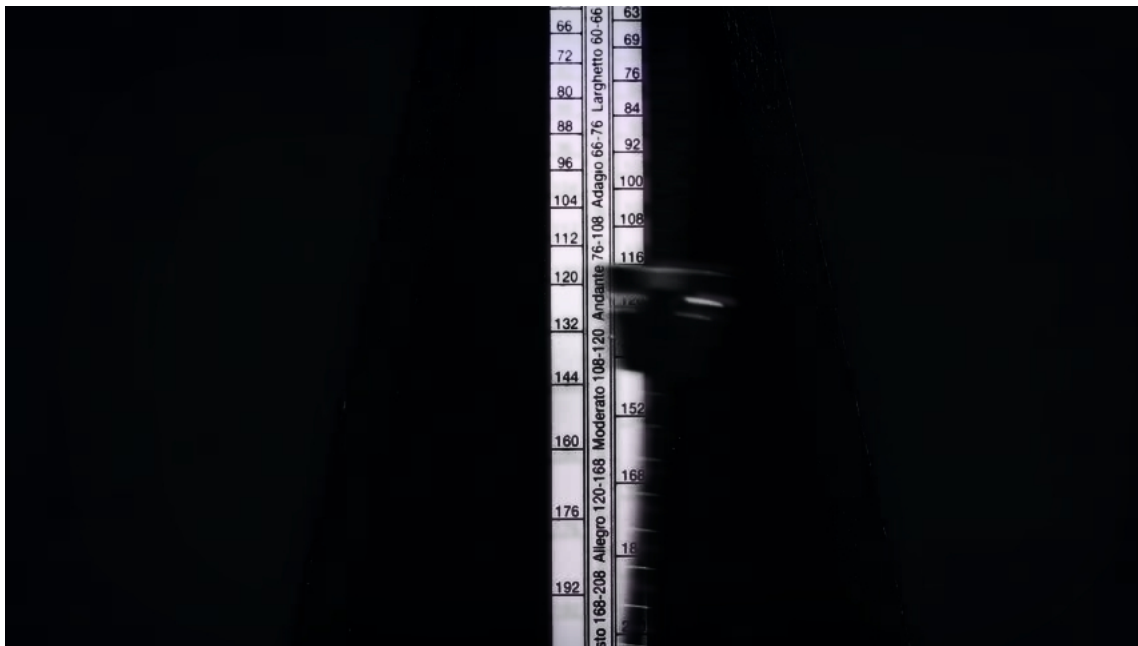

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2018

Ljud i rörelse

Att framhäva ljudens berättande potential



Simon Danielsson | Jesper Nohage

Handledare: Sebastian Hastrup

Examinator: Pirjo Elovaara

Abstrakt + nyckelord

Med detta kandidatarbete strävar vi efter att utveckla en förståelse och ett intresse för ljuddesignens berättande funktion. Detta strävar vi efter genom att tillämpa ett rhizomatiskt perspektiv i vår designprocess samt försök till att närma oss en icke-linjär designmetodik. Det rhizomatiska perspektivet används som en källa för inspiration, en väg till att finna nya lösningar och verktyg till berättandet. Vårt prövande av ljuddesignen gjordes i en filmproduktion där vi som ljuddesigners gjorde försök till att väva in ljuddesign under hela projektets gång och arbeta proaktivt för att skapa utrymme för vår design.

rhizomen, ljuddesign, film, agila metoder, berättande

Abstract + keywords

With this bachelor thesis we seek to expand the understanding and interest of the narrative potential in sound design. We aim to do this by applying a rhizomatic perspective to our design process and attempt to approach a non-linear design method. The rhizomatic perspective is used as a source of inspiration, a way of finding new narrative tools and solutions. The testing of sound design was made in a film production where we, as sound designers, made attempts to weave sound design into the whole course of the project and work proactively to create space for our design.

rhizome, sound design, film, agile methods, narration

Innehållsförteckning

Bakgrund	1
Frågeställning	3
Syfte	4
Tidigare och aktuell forskning	5
<i>Rhizomatik</i>	5
<i>Ljuddesign</i>	9
Metoder	12
<i>Ljud i rörelse</i>	12
<i>Att framhäva rhizomen och att rita cirkeln</i>	15
Designprocess	17
<i>Förstudier</i>	17
<i>Ljudets väg från koncept till produkt</i>	18
<i>Projektet</i>	20
<i>Att ha musik på plats och hur känslan förmedlas</i>	22
<i>Preliminär ljuddesign</i>	22
Resultat av undersökningen	24
<i>Proaktivt arbete</i>	24
<i>Postproduktion</i>	25
<i>Resultat i den slutgiltiga produktionen</i>	25
Rhizomatiskt perspektiv i designprocessen	26
Diskussion	27
<i>Rhizomatik i design</i>	27
<i>Berättande funktion i ljud</i>	27
<i>Att arbeta ickelinjärt</i>	28
<i>Ett rhizomatiskt perspektiv i ljuddesign</i>	29
Källförteckning	30
Ordlista	32

Samskrivande

Vi har under arbetsperioden fört varsin workbook, detta innebär att vi skrivit ner varje dags aktiviteter och tankar i ett dokument, inklusive anteckningar från relevant forskning. Efter detta har vi fört en diskussion om vad vi har skrivit för att komma fram till vad som är relevant till undersökningen och för att potentiellt utveckla på idéerna. Stycket bearbetas för att det ska bindas in bättre i textens helhet. Sedan infogas stycket på sin relativa plats, läses av båda och förändras efter behov.

Bakgrund

Vi har fått en hel del erfarenheter kring hur omvärlden agerar och reagerar till ljud och ljuddesign. Ända sedan ljudets introduktion i film har designen varit en väldigt simpel och sparsam konst för att ljud ska existera och upplevas som naturligt (Chion, 1990). Detta ledde till att ljuddesign gömdes för oss, den känns verklig och var designad för att vi inte ska tänka på den, detta gjorde att människor automatiskt förklarar ljuddesign i film som naturligt, och inspelat på plats. Bara dess existens är ett mysterium eller en uppenbarelse, trots att den existerar kring oss hela tiden på TV, radio och i musik.

Ljuddesignen existerar och gömmer sig mitt framför ögonen på oss. På grund av sin illusoriska existens befinner den sig som sista steg även i projektgrupper som känner till dess existens och tyngd. Till exempel i filmer kommer ljuddesignen sist, och vi förstår att det blir lättare för ljuddesignern att jobba med en färdig produkt, men om vi ser förbi sakerna som gör det mest enkelt och billigast, vad kan då ljuddesign medföra i ett projekt om den tillåts vara med och designa från startpunkten? Kan vi skapa ett återkommande tema med ljud? Kan vi berätta en hel historia med en ljudeffekt som utvecklas genom berättelsen?

Ljuddesign ingår alltså i ett system, men är det ett system utan nackdelar eller går det att hitta förbättringar eller lösningar på existerande problem för ljuddesign som process? En väg till att föreställa sig system är genom ett rhizomatiskt perspektiv (Buchanan, 2007), då ett hierarkiskt system föreställs som ett träd med ett centralt rotsystem som går upp i en stam och slutar i en magnifik krona. Ett mer fritt och balanserat system skulle likna sig med det rhizomatiska systemet som snarare liknar sig med så ingefära eller gräs växer: en helhet som skapar någonting utan att någon del är viktigare än någon annan. Detta rhizomatiska perspektiv kan hjälpa oss att se utanför designmetoder och processer som de ser ut idag och förhoppningsvis förbättra dem.

Under våra studier har vi bland annat stött på begreppet rhizomatik. Vi undersökte och fördjupade oss i ämnet och såg en enastående potential för rhizomatiken och dess analytiska kraft tillsammans med en skapandeprocess. Eftersom att vi såg en möjlighet i utvecklingen av ljuddesign genom rhizomatiken bestämde vi oss att vidareutveckla och bygga på vår undersökning om rhizomatik genom andra medier, bland annat film. Att jobba med rhizomatik är inte enkelt, då det inte "är" utan blir en tendens när den jämförs och vägs mot sin motsats. Vi ser på det som en möjlighet att låsa upp ett nytt synsätt på "traditionella"

metoder inom ljudesign, ett försök till att skapa något nytt ur ett perspektiv som är väldigt flyktigt och instabilt men som kan leda till något större och likvärdigt i alla dimensioner och enheter i nätet av ljud som bygger upp en film.

Som det ser ut idag utgörs ljudesignen av ganska strikta riktlinjer. Alla följer tekniska texter av välkända ljudesigners som Michel Chion, Walter Murch och Klas Dykhoff. Även om det är olika personer skriver de relativt lika och har ungefär samma uppfattning av vad ljudesign är och ska vara och i vilken position i systemet det befinner sig i.

Som nämnt tidigare finns det just nu i filmindustrin ett etablerat system när det kommer till ljudesign, det vill säga att den kommer i sista hand. Potentialen vi ser finner sig i just det; att systemet som existerar gärna hålls kvar, det vill inte förändras och vi anser att ingen tänker särskilt kritiskt på saker som inte är bristfälliga och därför finns det en potential i att undersöka och analysera om det finns brister och hur vi kan motverka eller bättra på dem.

Om vi föreställer oss ett ljud, som en bil som kör, skulle vi kunna påstå utifrån ett rhizomatiskt perspektiv att det ligger en latent potential i detta ljudet, bilen kan förflyttas från en solig kust till en regnig stad, från en regnig stad till en pittoresk landsbygd och detta bara utifrån det kringliggande sammanhanget. På samma sätt kan vi föreställa oss att det finns potential i vad mer bilen berättar, möjligtvis med mindre förändringar i det grundläggande ljudet med fortfarande samma bil som kör. Detta blir på ett sätt en belysning, ett framhävande, av ljudets latent potential som alltid finns där, genom vår design framhäver vi den potential som finns latent, baserat på våra behov vid ljudsättningen.

Frågeställning

Hur kan vi med stöd av rhizomatik tillämpa dynamisk ljuddesign och framhäva ljuddesignens berättande potential?

Syfte

Undersökningen grundar sig i ett intresse av att pröva användandet av rhizomatik i en designprocess. Vi vill med vår undersökning utöka förståelsen och utveckla användningen av ett rhizomatiskt perspektiv i ljuddesignsprocessen i filmprojekt. Ett rhizomatiskt perspektiv ger oss en fördjupande inblick i vår egna rådande designprocess som ljuddesigners och fungerar som inspiration för att hitta nya lösningar och ingångar i ljuddesignens berättande förmåga. Vi menar att ljuddesignens potential som berättande är en outnyttjad källa, detta förmodligen av anledning till dess relativt unga ålder som konstform. Ljuddesign ligger ofta som ett svar till bilden, på så sätt blir ljudet alltid en beståndsdel i lägre rang. Utifrån detta kan vi påstå att vi använder oss av ett rhizomatiskt perspektiv i en strävan efter att konstant vara närvarande som designelement i den överliggande designprocessen, till lika stor del i början som i slutet. Detta är inte bara på grund av ett försök att designa med ett rhizomatiskt perspektiv utan en nödvändighet om vi i vårt prövande ska utveckla ljuddesignens medverkan i den genomgående designprocessen och genom det påverka ljudets tyngd och potential som berättande element inom film. I ett försök att fokusera vårt prövande använder vi oss av Wingstedts (2005, s. 2) kategoriska uppdelning av funktion i musik som stöd för att pröva ljudets omvandling från en funktion till en annan funktion eller genom flera funktioner. Dykhoff (2012, s. 35) påpekar att själva förändringen är ett berättande element som ger åskådaren spänning och intresse och vårt prövande innebär alltså att försöka utnyttja detta i vår ljuddesign. Med rhizomatik som stöd för att göra medvetna val i designprocessen som gynnar försöket i att låta ett och samma ljud utgöra flera funktioner över flera sammanhang och göra filmen till en upplevelse av komplex berättande utan att falla in i absurditet.

Tidigare och aktuell forskning

Med tidigare forskning vill vi få en utökad förståelse för vad rhizomatik innebär samt ljuddesignens berättande funktion i mer traditionella artiklar. Med stöd av forskningen söker vi sedan att hitta kopplingar för att tillämpa rhizomatik i ljuddesign och genom det utveckla på potentialen vi anser finns i ljuddesign.

Rhizomatik

Ian Buchanans artikel "Deleuze and the Internet" (2007) handlar om rhizomen och hur rhizomens definierande attribut yttrar sig i internet och är grundläggande för vår förståelse för rhizomatik. Vid första anblick känns rhizomen som något flyktigt, ett svårdefinierat stadie. Det är viktigt att ha i åtanke, som Buchanan påpekar, att rhizomen inte är ett fast stadie utan en riktning antingen mer eller mindre mot någon av de två presenterade stadierna, rhizomen och den trädartade. Det handlar alltså inte om att söka efter någonting som uppfyller krav, istället måste de trädartade attributen jämföras med rhizomen och genom det definiera någonting som rhizomatiskt.

"Here we have to remind ourselves that Deleuze and Guattari regard the rhizome as a tendency rather than a state of being. It must constantly compete with an equally strong tendency in the opposite direction, namely towards what they term the 'arboreal'. The Internet exhibits arboreal tendencies as well rhizomatic tendencies and any balanced assessment of it would have to take these into account too and weigh up their relative strength." (Buchanan, 2007, s. 12)

Buchanan presenterar en lista på de rhizomatiska attributen, det vill säga vad som definierar rhizomen, baserad på Deleuze och Guattaris lista ur "A Thousand Plateaus" (1987). Buchanan tydliggör dessutom förståelsen för attributen genom sitt val att förklara dem genom internet, detta ger oss en inblick i vad attributen innebär då det lätt blir till någonting abstrakt och svårtillgängligt utan en koppling. Internet som exempel är både intressant och relevant på grund av att det är ett designat föremål, möjligtvis en mer "organiskt" framväxt av en design och någonting som konstant utvecklas, men designad. Undersökningen har inte som mål att hitta rhizomen i ljud eller ljuddesign, men att försöka hitta rhizomatiska inslag i ljud eller ljuddesign blir en del av att hitta en väg in i att applicera rhizomatik i ljuddesignprocessen.

”The rhizome connects any point to any other point (connections do not have to be between same and same, or like and like). ” (Buchanan, 2007, ss. 9-10).

Rhizomen är ett komplex nät där alla punkter vidrör varandra även om de vid första anblick kan verka orelaterade, Buchanan liknar det med hur internet utgörs av ett nätverk av datorer där alla är kopplade till varandra. Vad innebär denna attribut i relation till ljuddesign? Det enstaka ljudet innehåller en mängd information, varav en stor del av arbetet med detta enstaka ljud i en ljuddesign handlar om att belysa en del av de potentiella kopplingar som finns implicit i ljudet. Det finns dessutom potentiellt kulturella skillnader som försvårar ljuddesignen på grund av, som Dykhoff påpekar (2012, s. 49), att designen ofta utgår ifrån en förkunskap inom, i vårt fall, västerländsk filmindustri. Ljuddesignern baserar sina val på ett antagande om att åskådaren är medveten om filmens regler.

”The rhizome cannot be reduced to either the One or the multiple because it is composed of dimensions (directions in motion) not units. Consequently no point in the rhizome can be altered without altering the whole.” (Buchanan, 2007, s. 10)

Rhizomen utgörs av dimensioner som alla påverkar varandra och i sin tur bildar rhizomens helhet. Enligt Buchanans liknelse med internet bör hemsidor ses som enheter istället för dimensioner, att internet inte uppfyller denna rhizomatiska attribut. Ur ljuddesignens perspektiv finns det en klar betydelse och funktion i enstaka ljud, samtidigt som avsaknaden av ljud kan utgöra enorm vikt i ett berättande sammanhang just på grund av förändringen avsaknaden ger. Vi kan dessutom påstå att ett enstaka ljud utgörs av dimensioner som till exempel olika frekvenser vars modifikation dessutom är en viktig funktion i ljudet och ljuddesignprocessen.

”The rhizome operates by variation, expansion, conquest, capture and offshoots (not reproduction).” (Buchanan, 2007, s. 10)

Ett ljud ”anpassar” sig efter sin omgivning, den blir en del av bilden och gör den till sanning eller en motsägelse till bilden och förstör bildens trovärdighet. Det enstaka ljudet förändrar alla andra ljud som den delar plats med, de påverkar varandra i en sorts loop som i sin följd skapar en uppfattad helhet. ”Ljudet ger den tvådimensionella bilden djup och rymd som sträcker sig utanför bildkanterna, samtidigt som den ger liv åt döda ting och trovärdighet åt de

mest osannolika påståendena.” (Dykhoff, 2012) Ljudet tar sig utanför bildens rum och utvecklar delar av filmens värld som annars hade varit otillgängliga.

”The rhizome pertains to an infinitely modifiable map with multiple entrances and exits that must be produced.” (Buchanan, 2007, s. 10)

Detta attribut är en av de grundläggande inspirationskällorna till vår undersökning, det finns en koppling att göra med hur ett enstaka ljud kan ha en betydelse, plats, perspektiv, helt beroende på sammanhang och förändringar. ”In effect, what it means is this: the rhizome is not manifest in things, but rather a latent potential that has to be realised by experimentation.” (Buchanan, 2007, s. 12). Att vi med vår ljuddesign utövar en prövande process och upptäcker en ny uppfattad helhet genom vår förändring av sammanhang, vi kartlägger nya delar av ljudets utforskade karta och utnyttjar nyfunnen latent potential för att skapa betydelse.

”The rhizome is acentred, nonsignifying, and acephalous.” (Buchanan, 2007, s. 10)

Rhizomen är icke-hierarkisk och ocentrerad, rhizomens beståndsdelar är likvärdiga och ingen beståndsdel står över de andra i betydelse. Vi som människor tar upp ljud med olika fokus men ljudet kommer till oss i en samling av information, vi sorterar omedvetet informationen som kommer till oss. Som ljuddesigners utformar vi hierarkin genom våra designval, vi sänker och höjer volym, vi skär bort frekvenser, panorerar och förändrar ljudet genom massvis av val. Att skapa en hierarki är en del av vår uppgift som ljuddesigners och mycket skrivet om ljuddesign handlar just om hur vi bör dela upp ljuden.

”The rhizome isn't amenable to any structural or generative model.” (Buchanan, 2007, s. 10)

Det finns inget perfekt ljud, det kan vara en ”perfekt” inspelning i den bemärkelse att det är rent från andra ljud och artefakter, men i ljuddesignen av en film kommer ljudet behöva förändras av situationen som det används i. Vi kan ha en “perfekt” ljudmix som sedan är helt värdelös i ett nytt rum med nya uppspelningskällor, till exempel om ett ljud som tidigare hade en noggrann panorering och volymsättning istället uppfattas som nästintill obefintlig.

Rhizomen grundar sig i ett prövande sätt att existera, på samma sätt utvecklar en ljuddesigner ett narrativ genom sin ljuddesign, i ett ständigt prövande där regler endast består av tidigare antaganden. Ljuddesignen och filmen, etablerar regler under filmens gång, regler som

potentiellt endast gäller under denna specifika film, som sedan kan spridas ut och influera andra verk.

I "Deleuze and Music" (Buchanan & Swiboda, 2004) påpekar Buchanan att rhizomen ofta liknas med internet dating av den enkla anledningen att det grundar sig i att knyta oväntade kontakter. Buchanan menar att detta är en felaktig uppfattning av rhizomen, en simplificering av dess innebörd, att det snarare är vad Buchanan väljer att kalla "the rhizome within". (Buchanan, 2004, s. 12) Detta visar sig även i Warnes artikel (2009) som behandlar musikern Trickys album *Maxinquaye* (1995) samt Dorian Lynskeys *Rock Underground* (2006) som föreställer Londons tunnelbanesystem bestående av artist- och bandnamn istället för stationer. Warnes hävdar att kartan endast visar en bråkdel av ett nätverk av influenser som sprider sig mellan artister och genrer. "The rhizome is the kind of matrix (for the want of a better word) one forms if one is able to proceed by way of connections; the arborescent is the kind of matrix one forms if one is able to proceed by way of conjugations" (Buchanan, 2004, s. 12) Buchanan menar att rhizomen är mer än ett försök att se "relevanta" kopplingar, rhizomen handlar inte om ett nätverk inom en specifik kategori, den sprids utanför den förväntade kategorin, den uppfattade kategorin är ett antagande baserat på vad vi kan urskilja i rhizomen.

Rhizomens motsvarighet, den trädliknande (arborescent) modellen utgår från att kunskapen är hierarkisk, att en lära är mer legitim än en annan. Styhre och Sundgren (2003) hävdar att det rhizomatiska perspektivet på kunskap och i sin följd kreativitet (skapande) öppnar upp för nya idéer bara genom att utesluta det hierarkiska synsättet, det likställer resurserna (i legitimitet) för skapandet och främjar därför försök till nya "kompositioner". Rhizomen möjliggör nya perspektiv genom att i gemenskap med skaparen, och potentiellt lyssnaren, vara i en obestämd, rörlig form som ständigt förändras av influenser (som inte heller stannar kvar som uteslutna influenser utan blir en del av rhizomen).

"The fact that a rhizome as such cannot be presented does not mean, however, that we cannot extend rhizomatic thinking to thinking about presentation." (Sermijn, Devlieger, & Loots, 2008, s. 647) Sermijn et al. påpekar att det rhizomatiska perspektivet inte handlar om att försöka belysa den hela rhizomen utan att istället ge oss förståelse för hur våra val förändrar kartläggningen av rhizomen och därför den uppfattade helheten. Sermijn et al. tydliggör att det skrivna verket som författaren presenterar är endast en av flera möjliga presentationer eller ingångar. (2008, s. 646)

Ljuddesign

Klas Dykhoffs bok "Ljudberättande i europeisk film" (2012) består av beskrivningar och jämförelser mellan europeiska filmer och deras amerikanska nyinspelade motsvarigheter. Jämförelserna finns som stöd för att låta oss se på designval som har gjorts tidigare innan oss, boken är en källa för utökad förståelse för potentiella val inom ljuddesign, även en förståelse för vad som "redan är gjort" som vi kan välja att utveckla på eller förändra. Detta ger oss två olika läger av val att välja mellan utan en syn på att någon av dem är bättre eller sämre, de två läger av ljuddesign som presenteras ger en större helhetsbild av existerande designval som vi kan välja att undvika, ta vara på, utveckla, förgöra eller erövra.

Ljudberättande i europeisk film (2012) är en av våra huvudsakliga inspirationskällor till vår undersökning och vårt prövande, Dykhoff skriver om hur rörelsen mellan ljudets tillstånd ökar intresset hos åskådaren och hur själva rörelsen mellan är i sig en berättande funktion. Detta innebär all form av rörelse: perspektiv, funktion, rörelse mellan ljudkällor eller uppfattad källa. (Dykhoff, 2012, s. 35) Som exempel kan vi se till den första scenen i *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) där vi hör ljudet av en helikopters rotorblad, först får vi ett smakprov där ljudet känns som förklätt i en form av drömligt filter och vi ser hur helikoptern flyger genom bilden och det drömlika ljudet blandas med musiken. Bilden blandas sedan med både fläkten och helikoptern som flyger omkring och efter en stund börjar helikopterns ljud på riktigt, bilderna blandas mellan helikoptern, fläkten och Willard (Martin Sheen), ljudet utöver musiken består fortfarande endast av helikoptern, eller är det fläkten? Den inledande scenen ger oss en känsla av att vi har fått en inblick i karaktärens medvetande.

Dykhoff nämner Wingstedts definierade funktioner i musik, som han menar kan tillämpas i ljuddesignssyfte, vi ser dem som ett möjligt verktyg, en väg in, i att försöka tillämpa rhizomatik i ljuddesign. Att utgå från denna lista av kategorier handlar inte tvunget om att sätta ljuden i ett "korrekt" fack, utan är snarare att förstå vad ljudets primära attribut är och därefter potentiellt försöka bryta mot det.

”Emotiv funktion

Informativ funktion

Deskriptiv funktion

Vägledande funktion

Temporal funktion

Retorisk funktion” (Dykhoff, 2012, s. 29)

Ett möjligt exempel på denna resa av funktion finns att se i *Barton Fink* (Coen & Coen, 1991), den första scenen som utspelar sig på hotellet, då karaktären Barton Fink (John Turturro) ska checka in på hotellet. Fink ringer på ringklockan vid receptionen och den fortsätter ringa ut ända tills Chet (Steve Buscemi) stannar den. Ett orealistiskt berättande element som ger ett ”naturligt” och ”besvarande” ljud en ny innebörd, en ny berättande funktion. Ljudet ger ett intryck av hotellets storlek och tomhet. Ljudet lägger till ett berättande om hotellets ödslighet och filmens fortsättande tomma gestalt av hotellet i ett ljud som i vanliga fall endast tar plats på grund av behovet att svara till bilden. Detta oväntade beteendet gör att åskådaren skärps till och uppmärksammar ljudeffekten mer. ”Är ljuden konstiga, säger det något om föremålet eller händelsen som orsakade dem, men säger ingenting om ljuden som sådant.” (Dykhoff, 2012, s. 26)

Dykhoff tar även upp traditionella berättande ljud, barnskratt och fågelkvitter som signalerar glädje, hundskall ger en hotfull och aggressiv stämning (Dykhoff, 2012, ss. 47-48). Hur kan dessa förkunskaper utnyttjas? Är det rimligt att försöka finna ljud med liknande kopplingar och på så sätt förändra designens komplexitet genom att öppna upp för nya val? Att vi genom ett rhizomatiskt perspektiv analyserar det förväntade ljudet och hittar nya lösningar som möjligtvis har en starkare anknytning till scenen eller filmen men som fortfarande kan utgöra samma funktion. Hur angriper vi det eventuella problemet att åskådaren inte har förkunskapen om vad hon ska förknippa med ljudet när det uppstår i en film?

Det är svårt att nämna klassisk ljuddesign utan att blanda in Michel Chion och hans bok *Audio-Vision* (Chion, 1990) som har legat till grund i många år för ljuddesigners runt om i världen. Texten inleds med en beskrivning av *Persona* (1966) en film av Ingmar Bergman, där Chion beskriver filmens prolog. Där beskriver han hur en projektor i en biograf startas och på bilden visas djur som blir offrade, en person som får en spik genom sin hand och en pojke som man tror är en av många lik. Chion skriver sen att vi ska pausa och gå tillbaka, se scenen på nytt och glömma vad vi har sett, fast denna gången se på den utan ljud. Det visar sig snabbt att filmen inte håller ihop på samma sätt, tyngden är borta och det är ett skal av något som känns ofärdigt rent filmmässigt. Med denna introduktionen vill Chion berätta hur viktigt ljud är. Inte bara för att få en film som är mer komplett med både ljud och bild utan att stora delar

av berättandet försvinner, och mycket av den potentiella "meningen" av varje bild som visas förminsas kraftigt.

"What's more, the nailed hand in silence is abstract, whereas with sound, it is terrifying, real." (Chion, 1990)

Ljudet spelar sin stora men gömda roll i film och agerar som ett lim för det visuella, men hur är ljud balanserat? Finns det en tydlig hierarki i ljud och ljudesign? Under en inspelning fångas bara tal på plats och alla andra ljud är oftast inklippta i efterhand och fungerar mer som något som kommer i andra hand, som ackompanjemang för stjärnan som är dialogen. Ända sedan inspelningen av ljud började har ljudsystem och mikrofoner utvecklats för att spela upp en så tydlig dialog som möjligt då kvalitén inte är det viktigaste utan att med lätthet och utan ansträngning kunna tolka och förstå vad som berättas. Vi har utvecklats för att söka efter och höra tal i alla miljöer och omgivningens ljud kommer i andra hand.

"Sound in film is voco- and verbocentric, above all, because human beings in their habitual behavior are as well. When in any given sound environment you hear voices, those voices capture and focus your attention before any other sound." (Chion, 1990)

Vi använder oss inte av dialog i vårt prövande men vi ska analysera dess attribut och vad som är så fångande med dialog och försöka anpassa vissa ljud för att få dess berättande kraft. Anledningen till att vi behöver veta den hierarkiska ordningen i ljud är för att kunna jämföra den mot rhizomatiska attribut för att se hur vi på bästa sätt se hur vi ska likställa och sammankoppla ljud.

Vi kan se att det finns rhizomatiska attribut att hitta i ljudesign, som inte alltid utnyttjas, men genom att försöka framhäva dessa rhizomatiska attribut i designen kan vi potentiellt öka ljudets berättande funktion och dess innebörd i en filmproduktion.

Metoder

I detta kapitel går vi vidare på att göra en sammankoppling mellan rhizomatik och ljuddesign genom att se till metoder som använt rhizomatik. Vi använder även metoder som vi anser ger utrymme och stöd för att implementera rhizomatik i designprocessen, för att som mål skapa en dynamisk ljuddesign.

Ljud i rörelse

Parc André Citroën, färdigställd 1993, designades delvis av landskapsarkitekten Gilles Clément, som hade i uppgift att utforma den norra sidan av parken. I skapandet av parken blandade Clément in ett rhizomatiskt perspektiv i sin designmetodologi (Weltman-Aron, 2005, s. 49), ett koncept som han valde att kalla *jardin en mouvement* ("garden in movement"). (Weltman-Aron, 2005, s. 55) Likt förändringarna som Dykhoff diskuterar inom ljuddesign (2012, s. 35), är Cléments mål en trädgård som går igenom förändring, på sätt och vis är det vi söker en sorts "ljud i rörelse".



(Clément, 2011)

För att utöva "ljud i rörelse" krävs det att vi likt Cléments projekt har rum att pröva i. I Cléments fall utgörs detta rum av det han har valt att kalla *abandoned land*, alternativt *Third-Landscape* (Weltman-Aron, 2005, s. 61), denna plats består av träd som ger växterna

utrymme att utforska och pröva i. På samma sätt har vi behov av ett rum där vårt ”ljud i rörelse” kan ta den plats som krävs, ett utrymme för utveckling och prövande. Denna plats som vi är i behov av försöker vi hitta genom att vara kritiska till våra val, speciellt de val som ur en mer traditionell synvinkel har uppenbart korrekta svar och genom att försöka arbeta på ett mindre traditionellt sätt vad gäller filmprojekt, detta innebär alltså att vi strävar efter en mer flexibel projektmetodik. Genom att vi har en påverkan tidigare i filmskapandet än vad som normalt utövas av ljuddesign i film kan vi vara med och skapa plats åt vår ljuddesign och dess rörelse.

”I have never in my own career as sound editor been able to get picture changes that would improve the sonic possibilities of a scene. That is, not until I changed to a non-linear postproduction workflow.” (Dykhoff, 2016, s. 4) Med de digitala verktyg som används idag finns det en enorm potential till agila projektmetoder inom film, vad håller oss tillbaka till tendenser ända från filmkonstens begynnelse? Dykhoff påpekar att den största anledningen ligger i att ”låsa” bilden, det vill säga att ingen mer filmredigering kommer göras. Om det uppstår en förändring är det på grund av bildens behov. ”In my own experience, the picture changes that do occur during the sound editing is hardly ever answers to requests from the sound editors.” (Dykhoff, 2016, s. 4) I kontrast till filmskapandets regerande metodik berättar Dykhoff hur han i sin erfarenhet inom teaterproduktioner har observerat ett annat tillvägagångssätt, enligt Dykhoff en mer ”organisk” metod i jämförelse med den som används i en genomsnittlig filmproduktion. Teaterproduktionens alla beståndsdelar och hantverk arbetade tillsammans i sitt prövande och observerade dessutom varandras prövande i skapandeprocessen. Dessutom var regissören välkomnande till denna organiska metod och hur perspektiven från alla hantverk samlades för att ge en uppfattning av hur de enskilda förändringarna påverkade den enhetliga bilden. (Dykhoff, 2016, s. 4-5)

I sitt första prövande av att arbeta mer agilt i en filmproduktion arbetade Dykhoff halvtid med olåsta scener i tolv veckor och heltid i sex veckor. Dykhoff prövade alltså sin ljuddesign i ofärdigställda scener som både öppnade upp för lösningar inom sitt eget hantverk men gav även nya verktyg till bildredigeringen. (Dykhoff, 2016, s. 7-8) Dykhoff påpekar att i sitt försök till att tillämpa en agil designmetod börjar han inte med att bearbeta dialogen först, som han traditionellt hade gjort, han menar att dialogen är den mest invecklade delen av ljudredigeringen vilket gör att den blir den svåraste att ändra på vid förändring i bildredigeringen. Istället börjar han på ”motsatt sida”, han designar bakgrundsljud och

återkommande ljudeffekter som till exempel dörrar. Fokuset ligger först och främst på atmosfären för att försöka experimentera med känslor och uppfattningen av olika scener och de tillhörande ljudeffekternas funktion i scenen. Detta blir en form av skiss av scenens ljuddesign som han sedan skickar vidare till klipparen. Är designen av intresse sparas den och påverkar därefter klippningen av scenen. Efter uppvärmningsfasen av denna metod menar Dykhoff att det ger ännu en möjlighet till klipparen, att de vågar skicka scener till honom för att fråga om ett narrativt problem skulle gå att lösa med hjälp av ljud. Denna metod gör att ljuddesignen kan vara i ett experimentellt stadi under en mycket längre tid, som öppnar upp för kreativa problemlösningar och en chans att upptäcka val som han annars inte hade haft tid att upptäcka eller ha plats till. (Dykhoff, 2016, s. 10-11)

”Carl admits that sound post production may take longer if you work in this way, but it will get you closer to the final result at an earlier stage. That will help the director and the editor to make well-founded decisions in the post production, and, in the end, lead to a better film.” (Dykhoff, 2016, s. 9) Dykhoffs designmetod ger möjlighet att se en mer färdig produktion tidigare i projektets gång och därför minska risken till drastiska förändringar i projektets slutfas. Detta både underlättar avslutandet av projektet samt alla medverkandes designval då det blir mindre gissningar kring hur det lär se ut när det leder mot projektets färdigställande och ger istället alla medverkande parter chansen att göra mer kvalificerade designval med en klarare bild av vart det bärkar hän. (Dykhoff, 2016, s. 12) Dykhoffs artikel tyder på att det finns anledning att sträva efter ett mindre linjärt arbetssätt inom ljuddesign och är en källa till vår metodik då vi anser att ett rhizomatiskt perspektiv på ljuddesign skulle gynnas eller rent av kräva en agil designmetod. För att tillämpa rhizomatikens inflytande i vår design har vi ett behov av att kunna röra oss genom gestaltningen icke-linjärt, en agil metod likt den metod som Dykhoff förespråkar ger utrymme till mer experimentation, prövande och försök att använda dynamiska ljud och pröva dess berättande funktion.

Dykhoffs försök till en icke-linjär postproduktion är grundläggande för vårt eget försök att arbeta icke-linjärt. Bara utav att vi var en liten grupp i filmproduktionen underlättade och nästan tvingade vår inblandning under all diskussion kring designen. Vi var tydliga med starten av projektet att vi ville ha en öppen kanal för diskussion kring designelement, speciellt delar som bildproduktionen ansåg problematiska. Detta gjorde vi för att blanda in ljuddesignen tidigt både för att göra plats för vårt prövande, men även för att bygga upp tillit för ljuddesignen i de andra gruppmedlemmarna. Detta gjorde även att vi valde att försöka oss

på så många ljuddesigner som möjligt av det ofärdiga bildmaterialet, vi tog även emot bildmaterial så fort det fanns tillgängligt och gjorde flera successiva ljuddesigner samtidigt som bildproduktionen utvecklades.

Att framhäva rhizomen och att rita cirkeln

I en intervju med Walter Murch (Jarrett & Murch, 2000), ansvarig för ljuddesign i filmer som *Apocalypse Now* (1979) och *Gudfadern del II* (1974), diskuterar han berättande ljuddesign. Murchs tappning av ljuddesign kan verka abstrakt och oklar vad gäller metodik men belyser intressanta element inom ljuddesign. Likt Cléments vision i att uppmuntra besökarna att påverka parkens gestalt diskuterar Murch åskådarens roll: "You provoke the audience to complete a circle of which you've only drawn a part. Each person being unique, they will complete that in their own way." (Jarrett & Murch, 2000, s. 8) Murch påpekar dock att det krävs en sorts finesse: "If you stretch it too far, it just becomes absurd. You haven't given the audience enough of the circle to know whether it's a circle or not. You have to use intuition and trust your instincts. At a certain point there's nothing else to guide you." (Jarrett & Murch, 2000, s. 11) Detta innebär att det dessutom krävs utrymme för att vara kritiska och analysera våra designval, att vi i vår planering har utrymme för att pröva extrema val och lära oss av dem.

Murch förklarar att han brukar dela in ljudens berättande funktion i tre grupper, "emotion, story, and rhythm" (Jarrett & Murch, 2000, s. 7). Detta kan liknas med Wingstedts lista (2005, s. 2) som kan ses som en mer utvecklad variant av det Murch presenterar. Med detta tar han upp ett exempel från *Gudfadern del II* (1974): "That example of the elevated train in *Godfather* is something that's primarily an emotional cue. There's rhythm to it but only to a certain extent, and story-wise it's a little ambiguous." (Jarrett & Murch, 2000, s. 7). Murch påpekar även att detta tåg ljudet saknar en logisk koppling till den diegetiska världsbilden: "'What is that sound? What is it doing in the film?' There's not an easy answer to that. But emotionally you absolutely understand what that sound is there for. Because there's nothing in the picture that is anything like a train – although it's reasonable that a train might be heard in that part of the Bronx – the emotion that comes along with that sound, which is a screeching effect as a train turns a difficult corner, gets immediately applied to Michael's state of mind." (Jarrett & Murch, 2000, s. 7-8)

Murch kommenterar kring ljuddesign kan verka oklara, speciellt som någon form av metodik, men det Murch trycker på i denna intervju bär en koppling till det vi försöker åstadkomma. Murch påpekar hur cirkeln vi ritar och låter vara ofärdigställd uppmanar åhöraren att skapa en egen uppfattning, men vi måste samtidigt vara medvetna om att inte falla in i en oklar absurditet i vår design. Problematiken som uppstår är att det inte finns en uppenbar gräns på det absurda, men genom iterativt arbete och att skapa plats för kritik kring ljuddesignen som vi utövade strävade vi efter att hitta en sorts balans. Vi söker inte efter att skapa en ljuddesign som på något sätt skulle vara "perfekt" utan snarare söker vi att utmana ljudets berättande potential.

Att utöva icke-linjär design är en väg in i att hitta plats för rhizomatiskt prövande. Samtidigt hjälper ett rhizomatiskt perspektiv oss att se var vi kan tillämpa en icke-linjär design samt en medveten form av att utforska och utveckla ljud och ljudets berättande potential. På detta viset blir det till ett sammanväv som kan vara svåra att urskilja men som tillsammans förstärker varandra.

Designprocess

I vår designprocess gjorde vi försök till att blanda in element från de tidigare metoderna för att nå det vi ansåg att ljuddesignen hade potential till. Att vara en berättande funktion som inte endast står till svar för bilden, utan berättar i samspel med bilden och väver tillsammans med bilden en komplex berättelse.

Förstudier

Trots stöd från tidigare forskning var det uppenbart för oss att lyfta fram och blanda in rhizomatik i designsammanhang skulle vara en utmaning, med en uppfattning och tolkning av samspelet i teorin valde vi att påbörja gestaltungsfasen med en form av praktisk förstudieperiod. Denna perioden bestod av olika designövningar för att försöka närma oss ett rhizomatiskt designperspektiv och gav utrymme för att förklara våra tolkningar av rhizomatik i ljuddesignsammanhang.

Den första övningen bestod av att vi valde ut två filmscener var: Barton Fink (Coen & Coen, 1991), Magnolia (Anderson, 1999), Pans Labyrint (del Toro, 2006) och Wasteland (Nellis & Zachariás, 2016). Valet av scen hade ingen större betydelse utan det viktigaste var att vi inte lyssnade på ljudet som redan var i scenen för att inte färga vår förstahandstolkning. Vi tog bort ljudet och sedan försökte vi båda designa ljudet i scenerna enskilt, med mål att blanda in och på något vis pröva vår tolkning av rhizomatik i design. Ljuddesignen utfördes i Pro Tools, som har varit ett grundläggande verktyg genom vår tidigare utbildning och fortsatte att vara vårt huvudsakliga gestaltungsmedel. Processen kräver att vi har förkunskaper om det vi arbetar i, för att utforska det vi arbetar med och som Dykhoff (2016, ss. 1-4) nämner har vi redan möjlighet till en icke-linjär designprocess, men den utnyttjas sällan. Efter varje design visade vi resultatet för varandra och diskuterade våra val och försökte argumentera för vad vi ansåg vara rhizomatiska attribut eller influenser. Gemensamt med alla gestaltningar blev en sorts användning av symbolik, vi båda valde ofta att låta någonting som var ett logiskt svar till bilden sedan följa med och förändras eller ge åskådaren en försmak på någonting som senare skulle hända i scenen, vi introducerar ett ljud tidigt i scenen utan att ge lyssnaren en klar bild av vad det är och med scenens gång utvecklas även åskådarens förståelse och låter åskådaren successivt skapa en tolkning av scenens förlopp, i likhet med cirkeln Murch berättar om (Jarrett & Murch, 2000, s. 7-8). Detta skapar en spänning som med scenens gång löses upp eller når ett klimax genom att åskådaren får allt mer information. Vi arbetade även med att låta ljud som inte nödvändigtvis är ett självklart svar till bilden gestalta element i bilden. Ur

filmen *Pans labyrint* (2006), i scenen där flickan (Ivana Baquero) möter grodan, var ett exempel på ett försök att låta grodan gestaltas av träd som knakar för att koppla det samman med bakgrunden som kan uppfattas som någon form av skog.

Under övningens gång märkte vi båda dessutom att designen gynnas enormt av att arbeta med scenen icke-kronologiskt, det vill säga att de mest intressanta idéerna kom utav att vi såg över scenerna och utvecklade rörelser, händelseförlopp, som gick genom en större del av scenen. Händelseförloppen grundade sig ofta i en händelse runt mitten eller slutet av scenen vilket gjorde att det var där vi började arbetet, alternativt gick vi tillbaka till tidigare delar och gjorde plats för detta händelseförlopp likt hur Clément (Weltman-Aron, 2005, s. 55) implementerade tom mark för parkens växter att utvecklas i. Rhizomatik i denna övningen speglades i ett försök att finna oväntade kopplingar mellan scenernas komponenter, som en motivation att leta efter oväntade funktioner i ljuden och att hitta ut ur “the rhizome within” (Buchanan, 2004, s. 12).

Ljudets väg från koncept till produkt

Från starten i ett projekt finns där potential för ljud att blandas in för att förbättra helhetsupplevelsen för alla delar av projektet. En viktig del av att kunna jobba icke-linjärt är att vara öppen och göra det lätt för förändring, med nya idéer kommer nya möjligheter och vice versa. Under konstruktionen av det fysiska sprider sig inspirationen inte bara till ljud i en fysisk form av idéer utan även till mer filosofiska grenar. Vart placerar vi ljudet mentalt, hur långt fram eller bak? Vilka attribut har ljudet som vi kan använda oss av fysiskt? Vi använder det praktiska som en bro mellan verklighet och idé, med detta vill vi berätta att; för att få en idé som är inspirerad av något måste det upplevas. Konsten att ljudlägga är sannerligen en konst att beundra, med sin placering som sista aspekt av de flesta projekt. Att göra en berättelse handlar om att bron mellan vad som vi vill berätta och hur berättelsen upplevs av människor och vi menar att det är svårt att bygga en bro där skruvar och muttrar sätts dit efter att arbetet är “klart”. Bilden är alltså det som syns, i detta fallet själva ramen till bron, det som får oss att känna igen bron, medan ljudet är det vi inte ser om vi inte tittar noga och vet vad vi letar efter, något som göms men kan grävas fram tidigare i planeringen. Alltså borde denna filosofiska bro byggas från början med skruvar och muttrar i åtanke.

När vi är inne på broar kan vi ta upp värderingen i att en bro börjar från ena sidan och byggs till den andra. Om vi bygger en bro i verkliga livet är det inte särskilt svårt att se att detta är en

praktisk lösning för människor. Men eftersom att detta är en analogi för ljud i film kan vi strunta i fysik och vad som är optimalt för människans fysiska begränsningar. Alltså kan vi tänka oss hur det skulle vara om vi började bron där vi upplever att känslan vi vill uttrycka av bron estetiskt, alltså den delen av bron som vi som berättare anser vara där bron är som mest "vår bro". I liknelse med Murch förklaring till cirkeln vi som ljuddesigners ritar upp (Jarrett & Murch, 2000, s. 8) blir detta där cirkeln är som mest definierad. Detta kan låta konstigt men om man tänker på det finns där en berättelse som ska berättas, denna berättelse tar formen av ljud, bild, skådespel och dans. Scenen som är först kan lura oss att den sätter upp känslan för resten av filmen. Att bestämma sig redan här anser vi farligt för att det kreativa flödet kan limiteras. Att istället inte fokusera på att sätta igång med ljudsättning direkt lutar vi oss tillbaka och läser manus. Vi analyserar och sätter upp händelseförloppet i våra huvuden. Bilden träder fram och vi märker en sak. En känsla träder i form. Denna känsla är en total bild och inte bara en bild av den tillfälliga känslan i start, mitten eller slut.

Vi kan omöjligt forma en bild av berättelsens helhet i början, precis som åskådaren kommer inte känslan som gör denna filmen till "vår berättelse" träda i makt förrän en viss bit in. Vi kan sätta en stämning men vad gör det mer än att anta allas förförståelse för den stämningen? Det är också väldigt limiterade kreativt att jobba efter att följa ett recept då alla projekt är olika från många olika perspektiv.

När vi fått lära känna karaktärer, omgivning, musik och viktigast av allt; vår egen stämning och attityd till vad som händer, kan vi börja öppna upp för idéer. Vi kan försöka berätta på ett sätt som knyter delar tillsammans och berätta på ett sätt som är begripligt på sikt och fenomenalt på nära håll. För att uppnå detta ville vi alltså bygga bron från den punkten som vi ansåg vara brons "själ", där vår bro är som mest en bro för att spegla vår vision så tydligt som möjligt.

En vision är inte bara svår att berätta, den är också omöjlig att upprepa på en exakt nivå i olika människor, vi är alla olika och minsta detalj kan ändra vår uppfattning eller missas helt och hållet. För att bevara visionen måste vi utgå ifrån enkla mönster, dessa mönster får sprida sig fritt både i ljudsättningen och våra sinnen tills vi finner att klimaxen; vad vi vill säga och vad vi vill att subjekt ska känna. Denna design runt känslan som sprider sig och influerar resten av projektet hjälper inte bara till en mer konsekvent ljuddesign och berättande ljudmässigt utan även till ett arbetssätt som leder oss bort från att ångra val vi gjort tidigt och

spendera massa tid att rätta till det och leder oss istället in på ett spår där vi långsamt men strategiskt låter ljuden växa fram där vi inte bara berättar en historia om vad som händer utan om vad som har hänt och vad som kommer hända.

Vi berättar också om våra misstag, för även de har en historia i projektet, självklart rättar vi misstagen men vi får inte glömma charmen i en berättelse som lever, som berättar om sitt liv och hur den uppkom. Ett exempel på detta är att vi säger att vi designar ett ljud till ett träd. Först försöker vi med ett ljud, sen ett annat och ett tredje. Inget passar, men vi har skapat en historia om detta trädet och alla aspekter det har tagit. Kanske det har varit tre olika träd på tre olika platser under vårt provande, självklart är detta inget som hörs från ett makroperspektiv men det är en historia om trädet och dess liv innan det blev det träd med det ljud vi såg framför oss. Att berätta om denna födsel av trädet borde leva kvar i designern och hjälpa med att blomma nya idéer för hur vi kan förbättra vårt arbete och jobba mot att lära oss av våra misstag och inte glömma att det är en viktig del av vart det ledde oss. Vår direkta koppling till vad vi ljudlägger och hur vi tagit det genom flera världar, gett det flera olika liv och möjligheter för att finna vem eller vad det är som speglar exakt rätt känsla för rätt objekt för att binda det till det visuella.

Projektet

Projektet från sin början var en tanke och tolkning från huvudtemat som används i filmen. Det var en vision som innefattade en 3 minuters film som berättade historien om ett ungt par, nyförälskade som uttrycker sin kärlek genom dans. Detta projekt bytte snabbt form då där fanns en potential att utveckla och därmed förbättra idén drastiskt. Det blev istället till en kortfilm med samma handling där originalidén fortfarande existerar som "huvudnummer". En av de större ändringarna var att ge klimaxen en bakgrund och ett slut. Det var första delen av vårt projekt. Designen för bakgrunden var direkt inspirerad av historien i sin helhet, element från grundkänslorna i dansen låg som inspiration för berättandet och dess uppbyggnad. Grundkänslorna var i detta fallet: lycka, hopp, sorg, förtvivlan och ilska. Ljudmässigt var där inga större design val, förutom att hela filmen är inspirerad av ett stycke musik. Vi byggde på och planerade under veckorna som kom och skrev klart ett slutgiltigt manus, som var öppet för mindre ändringar. Vi förstod nu alla vad som gällde och vi kunde börja arbeta. Vi bestämde att vi skulle spela in musikstycket själva för att få det i exakt rätt längd och för att ha fulla rättigheter till inspelningen. Vi visste också att vi skulle behöva dansare och ett vitt rum som de kunde dansa i. Vi delade upp oss i grupper som kunde ta hand om specifika delar

av projektet. Gruppen ansvarig för ljuddesign skulle ta fram en preliminär ljudsättning baserat på manus och även spela in musiken för huvudtemat. Gruppen ansvarig för videoinspelning skulle även ordna ritningar till rummet, scenografi och att hitta dansare. Vi hade även en person till att studera och skriva om berättande element i historien. Allt gick vidare som det skulle, vi hittade dansare och musiker relativt snabbt och hade all planering färdig inför kommande veckor.

Det var här vi kunde börja undersöka vad vi ville, det var en ypperlig chans att ta sig ur vanan av att låta ljuddesign utgöra en passiv roll ända fram till postproduktionen. I de tidiga skedena av projektet involverade vi oss totalt i alla delar av projektet och försökte använda det som inspiration till vad ljuddesignen kan innebära i varje del av projektet. Detta gav oss områden där vi kunde lägga in feedback baserat på ett ljuddesignsperspektiv. Allt från potentiella kameravinklar till övergångar som kan få ljuden och bilden att skina till sin högsta potential och utveckla deras samspel. Självklart kommer inte alla idéer att se ljuset eftersom att grupparbete inte fungerar om alla får igenom sina idéer.

Första gången detta fick användas i praktiken var efter vi hittat dansare och dansarna väl hade en färdig koreografi. När vi samlades för att se den och göra en preliminär filmning fick vi många idéer. Bland annat tickandet som går i takten till låten under första och sista akten (som inte skulle ha musik) skulle bli en av de större inspirationerna till den fullständiga ljuddesignen och dess tema. Redan tidigt kan fundamentala idéer framträda bara från inspiration från en förvisning av vad slutprodukten kommer vara. Eftersom detta var ett stort steg för oss kände vi att vi redan då kunde börja ljudsätta och pröva en ljuddesign baserat bara på tankar kring projektet som, förutom tidsmässigt (längd) skulle kunna fungera i slutprodukten. Detta berättade för oss att ljuddesignen kan träda i kraft oerhört tidigt och inte bara förändra hur ljud och bild kommer närmare utan också göra plats för att ljuddesignen skulle kunna blomstra och utvecklas tidigt bredvid projektets framsteg. Efter detta fanns där två viktiga punkter att tänka på genom projektet för oss: Att alltid vara inblandade och dela tankar, redan efter första gången vi försökte detta gav det oss oerhört mycket information och inspiration, och att tänka rhizomatiskt, att konstant leta efter och finna rhizomatiska attribut och låta projektet växa på ett naturligt sätt som kommer från punkter i projektet till synes slumpvalda, som exempel till detta; när inspirationen dyker upp, eller tanken om hur något fungerar i projektet. På inspelningsdagen var vi båda närvarande. Vår uppgift hade varit att måla scenen och sen att spela upp takten och musiken för att komma i stämning.

Då uppstod frågan, är det relevant för en ljuddesigner att vara på plats vid inspelningstillfället? Både ja och nej. Det är en fördel eftersom att vissa detaljer kommer fram som kan filmas olika, än planerat, men det fungerar även om planeringen följs. En annan fördel är att ljud och musik kan väljas specifikt till scenen som ska spelas upp, för att få skådespelarna i rätt känsla utan mycket regi. Vad de gör uppfattas som naturligt hur abstrakt det än må kännas. Vad är då nackdelarna? För att göra en ljuddesign som är extraordinär skall alla ljud vara mer än vad de "är" i verkligheten. Med detta menar vi att; det finns ljud som beskriver en händelse eller en handling bättre än händelsen eller handlingens egna ljud gör. Som att selleri och plastfilm används för att simulera ben som bryts eller att bacon låter som regn. Vad har då detta med att vara på plats vid inspelningen? Det finns nästan inget att vinna på att höra hur alla rörelser och ljud låter i verkligheten, inte i en ljuddesign när det handlar om att noggrant lyfta ljud som ger åskådaren tillfredsställande svar till bilden i ljud. Om vi hör alla ljud blir vi färgade av dem ljuden och kommer försöka efterlikna dem, istället för om vi försöker föreställa oss och fantisera ihop en ljuddesign som enligt vår tolkning beskriver vad vi ser på ett så exakt sätt som möjligt både berättande mässigt och som svar till bilden.

Att ha musik på plats och hur känslan förmedlas

Med inspiration från Dykhoff (2016, s. 7-8), flyttade vi fram ljuddesignens inblandning redan innan klippningen. Vi valde alltså att ha musiken som är huvudtemat för filmen i bakgrunden för våra dansare när de skulle uppträda, även i delar av filmen där musiken inte skulle vara närvarande. Vad vi märkte var att det hjälpte dem faktiskt. Dansare uppträder med musik i vanliga fall, vilket förmodligen gör att det känns naturligt att arbeta på detta viset. Men hur hjälper det oss? Genom att musiken finns på plats är den en del av kopplingen mellan oss som ljuddesigners, skådespelarna och övriga deltagare. Inte bara binder den oss med alla deltagare utan även med berättande, detta eftersom att musiken fysiskt existerade vid inspelningen, och binder därför ett starkare band mellan alla inblandade och i processen efter speglas detta och historien resonerar med varje del av varje liten del av material vi har att jobba med.

Preliminär ljuddesign

Efter filminspelningen påbörjade vi en preliminär ljuddesign av filmens första scen, baserat på en provfilmning av scenen, detta innebär att filmen endast bestod av dansare som dansar till en metronom i en dansstudio. Vi började med att bearbeta provfilmningen för att kunna blanda in vår ljuddesign så tidigt som möjligt i filmproduktionen och tillämpa den mer icke-

linjära metodiken som Dykhoff (2016) hänvisar till. Vi utgick från denna videon för att pröva vår ljuddesign innan vi hade utrymme för att designa delar av den huvudsakliga filmen. Detta var för att ge oss en förståelse för potentiella utmaningar i den "slutgiltiga" ljuddesignen och information som vi kunde föra vidare till klippningen för att hitta lösningar, vi närmade oss en slutgiltig produkt istället för att utveckla på en vision. (Dykhoff, 2016, s. 10-12)

När vi påbörjade den preliminära ljuddesignen hade vi väldigt många idéer som vi var intresserade av att pröva baserat på förstudier och inspelningen. I likhet med fitnessen som krävs enligt Murch (Jarrett & Murch, 2000, s. 11), märkte vi tidigt i provandet att vi arbetade med koncept som var lätta att råka överdriva och vi blev överens om att vi behövde välja våra ljud noga. Även om vi strävar efter ett djup i vår ljuddesign och dess berättande funktion kan vi inte försöka tvinga in komplexa funktioner invävda i varje ljud. Att överdriva konceptet tar udden av det och förgör intresset, samt gör det till en röra av ljud som snarare blir till mindre information och funktion än det som vi strävar efter. Under filmens dans försökte vi eftersträva punktljud som även markerade tempot, detta visade sig vara en liten utmaning på grund av att det inte var etablerat under inspelning, dansscenen utgörs dock av många rörelser i bilden vilket ger möjlighet till att ljudsätta dem.

En ytterligare intressant del som uppstod i vårt provande är att lika mycket som vi strävade efter en komplexitet i ljuden vi implementerade, uppstod även en komplexitet i ljuden vi valde att utesluta. En diskussion uppkom om att väva in ett berättande i den kvinnliga karaktärens fotsteg, filmen utgår från den manliga karaktärens perspektiv och det är en sorts oklarhet i kvinnans existens. Detta var vi lite oklara om hur vi skulle implementera men vi hade idéer om att låta stegen från kvinnan vara tysta, speciellt som förebådande till kvinnans försvinnande i filmen.

Under vår förstudieperiod förstod vi även att längden av bildmaterialet vi har att jobba med förändrar möjligheterna till en utökad komplexitet i ljudens funktion. En längre film öppnar upp för att väva in berättande element över en längre period, att återkoppla till tidigare händelser och att ge en förebådande bild av vad som komma skall.

Resultat av undersökningen

I detta kapitel har vi delat upp undersökningsprocessen i tre delar, vårt försök att skapa utrymme för den dynamiska ljuddesignen, som visade sig vara en utmaning i sig.

Postproduktionen, som innebär arbetet på bildmaterial som inte var färdigställt, en sorts skissarbete för att återigen göra utrymme för att influera bilden som ljuddesigners. Det slutgiltiga innebär vårt prövande i den mest färdigställda filmproduktionen, där vi prövar koncept som vi har utvecklat och skapat plats för genom produktionens gång.

Proaktivt arbete

Att arbeta med en preliminär ljuddesign i preliminära filmklipp visade sig vara både krävande och användbart. Det gav oss som ljuddesigners ett nytt utrymme att pröva designelement som vi förmodligen inte hade haft tid till om vi endast stod inför en sista ljuddesign. Detta innebar inte endast tidsmässigt utrymme utan även utrymme för att ge vår insikt, som ljuddesigners, till projektet i sin helhet och eventuellt lösa problem eller vara en del av lösningen. En ny utmaning som uppstår från detta är hur man tillämpar denna insikt, vårt projekt saknade en fas där vi som grupp bearbetade och diskuterade vikten av dessa nya verktyg. Vi vill inte med vårt prövande förminska gruppmedlemmarnas individuella expertiser, utan ge dem ytterligare verktyg genom att vara en större del i den fullständiga processen. På grund av detta kan det finnas behov av att skapa en plan i projektet för hur gruppen bearbetar iterationerna av designen och göra försök till att strukturera det mer. Under projektets gång gav vi förslag och delade med oss av några idéer vad ljud kunde tillföra till projektets slutprodukt. Problemet var att gruppen behövde försäkra sig om vilka förslag som skulle användas. Eftersom att vi inte gjorde detta och antog att våra förslag skulle finnas i åtanke ledde det till att de blev bortglömda istället. Om vi delat med oss hur viktigt det var att bearbeta dessa idéer tidigare och proaktivt bestämma vad som skulle behållas och vad som skulle omarbetas. Vårt arbete gav oss som sagt många idéer men som inte alla kunde fullföljas.

Trots svårigheterna visade sig de preliminära ljuddesignerna vara användbara och som Dykhoff påpekar (2016, s. 12) gav det oss alla en chans att se någonting som var närmre den färdiga produktionen än vad som annars hade varit färdigställt vid samma tillfälle. Det krävande arbetet gav produktionen en stadigare framväxt och med detta blev designval lättare att diskutera och pröva. Det finns utrymme att utveckla på alla plan genom denna processen men även i detta mindre optimerade försök gav det utrymme till att pröva en mer dynamisk ljuddesign och göra försök till att lyfta fram dess berättande potential.

Postproduktion

När vi designade ljuden till filmen, i detta fallet den slutgiltiga inspelningen men preliminära klippningen, märkte vi att fast vi båda har skapat varsin individuell tolkning av vad rhizomatiken innebär i ljuddesignen, ger detta oss ett nytt verktyg i att diskutera designval i produktionen när vi argumenterar för valen mellan varandra. Detta förs sedan vidare till att vi har argument för designval till resten av projektgruppen som sedan ger oss ett underlag för att försöka förändra bilden. Det rhizomatiska perspektivet skapar potentiellt en loop av kreativt utrymme, det ger verktyg för nya, relevanta koncept som dessutom har en medveten betydelse. Detta gör att det blir lättare för att argumentera för designval som kräver att till exempel klippningen ändras och i sin tur skapar utrymme för mer prövande.

Övergångar blev, istället för ett avbrott från den tidigare scenen, till intressanta bryggor mellan miljöer och tillstånd som läcker in i varandra och blir i sig till en egen miljö. De blir till en sorts ingenmansland där tidigare regler suddas ut och utvecklades senare till potentiella förändringar i andra delar av filmen. Övergångarna visade sig vara vår motsvarighet till Cléments *abandoned land* (Weltman-Aron, 2005, s. 61), en plats för prövande och utveckling. Detta innebär inte att resten av filmen fattades utrymme för prövande och nya idéer, men övergångarna blev till en extrem i detta fallet och det uppstod ofta idéer från dem som senare spreds vidare in i resten av filmen.

Resultat i den slutgiltiga produktionen

Vårt prövande gav resultat i gestaltningen genom att vi tog oss bort från att implementera ljud för att endast svara till bilden. Istället sökte vi efter potentiella kopplingar mellan ljuden och berättande funktioner som vi ville belysa. Filmen börjar till exempel med en scen som utspelar sig utomhus, en helt vanlig dag. I denna scenen introducerade vi ljudet av en trafiksignal, ett ljud som dessutom inte är med i bilden, men ljud sträcker sig utanför ramen. Trafiksignalen förs sedan vidare genom övergången men tar till sig ett drömligt filter, genom att vi ger det ett reverb och skär frekvenser. Utöver filter förändrade vi även tempot på trafiksignalen och genom övergången blir den till samma tempo som skådespelarna dansar i. Den ger en förnimmelse av den tidigare utomhusscenen, men förändras också likt skådespelarna av omgivningen. Är det verkligheten som läcker in i drömmen? I detta fallet är trafiksignalen inte ens ett svar till bilden utan nyttjar snarare bilden för att skapa nya berättande element och rädda element som inte fångades på kamera.

Vi prövade att använda oss av vind genom filmens gång, för att agera rummets ambiens och fylla upp bakgrunden. Samtidigt som detta, likt trafiksignalen återkopplar till verklighetsbilden, speglar det en sorts tomhet i drömmen. Vinden som var med ända från början och låg kvar i ambiensen växte till att bli mittenväggens, filmens antagonist, röst och förebådande om något som inte hade hänt utan skulle hända. Ljudet löstes upp redan innan den dramatiska händelsen i bild, vilket i sig, ett uteslutande, blev en dramatisk funktion i berättandet. Vi prövade även att använda oss av att vinden reagerade på mannen interaktion med väggen. Vinden, som naturligt tar en bakgrundsroll, fick ta plats och var ett viktigt berättande element för att ge liv till någonting som annars endast är ett föremål. Vinden fick liv och genom det fick väggen även liv.

Två exempel på att försöka göra "statiska" element till berättande och dynamiska ljud som förändras både med bilden och oberoende av bilden för att färga berättelsen. Vi ser detta som ett lyckat försök till att låta ljuddesignen ta plats som ett självständigt berättande element, inte tvunget för att de når någon form av perfekt berättande men de ger oss ett svar på att det finns någonting att lära sig och utforska i det.

Rhizomatiskt perspektiv i designprocessen

I vårt prövande märkte vi att det rhizomatiska perspektivet gav oss en ny väg till ljuddesignen, men är kanske hellre ett verktyg i den hela designmetodik istället för en mall. Vi upplever samtidigt att vi endast har skrapat på ytan av vad rhizomatik kan innebära i ljuddesign, vi fick en aning om att den sammanvävda komplexitet som det rhizomatiska perspektivet möjliggör blir allt mer intressant med mer bildmaterial att arbeta runt. En längre film skulle öppna upp för fler oförväntade kopplingar, återkommande teman och en möjlighet att etablera ett sammanväv av till synes orelaterade ljud. En längre film ger potential till fler trådar att väva in.

Diskussion

Under diskussionen tar vi upp hur vi anser att rhizomatik passar in i en designprocess. Hur är rhizomatik som en väg till att skapa en mer berättande, dynamisk ljuddesign? Hur skulle vi försöka tillämpa det i en mer traditionell filmproduktion, med en större projektgrupp?

Rhizomatik i design

Som tidigare nämnt har vi upplevt att rhizomatik passar in som ett verktyg snarare än en metod i sig, detta innebär inte att det inte skulle kunna, med tid, utvecklas till en mer fullständig metodik. Som verktyg gav det rhizomatiska perspektivet en uppfattning av designvalen som vi som ljuddesigners stod inför. Att blanda in rhizomatik i ljuddesignprocessen visade sig vara krävande i både tid och energi, men gav resultatet av att ge inspiration och öppna upp för nya lösningar.

Murch liknar rollen som ljuddesigner med att rita upp delar av en cirkel, vilket skulle gå att likna med att belysa delar av rhizomen. Samtidigt kan Murch exempel på denna ”cirkel” (Jarrett & Murch, 2000) påstås vara vad Buchanan väljer att kalla ”the rhizome within” (Buchanan & Swiboda, 2004). Det vi strävade efter med vårt försök till att tillämpa ett rhizomatiskt perspektiv var att skapa en mer sammanvävd helhet och med det utöka ljudets berättande potential utan att skapa en klyfta mellan åskådaren och filmen. Under undersökningens gång upplevde vi att vi fann nya val i vår design genom det rhizomatiska perspektivet och att det inte endast var någonting ur den ”inre rhizomen”. Även om valen som uppstod bestod av oföväntade kopplingar fanns det fortfarande en återkoppling till resten av filmen, det fanns argument för valens relevans och legitimitet.

Berättande funktion i ljud

Med vårt prövande och rhizomatik som stöd upptäckte vi nya val att göra i ljuddesignen, men i vårt fall har vi agerat ensamma i att framhäva ljudets berättande potential. Även om vi som ljuddesigners gjorde försök att ta plats i projektets tidiga skede går det inte att ignorera avsaknaden av ljudelement i manuset, som alltid kommer vara grunden till filmen. Ett rhizomatiskt perspektiv är en möjlig väg till att utveckla ljuddesignen och dess berättande funktion men för att nå ett äkta samspel mellan ljud och bild och därmed utveckla filmkonsten kräver en medvetenhet i fler parter än ljuddesignern. Vi behöver bygga upp intresset för ljuddesignens tidigare inblandning och visa värdet av det. Med vårt prövande hoppas vi att vi har tagit oss en bit närmre detta intresse.

Att arbeta icke-linjärt

En problematik som kan märkas i att närma sig en process i stil med Dykhoffs icke-linjära metod (2016) är hur 'gamla vanor dör långsamt', under hela projektets gång krävdes det, fastän det var etablerat för alla medlemmar sedan början att detta var en del i vår vision, att påminna och nästan aggressivt tvinga inblandning. Varje förändring i metodiken som vi förespråkar möter instinktivt ett motstånd, även i försök till att göra utrymme för ett icke-linjärt filmprojekt uppstår det en dragkamp mellan det linjära och icke-linjära, det traditionella och otraditionella. Detta är inte tvunget något negativt då det samtidigt prövar legitimiteten och värdet i de metoder vi försöker blanda in, men är trots det en påfrestande del i projektets gång. Detta innebär också att vi själva måste försöka vara kritiska till våra, rättare sagt, icke-val. Att vi instinktivt med vårt projekt dras mot traditionella antaganden istället för att utnyttja källan till kreativitet som ett rhizomatiskt perspektiv har visat sig att vara.

Med arbetets gång blev citatet från Sermijn et al. blivit allt mer relevant. ”The fact that a rhizome as such cannot be presented does not mean, however, that we cannot extend rhizomatic thinking to thinking about presentation.” (Sermijn, Devlieger, & Loots, 2008). Bara av att vara medvetna om rhizomen och göra försök till att nyttja ett rhizomatiskt perspektiv har val i vår ljuddesign synt till som vi aldrig annars skulle vara medvetna om. Att göra försök till att utnyttja rhizomen har gett oss anledning och struktur till val som möjligtvis skulle kunna dyka upp i ett sammanhang där de endast ses som en "galen idé" snarare än en funktionell och legitim metodik.

Att arbeta icke-linjärt var inte enbart relevant i relationen till andra andelar av projektet men även i att arbeta med ljuddesignen. Att vara redo att röra sig genom filmens helhet för att skapa en komplexitet och berättande tyngd i varje ljud vi väljer att implementera, men även i de ljud vi väljer att utesluta. Detta kräver att vi inte låser in oss i en uppfattning av filmen utan ständigt ser på valen vi står inför och ser på de val vi har gjort. Detta är inte något som Dykhoff (2016) nämner explicit men någonting som vi märkte växte till en del av vår designmetod i kombination med att försöka tillämpa rhizomatik i designsyfte. Filmen som vi designade saknade dialog, vilket kan ses som underlättande då vi inte behövde designa kring en dialog och därför hade det lättare för att väga mellan ljuden vi implementerade. Problematiken dyker istället upp när vi ser till filmens mittpunkt, där musiken har en berättande roll. Istället för att vara dialog som har tydliga tomrum som vi kan designa kring fyller musiken upp många av dessa tomrum.

Ett rhizomatiskt perspektiv i ljuddesign

Undersökningen har gjort det klart för oss att våra val som ljuddesigners inte alltid är lika uppenbara som de kan verka vid första anblick. Med detta syftar vi inte endast på valet vi som ljuddesigners står inför om vilket ljud som gestaltar någonting, som till exempel tidigare nämnt selleri som blir till brutna ben och liknande. Utan snarare en vikt i vad som ska låta i en scen, ett rhizomatiskt perspektiv hjälper oss se oanade kopplingar mellan ljud och bild, men även funktioner i ljud som annars hade lämnats outnyttjade. Ett rhizomatiskt perspektiv som verktyg i designprocessen ger oss en ny uppfattning om alla de val vi står inför och hur de potentiellt kan förändra berättandet. Det ger oss en skarpare inblick i verktygslådan som vi som ljuddesigners har vid oss under designprocessen och öppnar upp för nya möjligheter i hur vi ritar upp cirkeln (Jarrett & Murch, 2000, s. 8), vad vi döljer och vad vi framhäver. Vi står inte endast inför ett val om hur viktigt ett ljud är för scenen i fråga utan även för filmen i sin helhet.

Som fortsättning är vi i det oklara om hur något liknande bör prövas i ett större filmprojekt. Med en mindre skala är det relativt lätt att göra förändringar och skicka material mellan parterna. Detta innebär inte heller att det är omöjligt att använda rhizomatik i ljuddesignen av en traditionell filmproduktion. Som ett verktyg för att se tidigare osynliga val eller hitta argument för designval som tidigare hade ansetts vara ogrundade och genom det styrka ljuddesignens berättande funktion och utveckla filmen i sin helhet.

Källförteckning

- Anderson, P. T. (Regissör). (1999). *Magnolia* [Film]
- Bergman, I. (Regissör). (1966). *Persona* [Film].
- Buchanan, I. (December 2007). *Deleuze and the Internet*. Hämtat från Australian Humanities Review: <http://www.australianhumanitiesreview.org/archive/Issue-December-2007/Buchanan.html> den 13 December 2017
- Buchanan, I., & Swiboda, M. (Red.). (2004). *Deleuze and Music*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Chion, M. (1990). *Audiovision* (1). New York Chichester, West Sussex : Columbia University Press.
- Clément, G. (den 21 Juni 2011). *Gilles Clément*. Hämtat från <http://www.gillesclement.com/cat-banqueimages-andre-tit-banqueimages-andre> Juni 2018
- Coen, E., & Coen, J. (Regissörer). (1991). *Barton Fink* [Film].
- Coppola, F. F. (Regissör). (1979). *Apocalypse Now* [Film].
- Coppola, F. F. (Regissör). (1974). *Gudfadern del II* [Film].
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dykhoff, K. (2012). *Ljudberättande i europeisk film*. Stockholm: Premiss Förlag.
- Dykhoff, K. (2016). Why use linear work flows with non linear tools? *The New Soundtrack*, 6(1).
- Jarrett, M., & Murch, W. (Spring 2000). Sound doctrine: An interview with walter murch. *Film Quarterly*, 53(3), ss. 2-11.
- Lynskey, D. (2006). *Rock Underground*. Hämtat från <http://image.guardian.co.uk/system/files/Guardian/documents/2006/02/02/underground5.pdf> Maj 2018
- Nellis, A., & Zachariás, I. (Regissörer). (2016). *Wasteland* [Film].
- Sermijn, J., Devlieger, P., & Loots, G. (Juni 2008). The Narrative Construction of the Self : Selfhood as a Rhizomatic Story. *Qualitative Inquiry*, 14(4), ss. 632-650.
- Styhre, A., & Sundgren, M. (2003). Creativity as connectivity: a rhizome model of creativity. *Int. J. of Internet and Enterprise Management*, 1(4), ss. 421-436.
- del Toro, G. (Regissör). (2006). *Pans labyrint* [Film].
- Tricky (1995). *Maxinquaye* [CD]. London, England: Island Records.
- Warnes, A. (den 13 Juli 2009). Tricky's Maxinquaye : Rhizomes, rap and the resuscitation of the Blues . *Atlantic Studies*, ss. 223-237.

Weltman-Aron, B. (Fall 2005). Rhizome and Khôra: Designing Gardens with Deleuze and Derrida. *Bulletin de la Société Américaine de Philosophie de Langue Française*, ss. 48-66.

Wingstedt, J. (2005). *Narrative functions of film music in a relational perspective.*

Ordlista

Hierarki: Syftar till en indelning av rang eller betydelse

Linjär/icke-linjär: Det linjära innebär ett en rak linje från start till slut, i motsats till något som är mer agilt där vi som designers kan röra oss över hela produktionen och förändra start som slut.

Reverb: Elektroniskt producerad ekoeffekt