Blekinge tekniska högskola
Sektionen för planering och mediedesign
VT 2012
ME1460 Kandidatarbete för medieteknik

Hur kan vi utveckla vårt personliga uttryckssätt med ljud?

Ljuddesign som berättarteknik i dramafilm.

Författare: Isadora Lundgren
Lisa Abrahamsson
Mail: isadoralundgren@gmail.com
lisa.abrahamsson@hotmail.com
Handledare: Pirjo Elovaara
Biträdande handledare: Daniel Nilsson & Alexander Hansson

Abstract

This is a bachelor thesis that studies and discuss the question: *How can we develop our individual narrative technique with sound design in a Swedish drama production?* We have done research and empirical studies. We have analyzed movies to get an idea how we use the sound design in Swedish drama productions today. We have produced a movie that gives sound the biggest part.

Key words: *Swedish drama production, narrative technique, sound design*

Sammanfattning

Den här texten undersöker och diskuterar kring frågeställningen: *Hur kan vi utveckla vår personliga berättarteknik med hjälp av ljuddesign i svensk dramaproduktion?*

Research och empiriska undersökningar i form av filmanalyser har stått till grund för arbetet, där målet var att komma fram till hur ljud används i dagens svenska dramaproduktioner. Utifrån resultatet har vi skapat ett personligt berättarsätt med ljuddesign och applicerat det på en egen produktion.

Nyckelbegrepp: *Svensk dramafilm, berättarteknik, ljuddesign*

Innehållsförteckning

Abstract 2

Sammanfattning 2

1 Inledning 5

1.1 Bakgrund 5

1.2 Problemformulering 5

1.2 Frågeställning 5

1.3 Syfte 6

1.3 Mål 6

2 Tidigare forskning 7

2.1 Dramaturgi och begreppet dramagenre 7

2.2 Ljud i film 9

2.2.1 Musik och ambiencer 9

2.2.2 Dialog 10

2.2.3 Ljuddesign 10

2.3 Michel Chions terminologi 11

2.3.1 The tri-circle och terminologi 11

2.4 Branchlitteratur 13

2.4.1 Postproduktion 14

2.4.2 Estetiskt 14

3 Tillvägagångssätt/Metod 15

3.1 Empirisk filmanalys 15

3.2 Filmval 15

3.3 Vår film – Ovan Lo 16

3.4 Manus 17

3.4.1 Klippning 18

3.4.2 Spotting 18

3.4.3 Ljudmanus 18

3.5. Vår tekniska filosofi 19
4 Resultat 20
4.1 Analys utifrån Randy Thoms artikel, Designing a movie for sound 20
4.2 Analys utifrån Michel Chions terminologi 23
4.3 Ovan Lo 24
5 Slutsats 28
5.1 Diskussion 29
5.1.1 Våra val i Ovan Lo 29
5.1.2 Vidareutveckling 30
6 Källförteckning 31
Bilagor
Bilaga 1 Begreppsdefinition

1. Inledning

”We gestate in sound, and are born into sight
Cinema gestated in sigth, and was born into sound” (Murch, citerad i Chion 1994).

Med visionen om att göra en film och utveckla vårt personliga filmskapande, satte vi igång. Tanken slog oss att varför kan inte ljudet få driva en films berättelse framåt? Fast beslutna om att ta tag i våra funderingar började arbetet, att producera en film med målet att låta ljudet vara den drivande berättartekniken. Tanken var att göra en dramafilm, men vad definierar ett drama? Med resultatet i våra händer vet vi att det inte blev en dramafilm, det blev en ljudfilm. Man kan säga att vårt kandidatarbete har gjorts bakvänt, med ett planerat slutresultat försökte vi skapa en frågeställning som gynnade vårt filmskapande. I det här arbetet presenteras vår film och hur skapandet gick till, med hjälp av tidigare forskning och empiriska analyser har vi försökt få svar på vår frågeställning.

1.1 Bakgrund

Det är ofta bilden och dialogen som berättar det mesta av historien i många svenska dramaproduktioner. Ljudet i film är till för att förstärka det visuella och en filmproduktion har inte ljudet som ledande berättarteknik i åtanke då den skapas. Den här texten kommer ta upp ljudets roll i svensk dramafilm. Hur kommer det sig att ljudets roll i film inte har lika stor plats som bilden? Med rätt element borde ljudet kunna driva en historia framåt istället för bilden. Med hjälp av tidigare forskning, historia, filmanalys och en egen produktion har vi undersökt hur ljudet används i svenska dramaproduktioner och utvecklat ett eget berättarsätt med hjälp av ljud och musik.

1.2 Problemformulering/Frågeställning

Hur kan vi utveckla vår personliga berättarteknik med hjälp av ljuddesign i svensk dramaproduktion?
Hur kan ljudet bli den drivande berättartekniken i en svensk dramaproduktion?

Det kan vara av värde för andra filmproducenter att se hur ett personligt berättarsätt med ljuddesign kan utvecklas och få den drivande rollen i en filmproduktion.

1.3 Syfte och mål

Syftet med frågeställningen är att med hjälp av tidigare forskning och empiri undersöka hur ljuddesign används i svenska dramaproduktioner. Hur kan tidigare forskning och empiri utveckla ett personligt berättarsätt? Tanken är att på ett experimentellt sätt låta ljudet driva berättelsen framåt. Målet med arbetet är att utveckla vårt personliga uttryckssätt med hjälp av att ljudlägga en filmproduktion som är skriven för att ge ljudet en ledande roll.

2. Tidigare forskning

I detta kapitel redovisas tidigare forskning som finns inom detta problemområde. Med stöd från olika teorier kan förståelsen för hur ljud används i svenska dramaproduktioner öka. Vetenskaplig litteratur, artiklar och empiriska studier har studerats. Fokus i detta kapitel kommer ligga på vetenskaplig litteratur, både svensk och utländsk. Den utländska litteraturen behandlar inte specifikt ljudet i svenska filmproduktioner men har ändå relevans för problemområdet. Litteraturen tar upp ljudets roll i filmproduktioner, sättet att se på ljudets roll i film ser på ett ungefär likadant ut världen över. Vi har gjort en djupare analys i den svenska ljuddesignen genom en empirisk studie, där vi undersökt ett antal svenska dramafilmers ljuddesign.

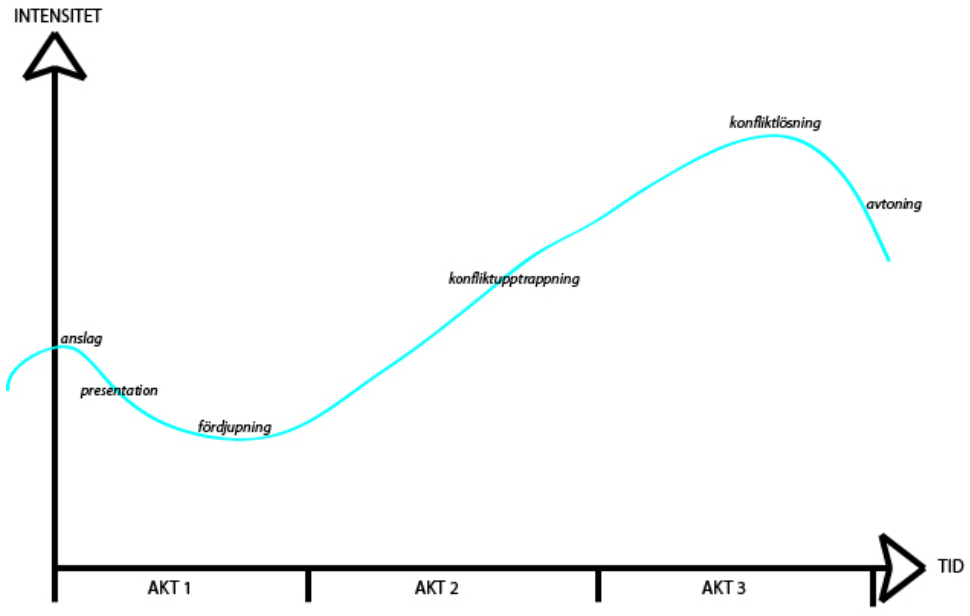
År 1895 gjordes den första filmen, den saknade helt synkront ljud. Perioden 1895-1927 benämns idag som ”deaf cinema” i ljudsammanhang. På den tiden saknades det synkront ljud på biograferna. Man använde sig av analoga effekter, det kunde vara en person som hade uppgiften att slå på en trumma i rätt ögonblick. Ofta spelades livemusik för att förstärka stämningen i filmen, i vissa fall var det hela orkestrar som stod för musiken. På 1910-talet investerade biograferna i speciella instrument som kunde skapa olika ljud, som tillexempel vind, regn och djurläten. Det största problemet under den här tiden var att få fram dialogen. En metod var att ha en person som kommenterade filmen direkt på plats i salongen, en annan var att använda undertexter i form av skyltar som hölls upp samtidigt som filmen visades. Ljudet började sakta få en roll i filmkonsten och har idag en mycket större roll än för 100 år sedan, men hamnar fortfarande i skymundan för det visuella. (Chion 2009, ss.3-15)

2.1 Dramaturgi och begreppet dramagenre.

Den här delen behandlar en liten del dramaturgi som är nödvändig att ha i åtanke när man läser arbetet. Det är till stora delar en teknisk och överblickbar kunskap, men som ibland kan begränsa förmågan att hitta andra vägar i berättandet. Det handlar om hur scenerna ska samspela, födas och försvinna, tillsammans ska delarna skapa en helhet som överensstämmer med konstnärens vilja. Ordet drama betyder handling på grekiska och definieras såhär:

> “Den art av ordets konst där diktaren talar indirekt, genom personer som förs fram på scenen talande, handlande och beslutande"(Granath, 2006 s.100)

Ovan beskrivs ordet drama som ett sätt att framföra en berättelse, en dramatisk framställning vilket är detsamma som en scenisk framställning. Skådespelarna gömmer sig bakom karaktärer som de gestaltar och skapar en illusion av att berättelsen uppstår i samma stund som publiken ser den. Oavsett om berättelsen utspelar sig i nutid, dåtid eller framtid framträder den på filmduken som en berättelse som händer nu. (Sundstedt 1999, s. 91)Ett drama har en väldigt tydlig berättarkurva (se nedan). Om en långfilm följer ett dramas form är den uppbyggd i tre akter. Övergångarna mellan akterna kallas för vändpunkter, det är i vändpunkterna som berättelsen tar en ny vändning. I anslaget sätts filmens stämning och där är det viktigt att fånga publikens intresse. Därefter följer en presentation av karaktärerna, dess relation, konflikter samt var och när historien utspelar sig. I fördjupningen får åskådarna en bättre förståelse för konflikterna samt lär känna karaktärerna bättre. Den största delen av en berättelse är konfliktupptrappningen, under upptrappningen pågår även karaktärsutvecklingen. För att fullborda ett drama måste konflikten nå en lösning, en sista konfrontation/klimaxen där ena sidan får övertaget, därefter följer avtoningen och där visas följderna av upplösningen och där får åskådarna andas ut. (Granath 2006, ss.100-105)



Det som definierar ett drama är att det innehåller en början, mitt och slut. Ett drama är uppbyggt av konflikter som uppstår och drivs av de människor som försöker lösa oordningen som konflikterna orsakar. Publiken ska identifiera sig med protagonisten och ta avstånd från antagonisten. En enkel förklaring av protagonisten är att det är den gode i berättelsen och antagonisten är protagonistens motståndare och oftast ond. Ett drama är en verklighetsskildring. Det är en realistisk berättelse som visar hur personer handskas med konflikter som kan uppstå i verkliga livet. Många gånger får man följa någons personliga utveckling eller dess relation till andra karaktärer i berättelsen och hur de lär sig nya saker och får nya erfarenheter. Ett drama följer ett känslomässigt tema. (Nemert & Rundblom 2004 ss.29-33)

2. 2 Ljud i film

En films genre är viktig när man avgör hur realistisk en ljuddesign behöver vara. Är det viktigt att höra det som syns? Eller ska det finnas en annan dimension i ljuddesignen? Ljuddesigners säger ofta att regissörer är alldeles för bokstavstrogna, att det som syns i bild ska också höras. (Holman 2010, s.149) En historia utvecklas hela tiden och med hjälp av alternativa ljuddesignmetoder kan filmens givna historia förändra tid, rum och även förebygga tristess.

En sekvens ur en film som enbart består av bilder, driver inte historien framåt på ett lika tydligt sätt som ljud, det ger en känsla av att scenen går långsammare. I en filmsekvens utan bild, men med ljud, kan ljudet framstå som extremt högt och skarpt. För att få en normal balans mellan bild och ljud krävs det att de båda teknikerna samspelar, och när detta sker kan de båda teknikerna skapa och driva en trovärdig och intressant historia framåt.(Holman 2010, ss.145-147)

2.2.1 Musik och Ambiencer

En film inleds vanligtvis med att ett musikstycke spelas icke-diegetiskt. Det används för att distansera åskådaren från vad som händer i bild men ger en omedelbar känsla för filmen. Med tiden adderas fler ljudeffekter för att sedan dra in åskådaren i den riktiga historien. Det finns ofta ett tydligt samspel mellan musik och händelser i en film. De arbetar tillsammans för att t.ex. skapa en abrupt ändring. Ett exempel är från filmen *En*

rövarhistoria (Godard, J. 1964). En av karaktärerna slänger där sin cykel mot ett staket. Samtidigt som cykeln slår mot staketet avslutas även musiken.

Det finns vissa frekvenser man kan använda sig av som ljuddesigner för att på ett enkelt sätt etablera en stämning hos åskådaren. Låga frekvenser som spelas i samband med en harmonisk scen framstår som hotfulla när de hörs. Detta kan man använda sig av när man skapar ambiencer som ska ligga i bakgrunden i en film. (Holman 2010, ss.148-149)

2.2.2 Dialog

Manuset kretsar kring dialogen, men redan i manusarbetet är det viktigt att tänka på vilken roll ljudet ska spela. För mycket dialog i en scen kan vara ett hinder för ljudberättandet och lämnar inte plats för åskådarens egen tolkning. (Dykhoff 2002, s.52)

Dialog används även på ett ”overkligt” sätt. Tillexempel hörs dialogen ofta alldeles för bra jämfört med var människorna som pratar är placerade. Detta görs för att förhöja tydligheten och berättandet av filmen. (Holman 2010, ss.149-151) Dialogen i en film har flera olika funktioner bland annat att: förmedla det förflutna, det närvarande och det kommande. I en filminledning har oftast dialogen som uppgift att förmedla fakta och information om det förflutna och där finns oftast början till historien. Dialogen ska karaktärisera personen som talar, beskriva personens sinnestillstånd, driva berättelsens handling framåt och ge information om berättelsen. I en film visas bara det som är väsentligt för handlingen samma sak gäller för dialogen, den ska likna det verkliga talet utan att direkt kopiera det. Vårt vardagsspråk är fyllt av sanningar, upprepning osv. och sådant rensas bort i filmdialogerna för att åskådarna ska höra en tydlig dialog. (Granath 2006, ss.87-89)

> ”Dialogen bör inte bestämma scenen utan bestämmas av den” (Granath, 2006 s.87)

2.2.3 Ljuddesign

Ljudet kan bland annat beskriva geografiska platser, känslor, rollkaraktärer och hjälper till att etablera platsen i scenen, vilket land eller förhållandet till en plats förstärks med ljud. Tillexempel kan ljudet beskriva hur långt ifrån en tågräls scenen utspelar sig, bara för att den inte syns i bild betyder det inte att den inte finns där. Ljudet beskriver och

bilden påstår, menar Dykhoff som är filmljudtekniker och professor vid Stockholm Dramatiska Högskola. (Dykhoff 2002, s.56). Ett vanligt sätt att etablera en rollkaraktär är att ge personen ett tema, det kan vara ett speciellt ljud eller ett musikstycke. Det är ett återkommande ljud/musikstycke som kan spelas redan innan karaktären syns i bild och åskådarna kommer direkt att förstå vad som väntas eftersom karaktären redan presenterats tillsammans med ljudet/musiken. Ett av de vanligaste exemplen är Darth Vaders tema som hörs Star Wars filmerna. För att förstärka karaktärens känslor är ljudet ett bra och väl använt element, vill man berätta med ljud är subjektivitet ett effektivt sätt. Vill man göra åskådaren extra mottaglig kan man etablera otäcka ljud innan det otäcka händer, för att förstärka en känsla och få åskådaren extra mottaglig. (Dykhoff 2002, s.52). I filmer väljer man ofta att medvetet försumma ljudets verkliga hastighet. Om man i verkligheten ser en person som sparkar en fotboll femtio meter bort så ser åskådaren när personen träffar bollen, men ljudet av sparken kommer i efterhand. Detta är ett problem som filmskapare brottas med hela tiden. De blir ofta tvungna att tvinga ljud att vara synkroniserade även om de i verkligheten inte är det. Verkligheten har i filmer blivit modifierad, ljud ska vara i synk med bilden annars kan det vara förvirrande. (Holman 2010, s.147).

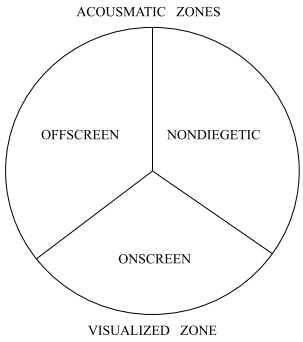
2.3 Michel Chions terminologi

Den franske kompositören och filmskaparen Michel Chion har i flera böcker undersökt ljudets roll i film. Det har bland annat resulterat i en terminologi där Chion beskriver de olika beståndsdelarna som används i ljudbearbetning av film samt modeller som delar in ljud i olika underkategorier. Under den empiriska studien vi har gjort har vi analyserat ljudet utifrån Chions termer och analysmetoder. För att förstå Chions metoder krävs det en förklaring av hans terminologi, här följer ett urval av begrepp och modeller som är relevanta för denna undersökning.

2.3.1 The tri-circle

Chion har delat in filmljudet i två huvudkategorier nämligen akusmatiskt respektive visuellt ljud. Därefter har han utvecklat kategorierna i tre underkategorier som han kallar offscreen, onscreen och nondiegetic. Det finns en ännu mer utvecklad modell men detta är grunden. I kategorin offscreen ingår akusmatiskt ljud det vill säga ljud som hörs men

inte återspeglas i bilden, (längre ner i texten förklaras begreppet akusmatiskt ljud mer ingående). Onscreen är ljud som syns i bild, där åskådaren kan identifiera källan i bilden. I kategorin nondiegetic/icke-diegetiskt hörs ljud som ligger utanför filmen och bildens handling, som tillexempel voice-overs, icke-diegetisk musik (musik som inte finns med i filmens berättande). Chion benämner icke-diegetisk musik som pit music och diegetisk musik som screen music, diegetiska ljud hamnar enligt Chions kategorisering i onscreen. Här nedan följer en modell av Chion, den presenteras på samma sätt som i hans bok audio-vision. (Chion 1994, ss.71-75)



Akusmatiskt ljud

Akusmatiskt är de ljud som hörs men som inte syns/finns i bild även kallat offscreensound. Det finns två sätt att använda akusmatiskt ljud, nämligen följande: Ljudet etableras i bilden först men försvinner sedan ”ut ur bilden”. Åskådaren kommer att minnas ljudkällan och när ljudet dyker upp nästa gång associerar åskådaren ljudet till ljudkällan utan att den syns i bild. Det andra sättet är att etablera ljudet i bilden innan åskådarna fått veta vad som händer i bild. (Chion 1994, ss.71-72)

Visualiserat ljud

Motsatsen till akusmatiskt ljud är visualiserat ljud, enligt Chions terminologi. Det är ljud som hör ihop med det som syns i bild under filmen och som speglar den verklighet som visas. (Chion 1994, s.72)

Akusmetern (Acousmêtre)

Akusmetern är ljud man hör men som inte redovisas i bild. Akusmetern är unik för film, den gör att åskådaren tror att verkligheten finns utanför bilden. Med hjälp av akusmetern kan åskådaren luras att se andra miljöer och bilder fast det är ljudet som berättar. När

åskådaren skapat sin egen illusion av ljudkällan avslöjas den och illusionen försvinner. Chion menar att det som då ändras i det akusmetriska ljudet är inte ljudets natur utan dess förbindelse med den visuella bilden. Det akusmetriska ljudet har fyra förmågor, känslan att; vara överallt, se allt, veta allt och kunna allt. Chion menar att med hjälp av de akusmetriska ljuden kan man skapa spänning, mystik och låta åskådarna ta egna vägar och kanske gå vilse. Ett välkänt exempel på detta är trollkarlens röst i filmen *Trollkarlen från Oz*. (Chion 1994, ss.129-131)

Added Value

Chion menar att den mest använda funktionen av filmljud är att förbinda och skapa en helhet med bildflödet. Ljud och bild har var för sig ett värde men tillsammans får de ett nytt värde så kallat *added value*. Ett exempel är en närbild på ett föremål men ljudet från föremålet låter "långt bort". *Added values* effekt gör att bilden uppfattas på ett annorlunda sätt. (Chion 1994, ss.5-6)

Empatetiskt ljud

Empatetiskt ljud är ljud eller musik som passar ihop med det som händer i filmen, som förstärker känslan som ska förmedlas. Ett exempel kan vara följande: en karaktär i filmen är ledsen, då är musiken i moll. Det är alltså inte punkteffekter det handlar om. (Chion 1994, s.8)

Ambient ljud

Ljud som fyller den visuella bilden men som inte har något behov av att identifieras med sin källa. (Chion 1994, s.75)

2.4 Branschlitteratur

Flera gånger i denna text återkommer artikeln ”Designing a movie for sound ”(1999) av Randy Thom, en känd ljuddesigner. Thom tar upp vikten av att ha ljudet i åtanke redan i manusstadiet och hur viktigt det är att ge ljudet plats i en film. Thom beskriver hur viktig förproduktionen är. Redan i förproduktionen är ljudavdelningen lågt prioriterad menar Thom. Inspelningsplatser väljs utan att tänka på hur ljudmiljön är på de olika platserna. Kamerans behov kommer alltid i första hand och ljudavdelningen kan hamna långt ner i prioriteringen. Det är vanligt att det finns mycket störande ljud på inspelningsplatserna,

avlägset trafikbuller, surrande ljusrör och ofta är de akustiska förutsättningarna dåliga. Dålig akustik i samband med dåligt underlag leder ofta till mycket fotstegsljud som förstör dialogen. (Thom, R. Designing a movie for sound. (28 februari 2012).

2.4.1 Postproduktion

Om man skulle förbättra ljudinspelningsmiljön på inspelningsplats skulle man slippa gör en ADR-inspelning i efterhand. I Sverige används inte ADR i samma utsträckning som i USA men det förkommer och det är för att ljudmiljön på plats inte är tillräckligt bra för att lyckas fånga upp en bra dialog. När skådespelarna kommer till studio för att spela in ADR har de ofta inte samma energi som vid originalinspelningen och dialogen saknar liv, genom att förbättra ljudinspelningsmiljön på plats skulle inlevelsen och känslorna hos skådespelarna behållas. (Thom, R. Designing a movie for sound. (28 februari 2012).

2.4.2 Estetiskt

För mycket dialog sätter stopp för åskådarnas egen tolkning, istället för att beskrivna en karaktär med dialog kan man använda ljud. Desto mindre dialog desto mer utrymme blir det för ljudet. Långa och vida bilder ger ljudet möjlighet att verka. Ett problem är att alla avdelningar vill göra sitt jobb till 100 %, men det gäller att hitta en balans mellan alla element för om alla ger allt finns det inget utrymmer för tolkning. Den tekniska kvalitén är inte huvudsaken tänk istället på ljudets estetiska roll. (Thom, R. Designing a movie for sound. (28 februari 2012).

3 Tillvägagångssätt

I detta kapitel redogörs de olika metoder som använts i undersökningen av problemområdet. Här redogörs även metodvalen för ljudmanusarbetet och analysmodellen för vår empiriska filmanalys av ljudets roll i svenska drama produktioner, resultatet på den analysen har inte redogjorts här utan den finns att läsa under rubriken resultat. Vi har även presenterat vår film och redogjort för hur dramaturgin i vår filmproduktion ser ut i förhållande till det vi kommit fram till under teoridelen.

3.1 Empirisk filmanalys

För att kunna styrka vår research inom det avgränsade området i vår frågeställning, nämligen ljudet inom svensk dramaproduktion, har vi använt oss av empirisk undersökning. Undersökningen har gått ut på att vi analyserat ljuddesign och musikläggning i fem svenska filmdramaproduktioner och en SVT serie. Vi har i vår undersökning utgått från en lista i en artikel av Randy Thom (Thom, R. Designing a movie for sound. (28 februari 2012). Där skriver han att ljudet kan:

Framkalla en känsla, bestämma en geografisk plats, bestämma en historisk period, beskriva en karaktär, fastställa en takt, förklara förflyttningar i tid, uppmärksamma eller ta bort detaljer, skrämma eller lugna och beskriva ett akustiskt utrymme.

3.2 Filmval

De filmer och den serie som analyserats har producerats inom en femårsperiod. Anledningen till att vi valt en femårsperiod är att filmerna kan analyseras på lika villkor. Alla produktioner är svenska och tillhör dramagenren men med olika riktningar. Vi anser att det blir en bredare analys med just de här produktionerna. Nedan följer en kort presentation av handlingarna i produktionerna.

Apflickorna (Aschan, L. (2011): När Emma börjar träna voltige träffar hon Cassandra, de bildar en duo där de ständigt utmanar och tävlar mot varandra. De tänjer på gränser och bryter mot regler. Regissören Lisa Aschan kallar sin film för “en modern western om makt, sex och djur”.

Du levande (Andersson, R. (2007): ”Du levande visar den mänskliga varelsen, i hennes storhet och i hennes ynklighet, hennes glädje och sorg, hennes självsäkerhet och vilsenhet,

hennes längtan efter att bli älskad och bekräftad; en varelse som man både vill skratta åt och gråta över".

Låt den rätte komma in (Alfredsson, T. (2008): En kärlekshistoria om den vanliga pojken Oskar och vampyrflickan Eli. Eli ger Oskar styrkan att slå tillbaka på dem som mobbar honom.

Det enda rationella (Bergmark, J. (2009): Det enda rationella handlar om fyra vuxna människor. Erland blir förälskad i sin bästa väns fru, och den enda lösningen på problemet så som han ser det är att de inblandade får leva tillsammans under samma tak tills förälskelsen gått över.

Oskar, Oskar (Arehn, M. (2009): Oskar, Oskar handlar om en prydlig man som tycker om att klaga på det mesta. För femton år sedan blev Oskars fru påkörd av en alkoholiserad politiker och sedan dess har han gått runt med en revolver i bakfickan och väntat på hämnd.

30 grader i februari (Weidemann, A. (2012): 30 grader i februari är en serie som visats på SVT, om några svenskar som reser iväg till Thailand för att starta ett nytt liv, hitta sitt livs kärlek, hitta lyckan eller bara ha en skön semester.

3.3 Vår film – Ovan Lo

Handling.

Ovan Lo handlar om Eva som lever ett underligt liv, det liv hon lever existerar enbart i hennes huvud. Hon pendlar mellan två sidor, den ena sidan vill henne väl. De vill att hon ger sig ut i det verkliga livet där hon egentligen hör hemma. Den andra sidan vill att hon stannar kvar hos dem, att hon aldrig lämnar, varför inte stanna kvar där du är som tryggast? En liten flicka följer Evas liv och reflekterar över hennes situation, hon försöker förstå vad det är som pågår och vad som komma skall.

Dramaturgi i Ovan Lo.

När det kommer till hur vår dramaturgiska kurva ser ut jämfört med vad vi kommit fram till i vår teoretiska del så finns det en del likheter men också mycket som inte stämmer överrens. Det är värt att komma ihåg att den dramaturgiska kurvan är avsatt för långfilm, och vi har gjort en kortfilm. I en kortfilm är tiden begränsad, det är svårt att hinna med alla delar som ingår i ett drama. Vi ska nu presentera vår films dramaturgi.

I anslaget sätts stämningen i vår film, den öppnas upp med frågor som skapar ett behov av svar. De båda huvudkaraktärerna presenteras och åskådaren förstår att de har en relation till varandra. Med hjälp av voice-over beskrivs problemet som existerar och åskådaren förstår att filmen kretsar kring Eva. Därefter presenteras antagonisten, vi ser till att ge känslan av att något inte stämmer. Därefter presenteras protagonisterna och de försöker ge en lösning på problemet. Där efter blir vår dramaturgiska kurva lite luddig, en såkallad konfliktupptrappning har vi med, även om den inte är så tydlig. Den såkallade konfliktlösningen och avtoningen kan bakas ihop. Vi anser att vår dramaturgiska kurva når själva konfliktupptrappningen men att den därefter faller likt ner för ett stup. Vi kallar vår sista scen för crescendot. Den ska skapa frågor om vad som egentligen hände, vi tydliggör inte filmens handling med att visa på vår konfliktlösning utan lämnar istället den dramaturgiska kurvan och låter den fortsätta i åskådarens huvud.

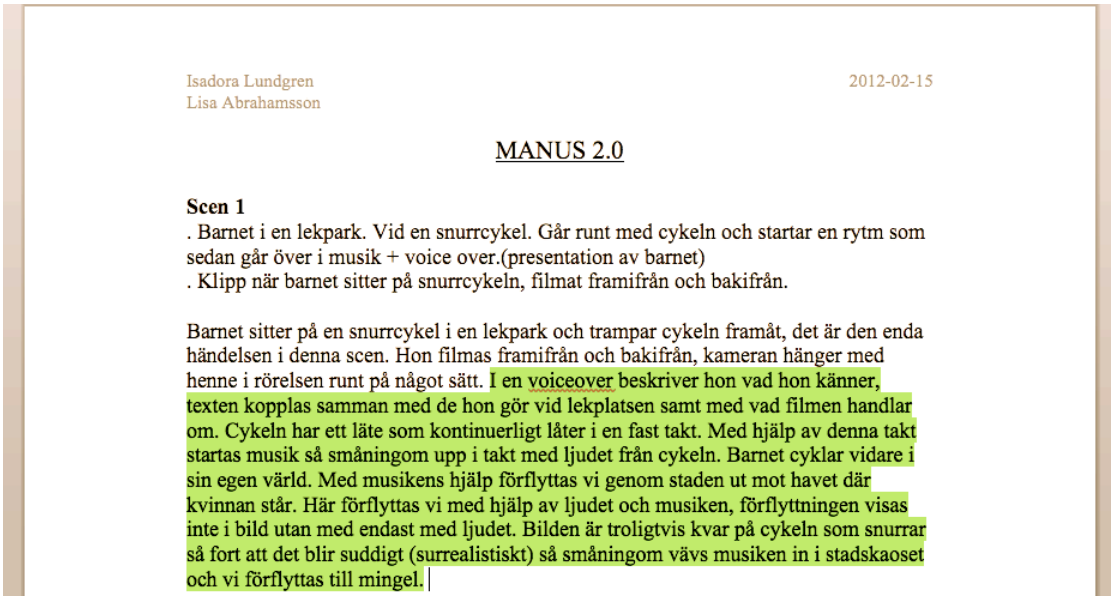
3.4 Manus:

Ljudet som drivande berättarteknik.

Som tidigare nämnts har vår tanke med filmen varit att undersöka om ljudet kan vara den drivande berättartekniken. För att låta ljudet få den rollen krävs det att i ett tidigt stadium väver in ljudet i filmskapandet. Vi anser att ljudet kan driva ett filmberättande framåt, om vi utgår från ljudets teknik att berätta från det att filmidén föds. Här nedan kommer vi visa hur vi har arbetat för att få ljudet som drivande berättarteknik i vår film.

Avsikten med filmen är att undersöka om ljudet kan vara den drivande berättartekniken och för att det ska lyckas bör ljudet tidigt integreras i filmskapandet.

Vår metod för att få in ljuddesign i manusstadiet har varit att vi hela tiden utgått från hur ljudet skulle fungera som den ledande berättartekniken. I början hade vi enbart en grund till hur de olika scenerna skulle se ut, men med hjälp av hur vi tänkte med ljudet så utvecklades scenerna. Nedan visar vi hur arbetet med ljuddesignen i manusstadiet såg ut. Den grönmarkerade texten är hur vi vill berätta med ljudet.



Isadora Lundgren 2012-02-15
Lisa Abrahamsson

MANUS 2.0

Scen 1
. Barnet i en lekpark. Vid en snurrcykel. Går runt med cykeln och startar en rytm som sedan går över i musik + voice over.(presentation av barnet)
. Klipp när barnet sitter på snurrcykeln, filmat framifrån och bakifrån.

Barnet sitter på en snurrcykel i en lekpark och trampar cykeln framåt, det är den enda händelsen i denna scen. Hon filmas framifrån och bakifrån, kameran hänger med henne i rörelsen runt på något sätt. I en voiceover beskriver hon vad hon känner, texten kopplas samman med de hon gör vid lekplatsen samt med vad filmen handlar om. Cykeln har ett läte som kontinuerligt låter i en fast takt. Med hjälp av denna takt startas musik så småningom upp i takt med ljudet från cykeln. Barnet cyklar vidare i sin egen värld. Med musikens hjälp förflyttas vi genom staden ut mot havet där kvinnan står. Här förflyttas vi med hjälp av ljudet och musiken, förflyttningen visas inte i bild utan med endast med ljudet. Bilden är troligtvis kvar på cykeln som snurrar så fort att det blir suddigt (surrealistiskt) så småningom vävs musiken in i stadskaoset och vi förflyttas till mingel.

3.4.1 Klippning:

En metod som användes var att göra en grovklippning av filmen utifrån manuset för att sedan jobba med ljudet och ändra klippningen efter vad ljudet kunde tillföra bilden.

3.4.2 Spotting:

Efter att filmen klippts gjordes en ljudspotting, det innebär att man tittar igenom filmen scen för scen och skriver ner alla ljud som ska vara med. Både de ljuden som syns i bild och inte. Vi valde att skriva ner alla verklighetstrogna ljud, allt som syns i bild och miljöljud. Vi har lämnat icke-diegetiska och konstnärliga val utanför vår ljudspotting. De ljuden har fått en större plats och eftertänksamhet i ljudmanuset.

3.4.3 Ljudmanus

Vår tanke under ljudmanusprocessen var att beskriva hur ljudet berättar filmen. Hur de olika ljuden förstärkte de känslor vi ville förmedla. Här nedan följer samma scen men endast ur ljudets perspektiv.

Ovan Lo

Ljudmanus

Scen1.

(svart ruta) Ljudet från snurrcykeln börjar låta när filmen sätts igång. Vi får en känsla av rörelse, men vi vet inte vad det är. Efter en stund börjar en del av voice overn (innan vi ser den första bilden). Ljudet från cykeln bygger upp en takt som vid första bilden bygger upp musik. Mot slutet vävs ljudet av stadsambience in eftersom vi förflyttar oss med ljudet till en annan plats. Vi filtrerar bort en del av musiken och låter takten från cykeln få fokus igen, för att behålla tempot vi skapat i början. Vi förflyttar oss till scen2.

Vi vill sätta filmens takt från första rutan och förmedla att tiden går och platser förändras.

Scenens nyckelord: nyfikenhet, undran, förväntan, beslut, omtänksamhet.

Ljudeffekter: Utomhusambience, vind, fåglar och ljud från snurrcykeln

3.5. Vår tekniska filosofi

Vår filosofi är att det är viktigare vad ljudet säger än kvalitén på ljudet. Vi valde därför att spela in det mesta i vår hemmamiljö där vi i vanliga fall spelar in ljud och musik till våra olika projekt. Men för att göra vår produktion genomförbar krävdes viss teknisk utrustning och ljudredigeringsprogram. Eftersom det endast var två personer som skötte allt i produktionen var det viktigt med en smidig inspelningsutrustning, genom hela produktionen används Zoom H4N till all ljudupptagning. För att kunna arbeta och redigera ljudet och synkronisera det med filmen användes Pro Tools, där möjligheterna för ljudskapande är oändliga. (http://www.zoom.co.jp (2012). (http://www.avid.com/US/products/family/pro-tools (2012)

4 Resultat

Här följer en redogörelse för den empiriska undersökningen och hur ljudet använts som den drivande berättartekniken i dramaproduktionen.

4.1 Analys utifrån Randy Thoms artikel, designing a movie for sound.

1. Framkalla en stämning och känsla

För att framkalla en stämning och känsla används mycket musik, beroende på vilken typ av musik som spelas förstärks en specifik känsla. I filmen *Apflickorna* hörs det återkommande lågfrekventa ”dråner” som höjer spänningen, förstärker karaktärens ensamhet och skapar obehag. I *det enda rationella* används det ”dråner” för att beskriva fabriksmiljön i filmen, en obehaglig ton som berättar att det inte är en trevlig plats. När Oskar i filmen *Oskar Oskar* är ensam återkommer ett melankoliskt musikstycke som stundtals förstärker hans ensamhet och som ibland får åskådarna att känna harmoni. Oskar bär alltid en revolver och varje gång han laddar den med ammunition hörs ett lågt och mystiskt musikstycke.

2. Sätta en takt i filmen

Ljud och musik används sällan till att ge filmens klippning en takt. Då måste ljudet få en stor plats tidigt i manus så att klippningen planeras efter ljudet. Ingen av de analyserade filmerna har arbetat med ljudet för att sätta filmens takt.

3. Markera en geografisk plats

För att markera en geografisk plats använder sig ljuddesigners av ambiencer och musik som beskriver platsen som visas. I t.ex. SVT-serien *30 grader i februari*, som utspelar sig i Thailand, används mycket musik som kan kopplas till Asien. Med hjälp av volymen och olika filter kan man skapa ett förhållande till ljudkällan och då vet åskådarna ungefär var de befinner sig. I *Du levande* visas ett band repetera, senare i handlingsförloppet hamnar åskådaren hos några andra karaktärer. Musiken hörs fortfarande i bakgrunden, men med mindre klarhet och svagare volym, åskådaren förstår då att filmkaraktärerna fortfarande är i byggnaden men i en annan lägenhet. Det är mycket effektivt att använda ljudet som avståndsbestämmare, tillexempel kan man etablera en plats som inte syns i bild med hjälp av ljudet

4. Klargöra en handling

Det som i handlingen inte framgår tydligt i bild får ljudet aldrig uppgiften att förstärka, utan det faller naturligt på bilden.

5. Definiera en karaktär

Det förekommer ofta att karaktärer tilldelas ett specifikt musikstycke eller ett ljud, ett välkänt musikstycke är Darth Vaders tema som kan höras i *Star Wars* filmerna. I två av de analyserade filmerna återfinns den här typen av metod. I filmen *Låt den rätte komma in* har vampyrflickan Eli ett speciellt läte från magen som återkommer när hon måste ha blod. I *Oskar Oskar* har huvudkaraktären Oskar ett speciellt musikstycke som spelas ett flertal gånger framförallt när han är ensam, det förstärker både stämningen men tillhör också Oskars person.

6. Förhöja filmens realism eller minska den

Eftersom svensk dramafilmproduktion ofta är väldigt realistisk görs det inga utsvävningar med ljudet, det återspeglar bara det som händer i bilden samt att det förstärks med musik. Ljudet hjälper till att höja filmernas realism genom att det som syns i bild också hörs och passar in i miljöerna och därmed återspeglas det som händer i bild och automatiskt förhöjs realismen. I en av de filmerna som studerats användes ljudet tydlig för att förhöja scenens realism. Det är i en scen ur *Du Levande* där åskådarna befinner sig i ett rum med ett öppet fönster och gardinerna fladdrar, ett tåg passerar men det syns inte utan åskådaren hör bara ljudet, det är ett tydligt exempel på hur ljudet kan förhöja realismen och hjälpa till att berätta något som inte syns i bilden.

7. Öka oklarheter eller minska dem

Att öka eller minska oklarheter ligger inte på ljudets bord, där används bilden.

8. Uppmärksamma detaljer eller ta bort fokus från dem

Ljudet uppmärksammar detaljer väldigt noga. Om föremål inte ljudläggs, när de borde höras kan det bli väldigt förvirrande, åskådaren märker att något inte stämmer och kan då bli ofokuserad.

9. Övergångar klipp mellan scener/bilder

En metod som ofta används är att etablera ljudet i bilden innan man använder sig av en in- toning av ljudet. Ett exempel på det är från filmen *Oskar, Oskar* där hörs en gräsklippare under förtexterna, sedan klipps det till nästa scen där gräsklipparen är i bild. Det är en enkel lösning på övergångar mellan olika scener. Det kallas för fade in. I *Det enda rationella* finns en sekvens med flera snabba klipp för att visa vad som händer snabbt, ljudet uteblir och musik får binda samman klippen. I *Du levande* används musikens slut som en klippunkt till nästa scen. Ett vanligt sätt är att låta dialogen börja innan karaktären/karaktärerna syns bild, exempel på det finns i *Låt den rätte komma in* och i *Det enda rationella*.

10. Framhäva en dramatisk övergång

Det lättaste sättet att framhäva en dramatisk övergång är att använda sig av musik. Ett vanligt sätt att markera en övergång är att låta tempot och ljudvolymen i musiken öka för att sedan tvärt bryta musiken och därmed byta scen. Det är ett mycket effektfullt sätt.

11. Övriga tankar

Ofta går musik från att vara diegetiskt till icke-diegetiskt, ett exempel finns i *Det enda rationella* där en av huvudkaraktärerna övar piano, pianospelandet övergår sedan till icke-diegetisk musik. Ett exempel från *Låt den rätte komma in,* bloddropparna startar ett tempo som sedan blir musik, det är också ett exempel

på hur det diegetiska blir icke-diegetiskt. I dröm och tanke scener är det vanligt att ambienceljud och punkeffekter uteblir och det enda som hörs är icke-diegetisk musik, i en del fall kan vissa ljud höras men musiken får den största platsen. I *30 grader i februari* återkommer det här fenomenet flera gånger, det kan även ses i *Oskar, Oskar*, *Låt den rätte komma in* och *Apflickorna*. I *Du levande* finns ett väldigt bra exempel på hur ljud kan berätta och skapa illusioner. Åskådaren befinner sig hos en av karaktärerna, i hans sovrum, fönstret är öppet och man hör ett tåg på håll som kommer närmare och närmare. När tåget passerar syns inget tåg i bild, utan hörs enbart och man ser gardinerna i fönstret fladdra vilket är ett kreativt sätt att använda ljudet. Den genren som undersökts/analyserats håller sig till väldigt sparsmakad och realistisk ljuddesign, det finns inga direkta utsvävningar.

4.2 Analys utifrån Michel Chions terminologi.

Nedan följer en analys av de filmer som analyserats utifrån Michel Chions begrepp.

Akusmatiskt ljud

Akusmatiskt ljud och musik förekommer flera gånger i samtliga filmer, ett exempel är i etableringsscenen i *Oskar, Oskar* där gräsklipparen etableras i form av ljud redan i klippet innan gräsklipparen syns i bild. *I Det enda rationella* förekommer flera gånger musik som först har en källa i bilden men som sedan blir icke-diegetisk.

Visualiserat/ Ambient ljud

Visualiserat/ambient ljud förekommer i samtliga analyserade filmer eftersom drama är en spegling av verkligheten. I samtliga filmer låter de visualiserade ljuden verklighetstroget och trovärdigt.

Akusmetern

Vi har inte hittat några konkreta exempel på användande av akusmetern i de filmer som analyserats, men här följer några exempel som med fantasi kan bli en typ av akusmeter. I *Låt den rätte komma in* hörs delar av dialogen innan karaktärerna interagerar med varandra, det kanske man kan kalla akusmetern eftersom åskådaren tillslut får veta källan och eftersom huvudkaraktären Eli är övernaturlig. Dialogerna i *Det enda rationella* etableras ofta i scenen innan på samma sätt som i *Låt den rätte komma in,* dialogen hörs innan karaktärerna syns. Det är en form av akusmetern blandat med akusmatiskt ljud.

Empatetiskt ljud

Den här typen av ljud förekommer i samtliga filmer i form av musik som förstärker den känsla som karaktärerna känner. Ett konkret exempel är i *Oskar, Oskar* då ett lågfrekvent och mörkt musikstycke spelas när huvudkaraktären Oskar känner sig ensam. Samma stycke återkommer under filmens gång och förstärker även känslan av osäkerhet. Likt *Oskar, Oskar* används även mycket empatetiskt ljud och musik i *Låt den rätte komma in* för att förstärka det karaktärerna känner. När huvudkaraktären Oskar tänker och drömmer försvinner de realistiska ljuden, istället hörs musik och förvrängda ljud, här kan man ställa sig frågan om det är icke-diegetiskt eller visuellt? Hör huvudkaraktären musiken

eller är det bara åskådarna. Den här typen av scener förekommer i fler av de filmer som analyserats.

Sammanfattning

Om man ska rangordna vilka ljudbegrepp som fått störst plats i de filmer vi studerat blir ordningen följande, visualiserat, akusmatiskt, empatetiskt och akusmetern. Flera av de filmer som studerats använder det akusmatiska ljudet precis som Chion beskriver dem. Vad gäller akusmetern har inget bra exempel getts i någon av filmerna2. Kanske kan man kalla dialogetablering som förkommer i bland annat *Det enda rationella* och *Låt den rätte komma in* som en typ av akusmetern.

4.3 Ovan Lo

Nedan redogörs för hur ljud och ljus använts i vår filmproduktion där enbart Randy Thoms analysmetod använts eftersom den fokuserar mer på vilka känslor ljud kan förmedla och beskriva.

1. Framkalla en stämning och känsla

Ljud kan påverka en människa lika mycket som musik. Känslan förstärks mer om man använder ljud, för musik är självklart och åskådarna förväntar sig höra det. Vi har arbetat med en blandning av dessa två element under filmens gång. Ett exempel där ljudet i första hand använts är intro scenen, där har vi valt att starta upp filmen med ljud, så att ljudet ska skapa den första känslan.

2. Sätta en takt i filmen

Eftersom filmen klippts efter ljudet har vi automatiskt låtit ljudet sätta filmens takt. Vi upplever att filmen drivs framåt på ett mer konkret sätt. Det blir mer uppenbart vad som händer och det förebygger tristess.

3. Markera en geografisk plats

I filmproduktionen har ljudet använts på samma sätt som framgått av de tidigare redovisade filmanalyserna. Vi har använt ljudet på samma sätt som i filmerna vi analyserat. I vår film är det tydliga geografiska platser som kräver sitt rätta ljud annars blir det löjligt. Trots att filmen har många surrealistiska inslag som exempelvis i scen

fyra, så har vi valt att grunden ska vara realistisk. I scen fyra befinner sig Eva vid ett träd vid ett hav, stämningen är ickerealistisk eftersom en varelse befinner sig i trädet. Den realistiska grunden betyder att bakgrundsambiencerna fortfarande bör beskriva platsen på ett realistiskt sätt.

4. Klargöra en handling

Eftersom det bildliga i filmen inte tydliggör handlingen blir det ljudets uppgift. Händelserna i bilderna har ingen röd tråd, utan ljudet skulle åskådaren inte förstå vad som händer i filmen. En voiceover används för att förklara filmens handling och återkommande ljud som ska tydliggöra handlingen. Det är tydliga uppdelningar av stämningar i filmen, stämningar som ska återkomma under filmens gång, ljudet används för att återskapa dem. Genom dessa metoder är det svårt att undgå vilka ljud som tillhör vilken stämning i filmen.

5. Definiera en karaktär

Vårt sätt att definiera en karaktär är att ge dem ljud. Istället för att visa dem i bild har ljud använts för att känna karaktärernas närvaro. Tillexempel har hummanden använts i scen fyra som en definition av en karaktär, dessa hummanden återkommer flera gånger under filmen och på det sättet förstår vi vem det syftas på och tillför därmed stämningen som fanns i ljudets etableringsscen.

6. Förhöja filmens realism eller minska den

Ljudet har använts för att förminska realismen. Ljud och bild uttrycker tillsammans känslan av surrealism, men ljudet har varit vår grundsten i vår strävan mot den känslan.

7. Öka oklarheter eller minska dem

Filmen har en oklar handling och ljudet får arbeta hårt för att minska oklarheterna. Vårt ljud jobbar med båda delarna på grund av filmens handling och dess surrealistiska och konstnärliga strävan.

8. Uppmärksamma detaljer eller ta bort fokus från dem

De detaljer som syns hörs även till största delen, tillexempel så har fotstegen ljudlagts i det flesta fallen, annars kan det lätt bli förvirrande. Scen fyra har återkommit flera gånger under denna analys, man kan säga att det är den scenen som etablerar filmens historia och

förklarar dess problem, där har vi valt att inte ljudlägga fotsteg. För att få känslan av en surrealistisk dröm, måste handlingen bort från ett realistiskt tankesätt och när det kommer till sådana detaljer såsom fotsteg är det en stor del av ljud som gör en film realistisk. Vi tar samtidigt chansen att få ut mer av vad ljudet kan tillföra genom att skapa detaljer med enbart ljudet. Vår ljudläggning kan jämföras med bilderna ur Pettson & Findus böckerna, desto noggrannare du tittar ju mer ser du och i vårt fall desto noggrannare du lyssna ju mer hör du. Här nedan följer en bild från boken *När Findus var lite och försvann,* titta noga så finner d

Pettson & F

9. Övergångar klipp mellan scener/bilder

För att kunna ha ljudet som en drivande berättarteknik krävs det att ljudet används för övergångar och avslut i scener. Vi har använt blandade tekniker som i de filmer vi analyserat. Den övergångsteknik som vi använt oss mest av är att etablera ljudet i bilden innan. Om man bara tittar på övergångarna lite snabbt i vår film så ser man att det är så vi anser att filmen ska presenteras, med fade in av ljudet från nästa scen. Vår film är tacksam när det kommer till att jobba med övergångar, vi känner att vi fått ett bra flyt på vår film.

10. Framhäva en dramatisk övergång

Här har vi använt oss av de ljud och den musik som finns kopplade till speciella delar i filmen för att framhäva dramatiska övergångar. Tillexempel i slutscenen, där finns det olika ljud och musik fragment från filmen som framhäver den dramatiska övergången.

11. Övriga tankar

Vi har valt att använda oss av ytterst lite dialog för att ljudet ska få berätta det som dialogen annars berättar. För att budskapet med filmen ska nå fram använder vi oss av en voice-over som beskriver filmens tema. Återkommande ljud även har satt prägel på denna film, på det sättet har vi kunnat beskriva och förstärka känslor med hjälp av ljud som tillhör en specifik känsla. I scen ett och två har vi använt oss av musik som går från icke-diegetisk till både diegetisk och icke-diegetisk. Vi blir introducerade in i filmen med voice-over, ljud och musik, allt detta övergår sedan till scen två där vi befinner oss på en nattklubb. Här är musiken diegetisk, samtidigt som den är icke-diegetisk. Musikens text har ett budskap som förklarar Evas personlighet och hur hon egentligen mår samtidigt är det den musiken som hon hör och dansar till.

5 Slutsats

I följande text sammanfattar vi vår lösning på vår frågeställning med utgångspunkt i vår empiriska undersökning och produktion. För att vi ska kunna dra en slutsats har vi arbetat med en filmproduktion där vi har gjort alla beståndsdelar själva, manus, filmning, klippning, ljuddesign och musik. Det har vi gjort för att utveckla vårt personliga berättarsätt samt se var och hur ljudet kan bli den drivande berättartekniken.

Utvecklandet av vår berättarteknik har sin grund i att låta ljudet berätta mer än vad bilden visar. Vi har valt att använda oss av vår Pettson och Findus metod för att utveckla vår berättarteknik. Det är en bra metod vid ljudläggning av surrealistiska scener. Ett mål vi hade var att applicera detta på hela filmen, men det lyckades vi inte med. Vi känner att vi kan hantera Pettson och Findus metoden, den blir ett självklart val i vår nästa produktion, och kommer då användas i fler scener. För att ljudet ska ha en chans att vara den drivande berättartekniken i film krävs det redan vid manusskapandet att vi planerar in ljudets berättarroll. Finns det i åtanke redan vid manusskapandet blir klippningen av filmen till fördel för ljudet och ljuddesignern kan påbörja arbetet i ett tidigt stadium. Som i sin tur skapar ett större utrymme för ljuddesign. Nedan har vi förklarat på vilket sätt vi har jobbat för att utveckla vår berättarteknik och för att få ljudet att driva berättelsen framåt. Först och främst har vi valt att göra en film med orealistiska inslag som gör det lättare för ljudet att berätta. Vi har använt oss av långa scener och klipp som ger ljudet chansen att byggas upp under scenens gång. Vi har lagt fokus på att inte använda dialog i för stor utsträckning utan låter ljudet beskriva det som händer. Beskrivning av känslor och stämningar har vi förstärkt med ljud istället för musik som annars är en vanlig metod. Vår berättarteknik går inte att applicera på vilken svensk dramaproduktion som helst, filmen måste ge utrymme för en kreativ ljuddesign. Vår film blir inte ett drama, det blir en ljudfilm!

5.1 Diskussion

Här nedan diskuterar vi våra tankar runt vår produktion och vad vi kommit fram till. Vi diskuterar kring de ljuddesignval vi gjort och vad vi tycker att de uttrycker, samt var gränsen för vårt personliga uttryckssätt hämmas. Slutligen tar vi upp våra tankar kring hur en framtida utveckling av vår frågeställning och undersökning skulle kunna se ut. Vi har definierat vår syn på skillnaden mellan ljuddesign och musik i vår film. Skillnaderna är vaga, men i vår film är musik de stycken som består av flera instrument, resten anser vi vara ljuddesign.

5.1.1 Våra val i Ovan Lo

Vi har strävat efter att använda oss av ljud i större utsträckning än musik, vi tycker att ljud tillför spänning på ett mer intressant sätt. Vi anser att om vi kan beskriva filmens känsla med ljud så har vi verkligen lyckats använda oss av ljudets egenskaper. Tillexempel börjar inte vår film med musik utan vi har använt ljudet för att etablera filmens första känsla. Vår filosofi har varit att använda musik med måtta, för när den väl kommer in blir det mer slagkraftigt. Vi föll dock för frestelsen att använda oss av musik, för att förmedla känslor. Vi står kvar vid att ett användande av ljuddesign i större utsträckning än musik ger musiken större slagkraft när den väl tar plats. För att ha lyckats med vår strävan hade vi behövt lägga mer fokus på ljudets förmåga att beskriva känslor. För att skapa ett personligt uttryckssätt har vi blandat klassiska ljudläggningsmetoder med vårt egna sätt att tänka när det gäller ljudläggning. Vi har valt att ljudlägga synkroniserade ljud så som fotsteg samt miljöljud så som vind, vatten på ett klassiska ljudläggningssätt. Om vi hade valt att ljudlägga dessa två ljudkategorier tvärtemot eller på ett annorlunda sätt skulle det bara skapa förvirring och den enda realismen filmen har skulle försvinna, det är här vårt personliga uttryckssätt hämmas. Som vi nämnt tidigare har vi valt att inte använda oss av för många dialogscener, det begränsar ljudets plats att berätta. Redan från början bestämde vi att vi inte skulle använda oss av för mycket dialog, för det är nämligen där vi tror att ljudets berättande kan ta plats. Ett sätt att bevara den röda tråden är då att använda sig av en voice over och det har vi gjort i vår film. Utan den skulle det inte bli en spelfilm, det skulle bli mer av en konstfilm. En ljuddesignteknik vi har använt oss av och som vi även hittat i Michel Chions terminologier, är att ljudkällan syns i bilden men inte låter i rätt förhållande till avstånd eller plats. Ett exempel från vår film är ett träd som knarrar av vinden cirka tio meter framför oss, men ljudet av trädet

ligger väldigt nära åskådarna. På det sättet känns det som att vi befinner oss i trädet. Det fyller funktionen med att beskriva trädet i sin naturliga miljö, men med en tvist som berättar något annat. I det här fallet kan det vara i Evas huvud, det är en tolkningsfråga och handlar om fantasi. Vi har nämnt en metod vi kallar ”Pettson och Findus tänket” det är en liknelse med bilderna ur en Pettson och Findus bok. Det går ut på att desto noggrannare du lyssnar ju mer hör du och där av får du mer information om historien och vad som döljer sig under ytan. För att sätta vår personliga prägel på filmen har vi spelat in ljud och musik i vår hemmamiljö. Tekniken har aldrig kommit i första hand för oss, utan det är vad och hur ljudet berättar som spelar roll för oss. Så här beskriver vi vårt personliga uttryckssätt: *vi leker med ljudets förmåga att berätta, ljudet är aldrig konkret, vi tänjer på gränserna av ljudets innebörd och gör filmen till en helhet.*

5.1.2 Vidareutveckling

Så här i efterhand vet vi vad som krävs för att utveckla vår undersökning på vårt problemområde. Först och främst skulle det krävas en riktig djupdykning i hur ett dramas olika beståndsdelar ser ut. För att göra en rättvis undersökning av vår frågeställning hur vi kan skapa en personlig berättarteknik med hjälp av ljuddesign i svensk dramaproduktion. I nuläget benämner vi vår film som en ljudfilm och kan därför inte applicera vårt personliga uttryckssätt på ett riktigt drama. När det kommer till filmanalyserna så skulle vi i en vidareutveckling analysera fler filmer. För att skapa en tydligare bild av hur svensk ljuddesign till dramer ser ut krävs det en bredare analys. Det hade underlättat om vi hade haft en mer konkret bild av hur ljud används. Vi känner att våra analyser bara skrapar på ytan och därför blir det svårt att ha belägg för vad som är vårt personliga uttryckssätt och vad som inte redan existerar. En mer utvecklad analys med flera olika analysmodeller skulle hjälpa oss till ett bredare resultat. Mer tid krävs för att genomföra den här typen av undersökning. I det stora hela är vi nöjda och med de erfarenheter vi fått skulle vi kunna göra om det här projektet mycket bättre.

6 Källförteckning

6.1 Litteratur

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

Chion, Michel (2009). *Film, a sound art*. [English ed.] New York: Columbia University Press

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

Granath, Thomas (2006). Manus och dramaturgi för film. 3., [omarb. och uppdaterade] uppl. Malmö: Liber

Holman, Tomlinson (2010). *Sound for film and television*. Boston: Focal

Nemert, Elisabet & Rundblom, Gunilla (2004). Filmboken. 3., [rev.] uppl. Stockholm: Natur och kultur

Nordqvist, Sven (2001). *När Findus var liten och försvann*. Stockholm: Opal AB

Sundstedt, Kjell (1999). *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfront

6.2 Artiklar

Thom, R. Designing a movie for sound. (28 februari 2012). http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

6.3 Filmer

Låt den rätte komma in (Alfredsson, T. (2008). Låt den rätte komma in. DVD.)

Du levande (Andersson, R. (2007). Du levande. DVD.)

Oskar, Oskar (Arehn, M. (2009). Oskar, Oskar. DVD.)

Apflickorna (Aschan, L. (2011). Apflickorna. DVD.)

Det enda rationella (Bergmark, J. (2009). Det enda rationella. DVD.)

30 grader i februari (Weidemann, A. (2012). 30 grader i februari. SVT del 1 av 10, 6 februari, del 2 av 10, 13 februari. SVTplay)

6.4 Internet

http://www.zoom.co.jp/products/h4n/features/ hämtat den 16 april 2012. 13.27.

Bilaga 1 Begreppsdefinition

För att ge läsarna en ökad förståelse om vad uppsatsen handlar om följer nedan några förklaringar på begrepp som återkommer i texten.

Added Value - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

ADR – betyder Additional Dialogue Recording eller Automated Dialogue Replacement, förkortas ofta ADR. ADR används när dialoginspelningen inte blev tillräcklig bra. ADR görs i en studio där skådespelarna får titta på inspelningen och sedan agera och tala så likt inspelningen som möjligt.

Akusmatisk - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

Akusmetern - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

Ambienceljud – Långa miljöljud, som tillexempel vind.

Ambient - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

Diegetiskt – Det som syns i bilden ska också höras.

Dråner/Drone – En harmonisk kontinuitet av en ton som är till för att skapa en känsla.

Empatetiskt - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

Icke-diegetiskt – Ljud och musik som inte syns i bilden.

Postproduktion – Efterarbetet i en filmproduktion

Punkeffekter – Korta distinkta ljud, tillexempel ett pistolskott.

Set – På inspelningsplatsen

Synkront ljud – ljud som stämmer överrens med det som händer i bild.

Visualiserat - Se kapitlet om Michel Chions terminologi

Voice-over – En berättar röst som talar ”på” filmen.