffekt, metall

S3 - Motorsåg, dörr stängs, metall slår mot metall och trä

S4 - Låga ljud av fotoblixt, pistolladdning, tramp i trappa, dörr, bil kör förbi

S5 - Penna raspar på papper, storm, kopiatorljud, pappersprassel

Ljudansamling: S1 = 3/5, S2 = 2/5, S3 = 5/5, S4 = 3/5, S5 = 4/5

60 Atmosfär: S1 - Inget hörbart

S2 - Explosioner

S3 - Barnskrik och gråt

S4 - Inget hörbart

S5 - Inget hörbart

Musik: S1 - Svaga snabba trummor ID

S2 - John Denver/radio D, sedan tar stråkar över musik ID

S3 - Långsam orkester spelar snabbare och ljusare ID

S4 - Låga orkestertoner ID

S5 - Snabba stressande stråkar ID

Ljudeffekter: S1 - El-sprak, metalljud av klinga, vattenspolning

S2 - Metalliskt ljud från klinga

S3 - Saker ramlar, telefonsignal, telefon läggs på

S4 - Förvrängd röst, klädprassel, klingande kedja, tickande

S5 - Vågskvalp, bil kör

Ljudansamling: S1 = 4/5, S2 = 4/5, S3 = 4/5, S4 = 2/5, S5 = 2/5

75 Atmosfär: S1 - Inget hörbart

S2 - Inget hörbart

S3 - Pip från råttor, spel från syrsor

S4 - Inget hörbart

S5 - Inget hörbart

Musik: S1 - Blås spelar lugnt, sedan starkare ID

S2 - Pip, blås, ljusa stråkar spelar långa toner ID

S3 - Trumma, orkester spelar låga snabba toner ID

S4 - Lång låg ton, följt av cymbal och lång ljus ton ID

S5 - Ingen i början, sedan lugnt piano och stråkar ID

Ljudeffekter: S1 - Slag, eld, vägg går sönder, vatten rinner ur dunk

S2 - Pappersprassel

S3 - Motorsåg, saker som ramlar, metalliskt ljud

S4 - Papper som bläddras

S5 - Tramp, klapp, pappersprassel, kulor rullar, plastslammer, porslin krossas

Ljudansamling: S1 = 4/5, S2 = 2/5, S3 = 5/5, S4 = 2/5, S5 = 4/5

90 Atmosfär: S1 - Inget hörbart

S2 - Regn, storm

S3 - Regn

S4 - Inget hörbart

S5 - Mörkt, dovt ljud

Musik: S1 - Snabba trummor, blås, ID

S2 - Snabba stråkar och blås ID

S3 - Blås spelar långa toner, trummor ID

S4 - "Rockig" orkesterlåt ID

S5 - Sorglig musik bestående av lugnt piano och svaga stråkar

Ljudeffekter: S1 - Vinddragsljud från svärd och kött som slits sönder

S2 - Polissiren, vatten, motorljud, el-sprak, träd faller

S3 - Dörrgnissel, bilmotor, däck, pistolskott

S4 - Metalldörr öppnas, steg, slag mot kropp, porslin krossas, skott

S5 - Vattenljud

Ljudansamling: S1 = 4/5, S2 = 5/5, S3 = 5/5, S4 = 3/5, S5 = 2/5

120 Atmosfär: S1 - Inget hörbart

S2 - Lågt trafikbrus

S3 - Vatten

S4 - Inget hörbart

S5 - Ljud från syrsor

Musik: S1 - Pip, Jasonledmotiv, snabb trumma, stråkar, blås ID

S2 - John Denver D/gitarr, följt av stråkar ID

S3 - En lång lågfrekvent ton ID

S4 - Trummor, synt och orkester, snabb och stark ID

S5 - Ingen

Ljudeffekter: S1 - Vatten, tunga steg

S2 - Eld, ringklocka, explosion, glas som skålas

S3 - Vattendroppar, brus

S4 - Vatten, förvrängd röst, fotoblixt, elstötzapp, slag mot kropp

S5 - Videobandspelarljud, brus

Ljudansamling – S1 = 3/5, S2 = 2/5, S3 = 3/5, S4 = 5/5, S5 = 2/5

## Komedierna

K1: Dr T. and the Women (Robert Altman 2000)

K2: Intolerable Cruelty (Joel Coen 2003)

K3: 100 women (Michael David 2002)

K4: Fun with Dick and Jane (Dean Parisot 2005)

K5: Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Garth Jennings 2005)

### Tid    Kategori    Anteckningar/Resultat

1       Atmosfär: K1- Fågelkvitter

          K2 - Inget hörbart

          K3 - Inget hörbart

          K4 - Inget hörbart

          K5 - Inget hörbart

      Musik: K1 - Simon & Garfunkel – The Boxer D/radio

          K2 - Långsamma stränginstrument ID

          K3 - Snabb poplåt ID

          K4 - Piano, gitarr, stråk, snabb och glad låt ID

          K5 - Kvinnokör ID

      Ljudeffekter: K1 - Passerande bil

          K2 - Inga hörbara

          K3 - Inga hörbara

          K4 - Hundskall, spark på boll, fönster krossas, bil kör och tutar, dörrljud

          K5 - Pling, delfinläten, vattenplask

      Ljudansamling: K1 = 3/5, K2 = 1/5, K3 = 3/5, K4 = 5/5, K5 = 2/5

3       Atmosfär: K1 - Inget hörbart

          K2 - Högljutt prat från många kvinnor

          K3 - Inget hörbart

          K4 - Telefoner ringer och svagt sorl

          K5 - Inget hörbart

      Musik: K1 - Först snabba stråkar ID, sedan The Boxer D/radio

K2 - Swingmusik ID

K3 - Piano, glad musik, stråkar i bakgrunden, svagt ID

K4 - Svagt blås, stråk och piano, långsam, lågt som ökar i tempo och styrka ID

K5 - Glad musik D

Ljudeffekter K1 – Saker slår mot marken, skott

K2 - Telefon, dörrknarr

K3 - Pappersprassel

K4 - Tramp, klädprassel, knäpp med fingrar

K5 - Inga

Ljudansamling – K1 = 4/5, K2 = 4/5, K3 = 2/5, K4 = 3/5, K5 = 1/5

10 Atmosfär K1 - Inget hörbart

K2 - Sorl från folkmassa, fågelkvitter

K3 - Inget hörbart

K4 - Inget hörbart

K5 - Pubmummel

Musik K1 - Ingen

K2 - Svag bluesmusik ID

K3 - Piano spelar svaga låga toner ID

K4 - Musik från TV-programmets början, inget efter det D/TV

K5 - Musik som påminner om E.T. ID

Ljudeffekter K1 - Stol som förflyttas, dörr öppnas

K2 - Skott, fotsteg

K3 - Dörr stängs

K4 - Blippande och swooshljud från tv, pappersprassel, kopp på bord, långt pip

K5 - Tuta

Ljudansamling – K1 = 1/5, K2 = 3/5, K3 = 1/5, K4 = 4/5, K5 = 2/5

30 Atmosfär K1 - Väldigt svagt trafikbrus

K2 - Prat från kvinnor

K3 - Inget hörbart

K4 - Fågelkvitter, bilar kör och tutar, sorl

K5 - Lågt ”rymdskeppsbubbel”

Musik K1 - Ingen

K2 - Långsam pianomusik ID

K3 - Mystisk musik, svaga toner, lite stråkar ID

K4 - Akustisk gitarr och sång ID

K5 - Skojiga stråkar ID

Ljudeffekter K1 - Bil som startar

K2 - Pappersprassel

K3 - Porslin krossas, springande steg

K4- Ljud från armband, nycklar, vattensprutspys, tramp, slag mot dörr

K5 - Blipljud, robotfotsteg, tramp, elektroniska ljud

Ljudansamling – K1 = 2/5, K2 = 3/5, K3 = 2/5, K4 = 4/5, K5 = 2/5

45 Atmosfär K1 - Pip från hjärtapparat

K2 - Vatten

K3 - Inget speciellt

K4 - Utomhusmiljö, knappt hörbar

K5 - Svaga ljud från sporadiska rörelser av många människor

Musik K1 - Domedagskör sjunger lågt, stråkar ID

K2 - Lugn blues ID

K3 - Lugn poplåt D/radio

K4 - Elektronisk musik, sedan snabbare rockig låt med sång ID

K5 - Orgel, kyrkokör D

Ljudeffekter K1 - Inga hörbara

K2 - Golfslag, motorljud från golfbil

K3 - Bestick som klirrar

K4 - Klädprassel, fotsteg, bil kör

K5 - Applåd, snytfräs

Ljudansamling – K1 = 3/5, K2 = 2/5, K3 = 2/5, K4 = 5/5, K5 = 2/5

60 Atmosfär K1- Surr från hiss, plingande ljud

K2 - Inget hörbart

K3 - Inget hörbart

K4 - Restaurangorl, insektsljud, svagt trafikljud

K5 - Maskinljud, skrik

Musik K1 - Ingen

K2 - Blues D/stereo

K3 - Långsamma ljusa toner från blås, sedan snabbare ID

K4 - Ingen

K5 - Domedagsmusik av orkester ID

Ljudeffekter K1 - Kedja, morrande hund

K2 - Prassel från påse, klirrande glas och tallrikar

K3 - Inga hörbara

K4 - Glas krossas, bestick på golv, tramp, bil kör och tutar, slag mot kropp

K5 - Klirr från kedja

Ljudansamling – K1 = 2/5, K2 = 3/5, K3 = 2/5, K4 = 3/5, K5 = 3/5

75 Atmosfär K1 - Sorl från folkmassa

K2 - Inget hörbart

K3 - Inget hörbart

K4 - Gräsklippare, trafikljud

K5 - Kyligt vindsus

Musik K1 - Stråkar långa låga toner som blir starkare ID

K2 - Lugnt piano och bas, svagt ID

K3 - Stråkar, svagt ID

K4 - Gammeldags musik med endast röst ID

K5 - Ingen

Ljudeffekter K1 - Skrik

K2 - Knack på dörr

K3 - Steg

K4 - Pappersprassel, bildörr öppnas och stängs, tramp, klädprassel

K5 - Några snabba överraskande toner

Ljudansamling – K1 = 3/5, K2 = 1/5, K3 = 1/5, K4 = 3/5, K5 = 2/5

90 Atmosfär K1 - Inget hörbart

K2 - Storm, regn, vindsus, sorl från folkmassa

K3 - Sorl från folkmassa

K4 - Inget hörbart

K5 - Svagt vindsus

Musik K1 - Stråkar som blir starkare ID

K2 - Rolig swingmusik ID

K3 - Lugn romantisk och glad poplåt ID

K4 - Svag stråk följt av piano, sorglig, sedan bas icke sorglig ID

K5 - Mörk domedagsmusik av orkester ID

Ljudeffekter K1 - Dörrgnissel, sprayljud och fönster som krossas

K2 - Inga hörbara

K3 - Projektor

K4 - Steg, klädprassel, pistol slår mot kropp, pappersprassel

K5 - Trippande steg, bormaskinsljud, slammer av bestick

Ljudansamling – K1 = 4/5, K2 = 5/5, K3 = 4/5, K4 = 3/5, K5 = 4/5

120 Atmosfär K1 - Publikjubel

K2 - Vindsus, prat från kvinnor, barn som gråter

K3 - Inget hörbart

K4 - Svag trafik

K5 - Inget hörbart

Musik K1 – Gameshowmusik D

K2 - Blues ID

K3 - Glad poplåt ID

K4 - Piano, bas och rytminstrument från scenen innan som tonar bort ID

K5 - Glad orkestermusik med stråkar ID

Ljudeffekter K1 – Inga hörbara

K2 - Steg

K3 - Fyrverkeri

K4 - Tuta från lastbil, hundskall, ljud från hundkedja

K5 - Låga vattenljud, elektriskt ljud, bil som susar förbi

Ljudansamling – K1 = 5/5, K2 = 3/5, K3 = 5/5, K4 = 4/5, K5 = 3/5

## Actionfilmerna

A1: Spider-Man (Sam Raimi 2002)

A2: Underworld Evolution (Len Wiseman 2006)

A3: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Gore Verbinski 2003)

A4: Kill Bill Vol.1 (Quentin Tarantino 2003)

A5: Batman Begins (Christopher Nolan 2005)

Tid    Kategori    Anteckningar/Resultat

1        Atmosfär: A1 - Tåg (svag)

A2 - Människor fåktas och skriker

A3 - Vågplask, knarr från åror

A4 - Inget hörbart

A5 - Fågelpip

Musik: A1 - Orkester spelar svagt och långsamt, musik tar slut 30 sek in ID

A2 - Slaginstrument ID

A3 - Lång underliggande ton, tut från panflöjt ID Barnsång D

A4 - Ingen

A5 - Snabba stråkar, ledmotivet ID

Ljudeffekter: A1 - Skratt, knack, tramp, buss som stannar

A2 - Inget

A3 - Inget

A4 - Tramp, mynt mot golv

A5 - Knastrande steg

Ljudansamling: A1 = 2/5, A2 = 2/5, A3 = 2/5, A4 = 1/5, A5 = 3/5

3 Atmosfär: A1 - Svagt sorl, "laboratoriemiljö"

A2 - Öppen eld/skorsten, storm

A3 - Vattenplask, knarr från skepp

A4 - Inget hörbart

A5 - Vattendroppar

Musik A1 - Ingen

A2 - Stridsmusik ID

A3 - Slagverk, "melankoliska" toner ID

A4 - Nancy Sinatra – Bang Bang/Titelmusik ID

A5 - Lång ton stiger och sjunker ID

Ljudeffekter A1 - Klädprassel, fotoblixtljud, spindel rör sig (knappt hörbar), handklapp

A2 - Dörr, häst galopperar, pil skjuts, svärd klingar, morning, människor dör

A3 - Rop från sjömän

A4 - Inget hörbart

A5 - Metalldörrslammer, nyckelklirr, tygfloff

Ljudansamling – A1 = 2/5, A2 = 5/5, A3 = 3/5, A4 = 1/5, A5 = 3/5

10 Atmosfär A1 – Inget hörbart

A2 - Regn

A3 - Vågor, sorl, måsskrin

A4 - Inget hörbart

A5 - Inget hörbart

Musik A1 - Orkester, långa stråkar, några slaginstrument, blir starkare ID



A2 - Lugna ljusa stråkar, överraskningseffekt plötsligt med ljusa toner ID

A3 - Piratmelodi ID

A4 - Ingen

A5 - Sorgsna pianotoner ID

Ljudeffekter A1 - Slag mot golv, klädprassel, fotoblixtljud, elektriskt brus, andning

A2 - Datablipp, droppar, tramp, lampor tänds

A3 - Klirr, knarr, tramp, bok som stängs

A4 - Tramp, bestickljud, klädprassel

A5 - Tygprassel, pärlor klickar ihop, lock till ask stängs

Ljudansamling – A1 = 4/5, A2 = 3/5, A3 = 4/5, A4 = 2/5, A5 = 2/5

30 Atmosfär A1- Skratt från Green Goblin, svag tuta i bakgrund

A2 - Svag vind, fåglar

A3 - Inget hörbart

A4 - Inget hörbart

A5 - Inget hörbart

Musik A1- Mörka långa toner, växer till scenen tar slut ID

A2 - Orkester, långa toner ID

A3 - Blåstoner ID

A4 - Westernmusik ID

A5 - Låga stråkar, sedan gonggongljud och plingande ID

Ljudeffekter A1 - Tidningsprassel

A2 - Steg, kappa/vingar dras in

A3 - Explosioner, skrik, barngråt, kampvrål, skrammel

A4 - Inget hörbart

A5 - Fras, kling från mortel, knarr, fräs, fladdermusskrik och rassel

Ljudansamling – A1 = 2/5, A2 = 3/5, A3 = 5/5, A4 = 2/5, A5 = 3/5

45 Atmosfär A1 – Inget hörbart

A2 - Svag vind

A3 - Skeppsljud knarrar och viner

A4 - Inget hörbart

A5 - Inget hörbart

Musik A1- Orkester med delar av kvinnokör och slaginstrument, ledmotivet ID

A2 - Diegetisk alternativ rock. Plötsliga starka stråkar ID

A3 - Hjältemodiga stråkar och blås ID

A4 - Ingen

A5 - Långsamma stråkar ID

Ljudeffekter A1 - Väska släpas på mark och öppnas, pappersprassel

A2 - Spakväxel, dörr låses, glas krossas, varulvsläten, bil släpas, klädprassel

A3 - Sjömän ropar, plask, skott

A4 - Cykelplinga, tidningsprassel, tramp

A5 - Pappersprassel, klick, dörr öppnas

Ljudansamling – A1 = 2/5, A2 = 5/5, A3 = 3/5, A4 = 1/5, A5 = 2/5

60 Atmosfär A1 - Sorl och applåder, skratt av Green Goblin

A2 - Storm

A3 - Storm, skeppsknarr

A4 - Inget hörbart

A5 - Åska

Musik A1 - Festivalmusik, övergår till ID orkester: något stämmer inte

A2 - Ingen

A3 - Piratmelodi med orkester ID

A4 - Zamfir – The Lonely Shepherd ID

A5 - Mäktiga stråkar, slagverk ID

Ljudeffekter A1 - Svävaeswoosh, explosion

A2 - Skott, tak går sönder, vattenplaskande

A3 - Vågplask

A4 - Klang från svärd

A5 - Gevär klickar, glas krossas, duns

Ljudansamling – A1 = 4/5, A2 = 2/5, A3 = 4/5, A4 = 2/5, A5 = 3/5

75 Atmosfär A1 – Inget hörbart

A2 - Helikopterljud

A3 - Vind

A4 - Inget hörbart

A5 - Regn

Musik A1 - Inget i början, sedan ljusa stråkar ID

A2 - Stråk och trummor ID

A3 - Ingen

A4 - Ingen

A5 - Sorgsen orkester ID

Ljudeffekter A1 - Trappstegstramp, bloddroppe plaskar mot trägolv, tramp på trägolv

A2 - Gnissel från grind, pistolladdning

A3 - Klick, tramp, klirr, knackande

A4 - Klingande, knarr, slag mot trä

A5 - Klang, storm

Ljudansamling – A1 = 3/5, A2 = 3/5, A3 = 2/5, A4 = 2/5, A5 = 4/5

90 Atmosfär A1 – Inget hörbart

A2 - Propeller

A3 - Inget hörbart

A4 - Inget hörbart

A5 - Eld sprakar

Musik A1 - Orkester med slaginstrument, lugn, blir mörkare/oroligare musik ID

A2 - Plötsliga stråkar och blås ID

A3 - Hjältemodig orkester ID

A4 - Santa Esmeralda – Don't Let Me Be Misunderstood ID

A5 - Slagverksstyrd orkester ID

Ljudeffekter A1 - Telefonpip, någon svarar på telefonen, tramp (svag)

A2 - Slag, hundskall, kroppsdel slits sönder, varg ”skriker”

A3 - Metallklang, skvalp, plask, klirr, klong, vattenplopp, svisch

A4 - Klingande från svärd, svisch

A5 - Klingor korsas, insektsprasseleffekt, dunsar, glaskross, slammer

Ljudansamling – A1 = 3/5, A2 = 4/5, A3 = 4/5, A4 = 3/5, A5 = 4/5

120 Atmosfär A1 – Inget hörbart

A2 - Inget hörbart

A3 - Inget hörbart

A4 - Inget hörbart

A5 - Inget hörbart

Musik A1 - Orkester, ledmotivet ID

A2 - Trummor, ”mystisk” låg ton ID

A3 - Heroiska stråkar och blås, sedan långsamma stråkar ID

A4 - Zamfir – The Lonely Sheperd ID

A5 - Ledmotivsstråkar ID

Ljudeffekter A1 – Tramp på löv (svagt)

A2 - Inga

A3 - Plask, svisch, vattensplatter, klapp

A4 - Penna raspar mot papper, penna slår mot bord

A5 - Tygfladder, vindbrus

Ljudansamling – A1 = 3/5, A2 = 1/5, A3 = 3/5, A4 = 3/5, A5 = 2/5

## **Dramafilmerna**

D1: Memoirs of a Geisha (Rob Marshall 2005)

D2: Pride and Prejudice (Joe Wright 2005)

D3: The Libertine (Laurence Dunmore 2004)

D4: Glory Road (James Gartner 2006)

D5: The Pianist (Roman Polanski 2002)

### Tid    Kategori    Anteckningar/Resultat

1       Atmosfär: D1 - Storm, havsvågor, sorl, fågelläten

          D2 - Fågelkvitter

          D3 - Inget hörbart

          D4 - Inget hörbart

          D5 - Inget hörbart

          Musik: D1 - Mörk, svag ton av blåsinstrument ID

          D2 - Klassisk musik, piano ID

          D3 - Lugnt, ljust blås ID

          D4 - Glad låt ID

          D5 - Sorglig pianomusik ID

          Ljudeffekter: D1 - Rassel från blad i vinden

          D2 - Inga

          D3 - Inga

          D4 - Kamerablixt, domarvissla, basket slutsignal, applåd, skrik

          D5 - Inga

          Ljudansamling: - D1 = 4/5, D2 = 1/5, D3 = 1/5, D4 = 4/5, D5 = 1/5

3       Atmosfär: D1- Gnissel, ångtjut, get bråker, kyckling kacklar

          D2 - Inget hörbart

          D3 - Mycket svagt fågelkvitter

          D4 - Sorl

D5 - Brus, radio

Musik D1 – Stråkar, blås och plingande ID

D2 - Klassisk musik D/piano

D3- Lugn musik ID

D4 - Countryliknande musik ID

D5 - Diegetisk musik/radio

Ljudeffekter D1 – Tramp på metalltrappsteg

D2 - Inga

D3 - Frasande steg på gräs, skall från liten hund, steg på golv

D4 - Steg, dörr öppnas

D5 - Klädprassel, slag mot trä

Ljudansamling – D1 = 4/5, D2 = 1/5, D3 = 2/5, D4 = 3/5, D5 = 2/5

10 Atmosfär D1 – Svagt sorl av folk och få

D2 - Skratt och klappande

D3 - Hönskackel, sorl

D4 - Mycket svagt sorl och maskinljud

D5 - Trafik

Musik D1– Lugna orkesterstråkar ID

D2 - Klassisk musik av stråkar, D/band som spelar

D3 - Flöjt D/Pipa

D4 - Ingen

D5 - Ingen

Ljudeffekter D1 – Vattenplonk, slammer från hink, dörrljud

D2 - Inga

D3 - Steg, slag, kropp faller, lerklafs

D4 - Bollstuds, kedjerassel, grusknaster, billjud, fabriksstuta, trafik

D5 - Klocka plingar, steg, gallop, hund skäller, klingande, slag, bromsande

Ljudansamling – D1 = 3/5, D2 = 3/5, D3 = 4/5, D4 = 4/5, D5 = 4/5

30 Atmosfär D1 - Vindsus

D2 - Fågelkvitter

D3 - Inget hörbart

D4 - Inget hörbart

D5 - Sorl

Musik D1 – Snabba stråkar och blås, därefter slaginstrument ID

D2 - Ingen  
D3 - Ingen  
D4 - Glad tidigt 60-talsmusik ID  
D5 - Ingen

Ljudeffekter D1 – Smatter mot trä, knarrande steg, slammer, hundskall  
D2 - Gräsprassel, hästhovar mot jord i galopp  
D3 - Steg, klädfras, knirr  
D4 - Bollstuds, duns, klapp, smatter av många fötter  
D5 - Steg, cykel

Ljudansamling – D1 = 3/5, D2 = 2/5, D3 = 1/5, D4 = 3/5, D5 = 3/5

45 Atmosfär D1 – Inget hörbart  
D2 - Svagt fågelkvitter  
D3 - Inget hörbart  
D4 - Publikorl, buande och jubel  
D5 - Människor som går, sorl, trumma

Musik D1 - Ingen  
D2 - Klassiskt piano och stråkar ID  
D3 - Stråkar ID  
D4 - Slagverk går över till hjältemodiga stråkar ID  
D5 - Ingen

Ljudeffekter D1 – Klädprassel, kopp dras över bord och fylls  
D2 - Svagt klapper av hästhovar, stort lakan som vädras  
D3 - Knarr, pappersprassel, steg  
D4 - Gnissel, dunsar, visselpipa  
D5 - Steg, klädprassel

Ljudansamling – D1 = 1/5, D2 = 2/5, D3 = 2/5, D4 = 5/5, D5 = 4/5

60 Atmosfär D1 – Rinnande vatten  
D2 - Åska  
D3 - Inget hörbart  
D4 - Jubel, applåder  
D5 - Svagt snarkande, hostande

Musik D1– Långsamma stråkar, slaginstrument ID  
D2 - Ingen  
D3 - Piano ID

D4 - Lugn låt, ”tryckare”, med manlig sångare ID

D5 - Ingen

Ljudeffekter D1 – Örfils ljud, rullande hjul, tramp, duns

D2 - Trä skramlar mot trä, mycket svagt pappersprassel

D3 - Knarr, steg, hostning, pappersprassel

D4 - Inga

D5 - Klädprassel, gnisslande

Ljudansamling – D1 = 3/5, D2 = 2/5, D3 = 2/5, D4 = 2/5, D5 = 2/5

75 Atmosfär D1- Sorl

D2 - Fågelkvitter

D3 - Inget hörbart

D4 - Inget hörbart

D5 - Jublande, skjutande, flammor

Musik D1 – Japanskt slaginstrument, blåsinstrument, strängar, kvinnosång D

D2 - Långsamt piano ID

D3 - Ingen

D4 - Ingen

D5 - Sorglig orkestermusik ID

Ljudeffekter D1 – Tramp, rullande hjul

D2 - Gnissel, dörr stängs, steg

D3 - Steg, bultande, knirr, plaskande, slag, klirr

D4 - Metallisk smäll, kling, klädfras

D5 - Slag mot mark,

Ljudansamling – D1 = 3/5, D2 = 2/5, D3 = 3/5, D4 = 2/5, D5 = 3/5

90 Atmosfär D1 – Inget hörbart

D2 - Fågelkvitter

D3 - Mycket svagt sorl

D4 - Publikjubel

D5 - Svagt fågelkvitter, sorl

Musik D1 - Ingen

D2 - Ingen

D3 - Först långsam orkester, sedan snabbt piano ökar med stråkar ID

D4 - Hetsande slagverk och lite stråkar ID

D5 - Blåsinstrument, sorglig ID

Ljudeffekter D1 – Dunsar och klirr

D2 - Steg i gräs, suck

D3 - Klickande, steg

D4 - Gnissel, studs, metallklonk, duns, domarvissla

D5 - Siren, dörr öppnas, steg, bil kör förbi, klingande

Ljudansamling – D1 = 2/5, D2 = 2/5, D3 = 1/5, D4 = 5/5, D5 = 4/5

120 Atmosfär D1 – Inget hörbart

D2 - Svagt fågelkvitter

D3 - Inget hörbart

D4 - Publikjubel

D5 - Inget hörbart

Musik D1 – Sorgsna, långsamma stråkar och blåsinstrument, lite strängar ID

D2 - Snabbt klassiskt piano och stråkar ID

D3 - Sorgsen kvinnlig operasång med instrument ID

D4 - Soulaktig musik ID

D5 - Klassisk musik med piano och orkester/D

Ljudeffekter D1 – Inga

D2 - Inga

D3 - Inga

D4 - Klickande, kamerablixt

D5 - Inga

Ljudansamling – D1 = 1/5, D2 = 1/5, D3 = 1/5, D4 = 3/5, D5 = 1/5