



Att ljudlägga skräck- och spänningsfilm

Sound design for horror and suspense movies

Zacharias Kullman

Examensarbete / Degree Thesis

Film & TV

2016

Zacharias Kullman

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Film & Tv
Identifikationsnummer:	
Författare:	Zacharias Kullman
Arbetets namn:	Att ljudlägga skräck- och spänningsfilm
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Arbetet är en fallstudie där jag analyserar mitt eget ljudarbete till filmen Pani- ikkipäiväkirjat. Filmen har inslag av skräck- och spänningsfilm men också humor och drama. Det är dock skräck- och spänningsaspekten jag tar upp i det här arbetet. Jag re- flekterar över vilka ljudmässiga berättargrepp jag har att tillgå då jag ljudlägger en skräck- eller spänningsfilm. Jag analyserar de val jag har gjort och stöder min analys på litteratur om ljuddesign.</p>	
Nyckelord:	Skräck, spänning, film ljud, ljuddesign
Sidantal:	22
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Film & Tv
Identification number:	
Author:	Zacharias Kullman
Title:	Sound design for horror and suspense movies
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This work is a case study where I reflect on my sound design for the movie Paniikkipäiväkirjat. The movie has elements of horror and suspense, and I have decided to focus on these aspects even though the movie also contains strong elements of humour and drama. I analyse the choices I have made, and base my analyse on both my own reflections and on literature about sound design.</p>	
Keywords:	Horror, suspense, movie sound, sound design
Number of pages:	22
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Film & Tv
Tunnistenumero:	
Tekijä:	Zacharias Kullman
Työn nimi:	Kauhu- ja jännityselokuvan äänisuunnittelu
Työn ohjaaja (Arcada):	Kauko Lindfors
Toimeksiantaja:	
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Päätelmäni on tapaustutkimus jossa analysoin omaa äänityötäni elokuvaan Panikkipäiväkirjat. Elokuvasa on vaikutteita kauhu- ja jännityselokuvista mutta myös huumorista ja draamasta. Analyysissäni keskityn kuitenkin pääasiassa kauhu- ja jännitysseikkoihin. Pohdin minkälaisia äänellisiä kerrontatekniikoita minulla on käytettävissä kauhu- tai jännityselokuvan äänisuunnittelussa. Analysoin prosessin aikana tekemiäni valintoja sekä omien pohdintojeni että lukemani kirjallisuuden pohjalta.</p>	
Avainsanat:	Kauhu, jännitys, elokuvaääni, äänisuunnittelu
Sivumäärä:	22
Kieli:	Ruotsi
Hyväksymispäivämäärä:	

INNEHÅLL / CONTENTS

1. Inledning.....	6
1.1 Bakgrund	6
1.2 Syfte	7
1.3 Frågeställning.....	7
1.4 Avgränsning.....	7
1.5 Forskningsmetod.....	8
1.6 Material.....	8
1.6 Centrala begrepp.....	9
2. Filmen, Paniikipäiväkirjat.....	11
2.1 Synopsis	11
3. Fallstudie.....	12
3.1 Scenexempel 1 - Borgbacken	12
3.2 Scenexempel 2 - Sjukhuset.....	15
3.3 Scenexempel 3 – Fests scenen, Annas död	16
4. Resultat och reflektion.....	20
5. Avslutning	21
6. Källor	22
6.1 Böcker	22
6.2 Webb sidor	22

1. INLEDNING

1.1 Bakgrund

Allt sedan manusskedet av filmen *Paniikkipäiväkirjat* har det varit klart att filmen står och balanserar mellan en mängd olika genrer. Det handlar i högsta grad om drama, men också om skräck- och spänning. Dessutom har filmen tydliga inslag av humor längs med hela filmen. Jag har med hjälp av ljuddesignen försökt göra ändringarna i stämningen tydligare, men samtidigt försökt väva ihop historien till en helhet.

För filmens övernaturliga sekvenserna har jag strävat efter att göra en ljuddesign som får tittaren att känna igen sig och tänka i skräckfilmstermer. Samtidigt har jag försökt undvika att falla i de största klichégroparna för att filmen inte ska bli en parodi på skräckfilm. Dessutom vill man ju alltid erbjuda tittaren något nytt och fräscht i stället för något gammalt och slitet.

Jag har i alla fall både medvetet och omedvetet använt mig av en stor mängd ljudklichéer i filmen. Då jag har läst källlitteratur för det här arbetet eller sett på annan film för att hämta inspiration har jag hela tiden stött på stora likheter i verken. Orsaken till klichéerna är dels medvetna val och dels att de sitter fast i mitt undermedvetna och kommer fram som lösningar på problem. Klichéer är naturligtvis tacksamma att användas eftersom de fungerar – det är därför de har blivit klichéer.

Fiona Kelleghan diskuterar i artikeln *Sound effects in science fiction and horror films* olika ljudklichéer i spännings- och skräckfilmer. Så här förklarar hon användningen av gamla klichéer:

When old radio mystery shows wanted to suggest someone alone in a dark house with a killer on the loose, what did they use? Sounds with eerie attack. The ticking clock, the thunder and rain beating against the window, the howling wind, the shutters banging against the side of the house, and -- creepiest of all -- the sound of steps coming slowly up the creaking stairs. These are still very popular in films today, not because we need the audio clues, but because they are such familiar shorthand for this clichéd but still exciting situation. (Filmsound.org, artikeln "Sound effects in science fiction and horror films")

1.2 Syfte

Jag är intresserad av att gå närmare in på och analysera vilka medel jag som ljuddesigner har för att påverka publiken och stryka under skeende i en skräck- eller spänningsfilm. Jag hoppas kunna ta reda på detta genom att analysera mitt eget arbete i filmen Paniikkipäivkirjat, läsa vad andra har att säga om saken samt jämföra deras åsikter och analyser med mitt eget arbete.

Jag hoppas kunna få insikt i och bli mer medveten om vilka val jag gör då jag ljudlägger en film, eftersom det är något man inte alltid reflekterar över då man sitter i studion. Jag har märkt att då jag ljudlägger sker de flesta besluten undermedvetet och utan större logisk eftertanke. Därför har jag under hela ljudlägningsprocessen strävat efter att endera göra så medvetna val som möjligt eller analysera det jag gjort i efterskott.

1.3 Frågeställning

Alla genrer har sina egna konventioner och klichéer. Frågan är vilka berättargrepp som är effektivast och känns mest rätt i skräck- och spänningsgenren i allmänhet och för den här filmen i synnerhet. Det är naturligtvis en mycket subjektiv fråga, men jag hoppas kunna få någon klarhet genom att analysera det jag själv har gjort och jämföra det med andras erfarenheter. Den centrala frågan i det här arbetet formulerar jag på följande sätt:

- Vilka ljudmässiga berättargrepp kan jag använda för att påverka publiken i en skräck- eller spänningfilm?

1.4 Avgränsning

Jag har valt att avgränsa mitt arbete så att jag endast tittar på tre stycken scener eller sekvenser i filmen. Dessa är absoluta nyckelscener och också sådana som krävt mycket ljuddesign.

För att noggrant och i detalj kunna analysera de val jag gjort känns det vettigt att inte se över hela filmen utan endast några valda delar. Eftersom just de här delarna dessutom

hör till några av filmens viktigaste ögonblick och i högsta grad påverkar resten av historien känns mina kreativa val samt teknikerna jag använt här också mer relevanta.

1.5 Forskningsmetod

Mitt arbete är en fallstudie. Jag analyserar tre sekvenser ur filmen och redogör för mitt arbete och min tankeprocess samt presenterar citat ur böcker och artiklar som handlar om ljuddesign. Utdragen ur böckerna stryker under och ger nya synvinklar på mitt eget arbete och på det jag själv reflekterar över.

1.6 Material

Jag baserar mitt arbete på filmen *Paniikkipäiväkirjat* samt på artiklar och böcker som handlar om ljudteknik.

Klas Dykhoffs bok *Ljudbild eller synvilla? – en bok om filmljud och ljuddesign* har varit mycket intressant att läsa i samband med det här projektet. Han tänker på många sätt som jag och jag känner igen mig i hans beskrivningar och arbetsmetoder. Han har också flera exempel som passar bra in på *Paniikkipäiväkirjat*.

Boken *Sound theory sound practice* har också varit en värdefull litterär källa för mig. Speciellt kapitlen skrivna av Michel Chion har erbjudit bra och djupgående analyser av olika tekniker. Han presenterar också bra exempel ur olika filmer. Jag har även använt mig av Michael Chions bok *Sound on screen*.

Förutom dessa har jag också haft hjälp av ett flertal andra böcker och artiklar. En fullständig lista finns i källförteckningen.

1.6 Centrala begrepp

Atmosfär

Ljudmatta som läggs under dialog, ljudeffekter, foley etc. Det kan till exempel handla om trafik, regn, luftkonditionering eller människor som talar och går omkring.

Attack

Början av ett ljud. En attack kan vara snabb eller långsam. Attacktiden beräknas från ljudets början tills ljudet nått sin fulla volym. En dörr som slås igen häftigt har till exempel en snabb attack medan till exempel försiktiga fotsteg på torra löv har en långsam attack.

Pitcha

Yrkesslang – från engelskan. Då man pitchar ett ljud (upp eller ner) höjer eller sänker man tonhöjden på ljudet. Ofta pitchas ljud ner för att låta dova och stora i subhögtalaren (LFE).

Reverb

I den verkliga världen är reverb reflektionerna från utrymmet vi vistas i som vi hör då vi till exempel talar. Ett reverb är sammansatt av flera ekon mycket tätt efter varandra. Reverbets klang beror till exempel på hur nära varandra ekona är, deras mängd samt deras intensitet.

Subjektivt ljud

Att med hjälp av ljuddesign visa världen utifrån en viss karaktärs synvinkel. Oftast använt för att porträttera en karaktärs inre känslor och reaktioner.

Surround

Yrkesslang – från engelskan. I det här fallet 5.1, det vill säga 6 olika högtalare runt om i biosalongen. Systemet är indelat i vänster (L), mitten (C), höger (R) samt två bakhögtalare, en till vänster (LS) och en till höger (RS). Utöver dessa finns det en subhögtalare (LFE) för basfrekvenser.

Volymfade

Att gradvis höja eller sänka volymen på ett ljud. En fade kan vara hur lång eller kort som helst.

2. FILMEN, PANIIKKIPÄIVÄKIRJAT

För att läsaren bättre ska kunna följa med i mina resonemang och i de val jag gjort, presenterar jag här filmen Paniikkipäiväkirjats synopsis.

2.1 Synopsis

Filmen Paniikkipäiväkirjat handlar om **Anna** som får en hjärtattack då hon tillsammans med pojken **Samuel** besöker Borgbacken och blir skrämmd av **Luka** som jobbar som benrangelfigur på Skräckbanan (Kammokuja). Efter hjärtattacken får Anna veta att hennes hjärta är svagt och kan stanna när som helst. Anna bestämmer sig dock för att inte ligga kvar på sjukhuset utan fortsätta leva som normalt.

Anna har dock blivit övertygad om att hennes hjärtattack beror på att en demon hem söker henne. Med hjälp av Luka (som först inte är helt övertygad, men ändå väljer att hjälpa Anna) försöker Anna genom hela filmen driva ut demonen genom att utföra olika ritualer. Till slut kommer de på att demonen egentligen inte är en demon utan en del av Annas själ som slitits loss då hon blev skrämmd som barn (den första scenen i filmen visar händelsen då Anna blir skrämmd som barn, händelsen visas genom en dröm Anna har som vuxen). Själsfragmentet har formen av Anna som liten flicka.

Anna och Luka tar reda på att det enda sättet för Anna att överleva är att utföra en magisk ritual i samma skjul där hon blev skrämmd som barn. Endera måste hon bli skrämmd i skjulet eller så måste hon svälja en handfull salt på samma ställe. Anna och Luka tar sig till Annas kusiners hus på landet där de hoppas kunna hitta skjulet. Skjulet visar sig dock vara rivet, men brädorna har återanvänts för att bygga en koja på bakgården. Då Anna kommer fram till kojans dyker plötsligt den lilla flickan upp. Flickan blir skrämmd och springer iväg över ett fält. Anna följer efter, men staplar, faller ihop och dör.

Filmen slutar med att Luka söker upp den lilla flickan, som har hittats ute i skogen och tagits till ett barnhem. Luka adopterar flickan med förklaringen att hon är hans syster.

3. FALLSTUDIE

I det här kapitlet presenterar jag några exempel på ljuddesignen i filmen Panikkipäiväkirjat. Jag försöker belysa olika tekniker och analysera dem både i filmens eget sammanhang, men också i förhållande till andra verk. Jag varvar mina egna tankar med tankar och analyser jag plockat ur böcker och artiklar som handlar om ljuddesign. Exempelscenerna kan anses vara nyckelscener och de är organiserade enligt scenernas ordningsföljd i filmen.

3.1 Scenexempel 1 - Borgbacken

I början av filmen är Anna och Samuel på Borgbacken. Det är i den här scenen Anna får sin hjärtattack. Först sitter Anna och Samuel på en bänk och talar och sedan går de till Skräckbanan trots att Anna redan från början är mycket nervös. Inne på Skräckbanan tappar hon bort Samuel och blir ännu räddare. Till slut hoppar Luka fram, iklädd en benrangeldräkt och skrämmer henne – det är då hon får hjärtattacken.

I den här sekvensen har jag försökt skapa en så skarp kontrast mellan exteriören och interiören som möjligt. Exteriörbilderna ska kännas levande och fyllda av människor. Därför har jag mixat upp ambienserna rätt mycket både i fram- och bakhögtalarna. Det här är en av de scener där jag använder bakhögtalarna mest och där ambiensen är som mest framträdande. Det händer också mycket i ambiensen; människor som går, talar, skrattar och ljud från olika maskiner på nöjesfältområdet. Jag har också lagt till några effekter som nästan känns komiska. Då bilden klipper till en exteriörbild av Skräckbanan hörs ett karikerat skrik som nästan känns taget ur en tecknad serie. Tanken är att kontrasten till Skräckbanan ska vara skarp.

Inne i Skräckbanan hörs inga ljud av människor. Det är bara Skräckbanans egna ambience/ljudspår med blixtar, spökaktiga läten etc. Jag har också kryddat den med extra åskknallar, konstiga djurläten och så vidare.

Kontrasten mellan scenerna hjälper i mitt tycke till att bygga upp stämning och spänning. Efter den understruket levande stämningen på utsidan känns det dött, tomt och

kallt inne på Skräckbanan. Trots att Skräckbanans ambiens inte i sig är så skrämmande blir effekten ändå att Skräckbanan inte känns som ett tryggt ställe.

Då Luka hoppar fram bakom ett hörn och skrämmer Anna hörs samma knall/ljudeffekt/skärande ljud som då Anna som liten blir skrämmd i filmens första scen – drömscenen. Tanken är att ljudet ur Annas dröm återkommer i verkligheten, nu som en del av Skräckbanans ambiens. Ljudet binder samman det två gångerna då Anna blivit riktigt skrämmd, bägge händelser viktiga för filmen. Dessutom är ljudet överraskande, skarpt samt har en snabb attack och får förhoppningsvis också publiken att hoppa till.

Fiona Kelleghan förklarar i sin artikel hur ett ljuds attack påverkar hur vi uppfattar ljudstyrka och hurudan känslomässig effekt ljudet har på publiken.

The length of a sound from its beginning to its peak is called attack, which may be fast (like a door slamming) or slow (like a dog growling). Fast attack sounds loud. Loud sounds are more frightening than soft sounds, and sudden loud sounds are the most frightening of all. (Filmsound.org, artikeln "Sound effects in science fiction and horror films")

Då Anna svimmar har jag försökt använda mig av delvis subjektivt ljudberättande för att stryka under hennes skräck och det faktum att hon tappar medvetandet. Jag har mixat upp Skräckbanans ambiens och klippt den så att de mest spöklika ljuden sker just i stegringen. Dessutom har jag kryddat lite extra med andra "skräckljud" just här. Samtidigt blir Lukas röst mer distans (då han försöker väcka och lugna Anna) genom att jag sänker volymen och skär i de höga frekvenserna. Också basen stegras så att det låter som om det slår lock för Annas och tittarens öron.

Med hjälp av de här teknikerna försöker jag få det att kännas som om Skräckbanan och situationen "faller" över Anna och kväver henne; jag försöker uppnå en klaustrofobisk känsla.

Just i svimningsögonblicket sker också en annan viktig sak för berättelsen. Anna ser en svartklädd "demon" i en av Skräckbanans speglar. Anna lägger först märke till demonen genom att den viskar hennes namn flera gånger. Viskningarna är lågt mixade och körda genom ett stort reverb så att de låter drömlika och distanta. Senare i filmen då demonen dyker upp, eller på annat sätt är närvarande, har jag använt mig av andningar som har

samma ljudprofil som viskningarna. Tanken är att tittaren, i alla fall undermedvetet, ska koppla ihop ljudet med demonen.

Efter att Anna svimmat tonar alla ljud bort, förutom basen som i stället höjs i både volym och intensitet. Lukas rörelser hörs inte längre, men hans rop på hjälp hörs genom ett enormt reverb. Reverbet gör Luka distant för att visa att Anna inte längre är vid medvetande.

Michel Chion tar i boken *Sound theory sound practice* upp Fritz Langs metod för att skapa en "verbal dimma". Exemplet är från filmen *M*. Chion poängterar att metoden kan fungera om det är fråga om en extremt psykologiskt pressad situation.

In a few scenes of *M* (1931), Fritz Lang also attempted a transition from verbal clarity to verbal haze (...) The loss of intelligibility is the result of three factors. The first two are acoustic: the voices become more distant and increase in reverberation. The third is a psychological factor: a character becomes nervous and talks in a confused fashion. However, this process requires an extreme psychological situation, and cannot be used at random. (Altman 1992 s. 109)

Då bilden klipper till nästa scen klipps alla ljud abrupt av. På det sättet skapas igen en stark kontrast mellan scenerna. Från oljudet på Skräckbanan till tystnaden på sjukhuset.

Kontrast skapas också genom ljudets bredd och panorering. På Skräckbanan fyller jag alla högtalare i 5.1-systemet med ljud medan jag då bilden klipper till sjukhuset bara kör ut ljud i centern.

Michael Chion förklarar i sin bok *Sound on screen* hur man kan skapa en känsla av tystnad i en scen genom att ha en mer högljudd mix i den föregående scenen. Det var exakt det här jag försökte åstadkomma mellan Skräckbanan och sjukhuset.

However, the impression of silence in a film scene does not simply come from an absence of noise. It can only be produced as a result of context and preparation. The simplest of cases consists in preceding it with a noise-filled sequence. So silence is never a neutral emptiness. It is the negative of sound we've heard before-hand or imagined; it is the product of a contrast. (Chion 1994 s. 56)

Även David Yewdall har i sin bok *Practical art of motion picture sound* tagit upp vikten av dynamik i mixen. Han poängterar att då man vill att något ska låta stort, mäktigt och högljutt kan man varva dessa scener med tystare scener. Dynamiken gör att tittaren uppfattar de högljudda ljuden som mer högljudda än de i verkligheten är.

One must bring the soundtrack down; the levels should be lowered and relaxed between the high-energy action peaks. Not only does this give the audience a chance to recover from the strength and power of the action sequences, but coming down also allows the sound to go back up again. The po-

wer and volume appear bigger and louder than they really are if time is taken to come down and the audience's ears are allowed to rest. (Yewdall 1999 s. 34)

3.2 Scenexempel 2 - Sjukhuset

I sjukhusscenen som följer rakt efter scenen på Borgbacken hade vi tillsammans med regissören Emma Heino också planerat att använda oss av “verbal dimma”. I det här fallet valde vi ändå under postproduktionen att frångå den ursprungliga tanken.

Det som händer i scenen är följande: Anna har förts till sjukhuset efter sin hjärtattack på Borgbacken. En läkare berättar för henne att hon har något fel på sitt hjärta och därför troligen kommer att dö vilken dag som helst.

Planen var att jobba med subjektivt ljud och låta Annas känslor komma fram via ljudarbetet. Läkarens röst skulle tona bort för att bli otydlig och dimmig medan endast nyckelorden skulle höras tydligare. Ljudet skulle alltså stryka under att Anna känner sig chockad, mår dåligt och har svårt att koncentrera sig. Samtidigt skulle det förmedla att hon skrämmande tydligt uppfattar det viktigaste i vad läkaren säger; hennes hjärta kan stanna precis när som helst.

Förutom att läkarens röst skulle bli otydlig tänkte vi också att ambiensen, bruset i rummet, skulle förstärkas – nästan som tinnitus. Rummet skulle låta skrämmande och det skulle brusa i Annas öron.

Vi stötte emellertid på flera olika problem då vi försökte förverkliga idén. För det första var det tekniskt svårt att genomföra på ett trovärdigt sätt. Det berodde på att det är svårt att tona bort en röst utan att tittaren hör att det är precis det man gör. Vare sig jag gjorde en volymfade, skar bort höga frekvenser eller något annat kändes det påklistrat mitt i läkarens mening och utan ett klipp i bilden. I scenen på Skräckbanan fungerade det bättre eftersom jag hade mer ljud och fler klipp i bilden att jobba med – ljudarbetet stack inte ut lika mycket.

För det andra hade filmen bara några minuter tidigare varit fylld med ljudeffekter då Anna fick sin hjärtattack och svimmade. Man kan säga att det blev lite för mycket av

det goda. Vi kände alltså att scenen i slutändan inte var filmad och klippt på ett sätt som gav utrymme att leka med ljudet.

Michel Chion diskuterar i ett kapitel i boken *Sound theory sound practice* Alfred Hitchcocks försök att göra röster dimmiga i en film för att förstärka en karaktärs inre känslor. Chion pekar på liknande problem som vi stötte på i Paniikkipäiväkirjat.

In his first sound film, *Blackmail* (1929), Hitchcock tried a famous experiment with the loss of the voice's intelligibility, in order to express the subjectivity of the heroine. The previous night, she had killed a man who tried to rape her, and now she fears that her guilt will be discovered. She hears a neighbour speaking about the crime; in her chatter we hear only the word "knife", the weapon of the crime. This attempt at a "close-up" of a word, like the close-up of a face, was very courageous, but it remained quite isolated. Even Hitchcock himself repeated the experiment only once or twice, in *Rope*, for example.

What is the problem with the approach? In this blurring of the voice, speech is transformed into a sonorous haze interrupted by only a few clear passages. We thus hear only a technical process, instead of a subjective experience. Notice that the visual equivalent of the same process, where haze is used to express loss of consciousness, has become an established rhetorical figure.

One aspect of the problem lies in the particularity of our auditory attention, as compared to our visual attention. As easy as it is to eliminate something from our field of vision, by turning our head or closing our eyes totally or partially, it is quite difficult for the ear, and cannot be done in the same selective manner. Even the sounds that we don't listen to actively, our ears listen to nonetheless, inscribing the sound on our brain as on a tape recording, whether we listen to the sound or not – even in our sleep or under hypnosis. (Altman 1992 s. 109)

Elisbeth Weis håller med Chion i boken *Film Sound: Theory and practice*. Också hon menar att Hitchcocks experimenterande med subjektivt ljud i filmerna *Blackmail* och *Murder* lämnar publiken kall. Orsaken till det här, menar hon, är just att tekniken drar uppmärksamheten till sig själv i stället för att hjälpa berättelsen som den var tänkt att göra.

Most of the experiments are in the expressionistic mode, the two most famous examples being the subjective distortion of the word "knife" in *Blackmail* and the interior monologue in *Murder*. Both experiments are attempts to convey a character's thoughts and feelings. Yet at the same time both techniques draw attention to themselves as tricks and leave the audience emotionally outside the characters. (Weis & Belton 1985 s. 302)

3.3 Scenexempel 3 – Festscenen, Annas död

Mot slutet av Paniikkipäiväkirjat då Anna och Luka kommer till Annas kusiners gamla hus för att söka efter skjutet där Anna blivit skrämmd i början av filmen, finns en lång sekvens som krävde rätt mycket effektbetonat ljudarbete.

Då Anna och Luka kommer fram till huset märker de att det pågår en fest därinne. Det hörs glada röster och festmusik och trädgården är upplyst av kulörta lyktor. De bestämmer sig för att Luka ska gå in i huset och söka efter salt (som behövs för ritualen) medan Anna går för att söka efter resterna av skjulet bakom huset (resterna av skjulet behövs också för ritualen). Då Anna kommer runt knuten blir stämningen genast mörkare, lyktorna syns inte längre och en rökmaskin blåser ut dimma längs med marken. Anna närmar sig målet för sitt sökande.

Jag har försökt reflektera den här stämningen i ljudarbetet. För det första är det mycket tystare bakom huset. Festmusiken och rösterna hörs allt svagare. Det ljud som tonar bort sist är en manande och pumpande bastrumma i subhögtalaren. Bilvägen och vinden i träden har också försvunnit och ersatts av en ylande, mer drömlig vind som faller och sjunker och låter allmänt kuslig. Jag har också lagt till samma olycksbådande kråkor som redan figurerat flera gånger i filmen samt andningsljudet som hörts varje gång "demonen" har figurerat. Vi hör också Annas steg som prasslar i torra och döda löv. Jag har med andra ord igen försökt frångå det realistiska och istället försökt beskriva en mer subjektiv, skrämmande och drömlig värld. Ju längre Anna går, desto svagare blir ljuden från den "yttre" världen.

Klas Dykhoff har i sin bok *Ljudbild eller synvilla?* förklarat hur han resonerar då det kommer till en liknande scen. Exempelscenen Dykhoff beskriver är en person som går ensam genom en stad på natten. Scenen är filmad så att personen går från stora upplysta gator med mycket folk till smalare, mörkare och mer folktomma bakgator.

(...)Scenens premiss är helt enkelt att ju längre han eller hon går desto obehagligare ska det bli. (...) I början av scenen, på de livliga gatorna, hör vi förstas trafikljud och olika steg och röster, kanske musik från någon restaurang eller från en passerande bil. Rätt snart i scenen gör vi oss av med en stor del av trafikljuden, eftersom det är ganska tråkigt ljud som dessutom maskerar andra ljud. Det enda kvarvarande trafikljudet kan vara en avlägsen polissiren som rör sig bort från oss så vi blir ännu ensammare (om det inte är så att polisen utgör ett hot mot vår rollkaraktär, då kan sirenen först få komma emot för att sedan passera bort några tvärgator därifrån). (...) Ju längre scenen går desto längre in i rollfigurens inre tar vi åskådaren. Vi övergår från att ljudlägga bilden till att beskriva rollfiguren och hans eller hennes förhållande till omvärlden och den situation han eller hon befinner sig i. (Dykhoff 2002 s. 98)

Då Anna kommer längre in bland snåren börjar ett svagt, dovt och lågfrekvent brum höras. Bilden klipper för att visa att Anna kommit fram till en koja som byggts av bräderna från det rivna skjulet. Brummet hörs starkare då vi ser kojans. Anna hör en kvist

som bryts och snurrar runt, men ser inget. Då hon igen vänder sig mot kojan är brummet starkare och plötsligt står demonen, den lilla flickan, framför kojan. Då bilden klipper till en närbild av flickan hörs brummet ännu starkare.

Jag har lagt till ljudet för att dra uppmärksamheten till kojan. Via ljudet får den en egen osynlig och nästan magisk kraft. Det brummande ljudet antyder också något olycksbådande eller hotande. Då Luka senare springer förbi kojan hörs brummet naturligtvis inte. Ljudet, kojan och demonen/flickan hör ihop och är dessutom starkt kopplade till Anna. Ingen av dessa är längre kvar, därav inget brum.

Klas Dykhoff beskriver ett exempel på liknande ljudesign i filmen *Det femte elementet*. Där har ett futuristiskt vapen fått ett eget surrande ljud. Surret ökar i styrka då faran ökar.

Alldeles i början blir Korben Dallas (spelad av Bruce Willis) utsatt för ett rånförsök där rånaren har något slags futuristiskt vapen. Där har man gjort ett roligt litet surrljud som illustrerar hur vapnet riktas. När det sikar mot kameran eller mot Korben Dallas är surret som mest intensivt, för att understryka att faran ökar och för att ge intryck av något slags intelligent siktanordning. (Dykhoff 2002 s. 103-104)

Den sista delen i den här sekvensen av filmen är då Annas hjärta stannar och hon dör. Den lilla flickan/demonen vid kojan har precis sprungit iväg och Anna jagar henne över ett fält då hon plötsligt staplar till, faller ihop och dör.

Ljudmässigt prövade vi flera olika alternativ innan vi var nöjda. Eftersom bilden klipper från Luka som söker efter salt inne i huset till Anna som springer över fältet, bestämde vi att låta festmusiken inne i huset övergå i Annas hjärtslag i nästa bild. Musiken är den samma som vi hört tidigare (eftersom lång tid inte har förflutit); en festlåt med en pumpande bastrumma på varje fjärdedel. Bastrumman fick övergå i hjärtslag i ungefär samma tempo. Jag försökte mixa det så att tittaren först tror att det är bastrumman som hörs från huset, tills volymen ökar och hjärtat börjar slå mer ojämnt för att sedan stanna. Det finns också ett annat element som binder ihop bilderna av Luka i huset och Anna på fältet. Då Luka söker efter saltet slår klockan på väggen nämligen 12. Då bilden klipper ut har jag lagt till en kyrkklocka som på avstånd slår dovt och ödesmättat. Jag tycker att klockklängen också förstärker effekten av hjärtat.

Att bilderna i scenen binds ihop med hjälp av ljudet, gör i mitt tycke helheten starkare. Slutresultatet känns starkare och mer känslomässigt och klippen märks mindre tydligt. Hjärtljudet känns inte heller lika klichéaktigt och påklistrat då det fungerar som en del av en helhet.

Klas Dykhoff beskriver i sin bok ett liknande exempel på ljuddesign. Stycket i hans bok var ett av tillfällena då jag kom på att jag använt mig av fler konventioner än jag själv visste om. Exempelt är nämligen mycket likt ljuddesignen i scenen jag nyss beskrivit.

Ett tåg på avstånd kan slamra i en rytm som kan få ligga kvar och bli rollfigurens puls, eller så kan man använda musik som hörs från ett fönster på samma sätt. (Dykhoff 2002 s. 103-104)

Då Anna dör har jag valt att tona ner ambiensljuden (vinden, steg etc) och höja ljudet av hennes hjärta och andning, allt för att komma närmare Anna och för att ge känslan av att något allvarligt kommer att hända. Då Anna faller ihop tystnar också hjärtat och andningen och det enda som hörs är kyrkklockans slag som hörs nerpitchade i subhögtalaren, tills också de slutar och det blir helt tyst.

I *Sound on screen* skriver Michel Chion om att tona ner omgivningen för att komma närmare karaktären. Hans filmexempel råkar för övrigt också handla om en hjärtattack, precis som vår film.

The suppression of ambient sounds can create the sense that we are entering into the mind of a character absorbed by her or his personal story. A good example occurs in the scene in Bob Fosse's *All That Jazz* where the protagonist has a heart attack. (Chion 1994 s. 99)

4. RESULTAT OCH REFLEKTION

Då jag påbörjade det här arbetet var jag naturligtvis medveten om att min frågeställning kan leda till flera olika subjektiva svar. Det finns naturligtvis ingen definitiv sanning eller ett ändligt antal svar. Jag tycker ändå att min fråga gjorde det möjligt för mig att reflektera över mitt arbete och komma fram till vad jag tycker och inte tycker att fungerar. Jag fick också mycket inspiration och nya infallsvinklar ur källlitteraturen. En del har jag presenterat här, men en stor del är också sådant som inte har rymts med eller varit relevant för just den här texten.

Det jag blev mest förvånad över, vilket jag också nämnt i inledningen, är hur det i mitt källmaterial hela tiden dök upp exempel som liknade ljuddesignen i min film (vilket samtidigt betyder att manuset och bildspråket i alla fall delvis liknat dem i exemplen). Det betyder för det första att jag kanske inte har varit så kreativ, utan istället kört på med gamla konventioner och klichéer, men samtidigt naturligtvis också att det verkligen finns vissa berättargrepp som fungerar bättre i en viss genre – det är därför de blivit konventioner. Det har varit intressant att i efterskott läsa analyser om varför en viss berättarteknik fungerar eller inte fungerar och känna att analysen passar bra in på det egna ljudarbete.

Jag tror att den svåraste, men samtidigt den mest belönande, berättartekniken jag använt mig av är subjektivt ljud. Det är svårt att använda sig av subjektivt eller inre ljud utan att det blir endera en teknisk uppvisning (som exemplet i kapitel 3.1) eller klichémässiga och sliskigt. Då man lyckas blir det däremot känslomässigt och engagerande.

De flesta ljudmässiga berättargrepp är ändå beroende av hur filmen är planerad, filmad och klippt. Det är svårt att skapa kontraster mellan scener om bilderna inte tillåter det. Det är ännu svårare att till exempel använda sig av plötsliga och högljudda ljud om det inte finns något i bilden som ger upphov till dem.

David Yewdall berättar i sin bok *Practical art of motion picture sound* om en konversation han hade med en regissör och en producent efter en testvisning av en film Yewdall

fungerat som ljudplanerare för. Regissören och producenten var missnöjda eftersom de hade tänkt sig ett ljudspår som lät enormt och brett med många stora panoreringar och stereoeffekter – speciellt i en scen med en stor biljakt. Yewdall förklarade då att ljudteamet gjort ljudet till den film som fanns, med alla de fördelar och restriktioner det innebar.

“When the car races by, your cameraman panned with the car, keeping the image in the center. If we put the sound of the car into a pan-pot joystick, where do you expect us to pan it when the action remains in the center of the screen? What your cinematographer should have done was to keep the camera anchored down, filming the car going past him, whooshing close-by to the left offscreen. While the stunt driver set up the action again, you set up the second shot, turning the camera around to catch the car whooshing past, only this time from the right of the screen and throttling down the road away from the camera.” (Yewdall 1999 s. 34)

Att påverka publiken till en film med hjälp av ljud är något jag tror att alla som jobbar med ljuddesign mer eller mindre försöker åstadkomma. För att lyckas tror jag att det krävs en blandning av kreativitet och nytänkande, klichéer, ett övergripande gott ljudarbete samt en del berättargrepp typiska för en viss genre. Jag hoppas och tror att jag har lyckats presentera exempel på en del av dessa i det här arbetet.

5. AVSLUTNING

Jag känner att jag efter att ha skrivit den här texten är mer medveten om valen jag gjort och förhoppningsvis också om valen jag kommer att göra i framtida projekt. Det är svårt att vara medveten och objektiv medan man sitter i studion, och det är sällan man ger sig tid att analysera gamla arbeten i efterhand.

Jag tror jag på ett bra sätt lyckats med balansgången mellan humor, drama och skräck i filmen. Min förhoppning är att publiken tack vare ljuddesignen kan bli mer känslomässigt engagerad i karaktärernas känslor och tankar. Jag hoppas också att jag lyckats göra kontrasterna mellan de olika känslorna i filmen skarpare, så att publiken kan skratta ena sekunden och känna av filmens spänning i den andra.

6. KÄLLOR

6.1 Böcker

Altman, Rick. 1992, *Sound theory sound practice*, 1 uppl., New York: An imprint of Routledge, Chapman and Hall, Inc, 305 s.

Chion, Michel 1994, *Sound on screen*, 1 uppl., New York: Columbia University Press, 239 s.

Dykhoff, Klaus. 2002, *Ljudbild eller synvilla*, 1 uppl., Sverige: Kristianstads Boktryckeri AB, 124 s.

Weis, Elisabeth & Belton, John 1985, *Film sound: Theory and practice*, 1 uppl., USA: Columbia university press, 464 s.

Yewdall, David 1999, *Practical art of motion picture sound*, 4 uppl., Abingdon: Focal Press, 501 s.

6.2 Webbsidor

Kelleghan, Fiona. 1996, Filmsound.org: Sound effects in science fiction and horror films [www].

Tillgänglig: <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>

Hämtad 01.06.2016