



Elements Of Tension

- en analys av det icke-diegetiska ljudet i filmen *Dunkirk*

Henri Mitikka

Examensarbete / Degree Thesis

Mediekultur

2018

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur: Ljudarbete
Identifikationsnummer:	
Författare:	Henri Mitikka
Arbetets namn:	Elements Of Tension: En analys av det icke-diegetiska ljudet i filmen Dunkirk
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta arbete är en fallstudie i vilken jag analyserar det icke-diegetiska ljudet i filmen Dunkirk. Jag fokuserar analysen på hur dessa ljud bidrar till känslan av spänning - hur spänningen byggs upp och uppehålls. Målet är att studera och analysera hur dessa icke-diegetiska ljudelement skapar spänning i filmen och syftet är att bättre förstå hurdan påverkan de har på tittaren. Min forskningsfråga är: "Hur byggs spänningen upp och bevaras med hjälp av icke-diegetiska ljudelement i filmen Dunkirk?". Forskningen inleder jag med en teoridel i vilken jag behandlar ämnen så som ljudets och bildens relation, musikens narrativa egenskaper, hur ljud placeras i filmens värld samt spänning i film. Som källor använder jag böcker och nätpublikationer. Efter teoridelen skriver jag kort om själva filmens produktion.</p> <p>I analysen beskriver jag först hur den icke-diegetiska ljudvärlden introduceras och etableras, och fortsätter med de olika återkommande icke-diegetiska ljudelementen; hur de används i filmen för att skapa spänning. Vidare behandlar jag den auditiva illusionen "The Shepard Tone" som finns integrerad i ett av filmens musikstycken, samt hur spänningens kontinuitet bibehålls. Slutsatserna jag kommer fram till är att den icke-diegetiska ljudvärlden byggs upp av återkommande ljudelement så som en tickande klocka, bultande bas, stråkinstrument och maskinella element. Filmens spänningsskapande ljudkaraktär skapas av det icke-diegetiska ljudets glidning från enskilda ljudelement och deras kombination till orkestrerade musikstycken som fungerar som upptrappningsmoment varefter de fortsätter leva vidare som olika element. Denna ljudvärld fungerar också som en temposättare för filmen och binder ihop filmens tre händelseförlopp. Med hjälp av variationer i mixningen hålls ljudvärlden intressant och oberäknelig, vilket bidrar till känslan av spänning. I slutklimaxen är det The Shepard Tone-illusionen som lyfter spänningen till maximal höjd. Filmen visar väldigt lite av själva fienden vilket ger den icke-diegetiska ljudvärlden funktionen att porträttera den.</p>	
Nyckelord:	ljuddesign, spänning, The Shepard Tone, Dunkirk, ljudzoner, krigsfilm, icke-diegetiskt ljud, filmmusik
Sidantal:	34
Språk:	svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediaculture: Sound design
Identification number:	
Author:	Henri Mitikka
Title:	Elements Of Tension: An analysis of the non-diegetic sounds in the film Dunkirk
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	
Abstract:	
<p>This thesis is a case study in which I analyze the non-diegetic sound in the film Dunkirk. In the analysis I focus on how these non-diegetic sounds contribute to the thrill of the film - how the tension builds up and stays. The aim of this research is to study and analyze how the various non-diegetic elements create tension in the film and to better understand the impact these sound elements have on the viewer. My research question is: "How is the tension built up and preserved using non-diegetic soundelements in the movie Dunkirk?". First I go through theory that cover the relationship between the sound and the image, the narrative characteristics of music, how different sounds are placed in film worlds as well as tension in film. In the analysis, As sources I use literature, online publications. After this part I write about the production of the film Dunkirk.</p> <p>In my analysis, I first describe the established sound world that is introduced at the very beginning and then I go into the different recurring elements and how they influence the tension of the film. Furthermore, I treat the auditory illusion The Shepard Tone that appears in one of the musical pieces and how the continuity of the tension is maintained throughout the film. The conclusions I come to is that the non-diegetic sound world is made up of recurring soundelements such as a ticking klock, beating bass, string instruments, and mechanical elements. Tension is created by the sliding of individual sound elements and their combinations into orchestrated musical pieces that work as an intensifier, after which they continue as separate sound elements. The non-diegetic sound world acts as a tempo setter in Dunkirk and wires the different storylines together. With variations in the mix, the sound world is kept interesting and unpredictable, which in turn build up the tension. In the final climax, the tension level is raised to absolute heights by means of the auditory illusion The Shepard Tone. The film shows very little of the enemy itself, which gives the non-diegetic sound world the part to portray it.</p>	
Keywords:	Sound design, tension, The Shepard Tone, Dunkirk, war film, non-diegetic sound, film score
Number of pages:	34
Language:	swedish
Date of acceptance:	

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Mediakulttuuri: Äänisuunnittelu
Tunnistenumero:	
Tekijä:	Henri Mitikka
Työn nimi:	Elements of Tension: analyysi Dunkirk-elokuvan ei-diegeettisestä äänimaailmasta
Työn ohjaaja (Arcada):	Kauko Lindfors
Toimeksiantaja:	
Tiivistelmä:	
<p>Tämä työ on tapaustutkimus, jossa analysoin ei-diegeettistä äänimaailmaa elokuvassa Dunkirk. Analyysissä keskityn siihen, miten nämä äänielementit edistävät elokuvan jännitystä - kuinka jännitys rakentuu ja pysyy. Tutkimuksen tarkoitus on tutkia ja analysoida miten erilaiset ei-diegeettiset äänielementit luovat jännitystä elokuvassa, ja päämääränä on paremmin ymmärtää näiden äänielementtien vaikutus katsojaan. Tutkimuskysymykseni on: "Kuinka jännitys rakennetaan ja säilytetään ei-diegeettisten äänielementtien avulla elokuvassa Dunkirk?". Teoriaosuudessa käsittelem äänen ja kuvan välistä suhdetta, musiikin narratiivisia ominaisuuksia, sitä miten erilaiset äänet sijoitetaan elokuvan maailmaan ja yleisesti jännitystä elokuvissa. Lähteinä käytän kirjoja ja verkkojulkaisuja. Tämän jälkeen kerro lyhyesti elokuvan tuotannosta.</p> <p>Analyysin alussa tutkin miten ei-diegeettinen äänimaailma esitellään ja vakiinnutetaan, ja jatkan sitten toistuviin äänielementteihin ja siihen miten ne luovat jännitystä. Lisäksi käsittelem Shepard Tone-nimistä auditiivista illuusiota, joka esiintyy yhdessä sävellyksessä, ja sitä miten jännitteen jatkuvuus säilytetään. Päätelmät, jotka teen, ovat että ei-diegeettinen äänimaailma koostuu toistuvista äänielementeistä, kuten tikittävästä kellosta, sykkivästä bassosta, jousisoittimista ja koneellisista elementeistä. Elokuvan jännityksentäyteinen äänimaailma luodaan ei-diegeettisen äänen tavasta kehittyä yksittäisistä äänielementeistä ja niiden yhdistelmästä orkestroituuihin sävellyksiin. Nämä sävellykset toimivat jännitystä tehostavina kohtina, joiden jälkeen äänielementit jatkavat elämistään. Ei-diegeettinen äänimaailma toimii tahdin määrääjänä suurelta osin koko elokuvassa ja sitoo eri juonet yhteen. Kyseinen äänimaailma säilyy mielenkiintoisena ja ennakoimattomana erilaisten variaatioiden avulla, mikä vuorostaan toimii jännitystä edistävänä keinona. Viimeisessä huipentumassa jännitystaso nostetaan äärimmäisyyksiin auditiivisen illusion, Shepard Tonen, avulla. Elokuvassa vihollinen on hyvin vähän näkyvissä joten ei-diegeettisen äänimaailman tehtävänä on kuvailla sitä.</p>	
Avainsanat:	Äänisuunnittelu, jännitys, The Shepard Tone, Dunkirk, sotaelokuva, ei-diegeettinen ääni, elokuvamusiikki
Kieli:	ruotsi
Sivumäärä:	34
Hyväksymispäivämäärä:	

INNEHÅLL / CONTENTS

1	Inledning	6
1.1	Bakgrund	6
1.2	Mål, syfte, avgränsning och frågeställning	6
1.3	Metod	7
1.4	Begrepp	7
2	Teori	7
2.1	Ljudets påverkan på bilden.....	7
2.2	Musikens narrativa egenskaper.....	8
2.3	Ljudzoner.....	11
2.4	Spänning i film	13
3	Dunkirk.....	15
3.1	Synopsis.....	15
3.2	Produktion	16
3.3	Synopsis av akt 1.....	17
3.4	Icke-diegetiskt ljud i akt 1	18
4	Återkommande icke-diegetiska ljudelement och deras effekt	19
4.1	Klocka.....	20
4.2	Bultande bas.....	20
4.3	Stråkinstrument.....	22
4.4	Maskinella element	23
5	The Shepard Tone	24
6	Spänningens kontinuitet och exempel.....	26
6.1	Tempo	26
6.2	Variation och dissonans	27
6.3	Övergångar.....	30
7	Sammanfattning	32
	Källor	34

1 INLEDNING

1.1 Bakgrund

Sedan jag börjat studera ljudarbete har mitt intresse för ljudberättande och filmljud överhuvudtaget, ökat exponentiellt. Samtidigt har mängden filmer och TV –serier jag sett blivit flera och flera. Det är självklart att ju mera man ser och studerar ljud, desto mer kritisk och analyserande blir man. Man lägger märke till detaljer och tänker på varför vissa val har gjorts och hur någonting har skapats. Det blir svårare för film att övertyga och lämna ett spår.

Filmen *Dunkirk* fångade verkligen mitt intresse. Jag blev intresserad av stämningen i filmen och hur spänningen uppehölls från början till slut. Också filmens uppbyggnad, brist på tydlig huvudperson samt det att vi får veta väldigt lite om karaktärernas personliga liv, var intresseväckande. Eftersom ljudet hade en så stor roll i filmen, bestämde jag mig för att undersöka och skriva mitt slutarbete angående det. Jag ansåg att detta var ett ypperligt tillfälle att fördjupa mitt kunnande inom ljudanalys.

1.2 Mål, syfte, avgränsning och frågeställning

Målet med denna forskning är att studera och analysera hur de olika icke-diegetiska elementen skapar spänning i filmen *Dunkirk* (2017), utgående från ljud och musik samt dess kollaboration med manuset. Syftet är att bättre förstå hurudan påverkan dessa ljudelement har på tittaren.

Jag avgränsar min forskning till att behandla det icke-diegetiska ljudet i filmen som berättargrepp för att skapa och upprätthålla spänning. Min forskningsfråga är: ”Hur byggs spänningen upp och bevaras med hjälp av icke-diegetiska ljudelement i filmen *Dunkirk*?” Under analysen sökte jag svar på följande frågor: ”Hur etableras ljudvärlden?”, ”Hurudana är de icke-diegetiska ljuden”, ”Finns det återkommande ljudelement”, ”Har dessa ljudelement något mönster?” och ”Hur förhåller de sig till narrativet?”.

1.3 Metod

Metoden för forskningen är fallstudie. Jag kommer att använda filmen *Dunkirk* som studiematerial och ha andra källor som stöd för min analys.

1.4 Begrepp

Tremolo = Kontinuerlig och snabb repetition av samma ton.

Reverb = Efterklang av ett rum.

Pitchbend = Böjning av tonhöjd, endera uppåt eller neråt.

Leitmotif = Musiktema för en person, plats, händelse, tema osv.

Sound Lag = Då ljud från föregående scen övergår till den pågående scenen.

Sound Advance = Då ljud från kommande scen hörs i den pågående scenen.

2 TEORI

2.1 Ljudets påverkan på bilden

Ljud och bild skapar tillsammans en helhet som stimulerar människans huvudsinnen; synen och hörseln. Film, som till först ansågs som en konstform bestående enbart av bild, skapar ett mervärde av relationen mellan bilden och ljudet. Detta fenomen kallas en ”audiovisuell illusion”. Detta mervärde fungerar åt båda hållen; bilden kan ge ljudet en helt annan mening än vad det originellt härstammar ifrån och ljudet kan ge bilden en annorlunda relevans än om den står för sig själv. (Chion 1994 s.5, 21-22)

Till skillnad från filmens bilder, som begränsas av bildrutan, har ljudet ingen ”ruta” utan det kan finnas hur många ljud som helst på flera olika narrativa nivåer; t.ex. icke-diegetisk musik som inte härstammar i filmens värld, en voice-over som också är icke-diegetisk men som faller på en annan nivå eller diegetisk synkroniserad dialog som sker i filmens värld (Chion 1994 s.66-67). Synkroniserad ljud och bild uppehåller filmens varseblivningseffekt och låter tittaren koncentrera sig på observerandet av bildens rytm och rörelse. Samtidigt processeras det flerskiktiga ljudspåret, från vilket tittaren plockar fram de olika

ljuden och sedan identifierar ljudkällorna. Även om flera lager av ljud kan höras på en gång, kan människan fokusera på 1-3 närljud åt gången. Dessa iakttagelser styrs oftast av bilden. (Kivi 2012 s.69,75)

Temporalisation, eller uppfattning av tid i bilden, är ett sorts mervärde som ljudet kan bidra avsevärt till. Detta kan ske på tre sätt: Ljudet kan återge tidsuppfattningen i bilden som allting emellan exakt och oklar; utföra bildens *tidsmässiga upplivande*. Ljudet kan binda ihop bilder och skapa kontinuitet; gestalta bildens *tidsmässiga linjering*. Ljudet kan konstruera dramatik, förväntningar med att vägleda bilder emot kommande tid; *vektorisera* bilden (Chion 1994 s.13-14). Kathryn Kalinak berättar i sin bok "Film Music" att både Michel Chion och Claudia Gorbman skrivit om musikens roll i film som ett element för att binda ihop bilder, med en förmåga att flyga runt i plats och tid hålla berättelsen ihop (Kalinak 2010 s.24).

Alla bilder och ljud står inte bara för sig själv i film, utan de håller tittaren i sitt tag med att skapa förväntan och avslöja spår av vad som kanske kommer att bli. Detta kan ske t.ex. i form av en rörelse av kamera, hurudan rytm ljuden har eller hur musiken leder tittarens förväntan av kadenser. När tittaren medvetet eller omedvetet känner igen mönster av upptrappning, genereras spänning och förväntan av hur allting kommer att gestalta sig. Slutresultatet kan vara överraskande och då är förväntan omstörtad, eller sedan kan slutresultatet nå tittarens förväntan och skapa en känsla av fullkomlighet. Människonaturen kommer aldrig att sluta ha förväntningar. (Chion 1994 s.55-56)

2.2 Musikens narrativa egenskaper

Musik förmedlar känslor. Dess starka inflytande på människans psyke härstammar från in-, och utsidesrelationen till modern - då det auditiva sinnet utvecklas. Återanknytningen till den havsliga känslan av den melodiska, moderliga rösten fortsätter igenom livet, ofta med hjälp av musik. Musik överväldigar oss i viss mängd och nedsänker vår kritiska förmåga, vilket leder till att vi blir mer mottagande för impulser och låter känslorna vinna över rationalitet. Detta hjälper oss att sugas in i filmens värld. (Sonnenschein 2001 s.104-105)

Karri Kivi skriver i sin bok att musik är en mycket äldre konstform än film. Eftersom musiken har flera egenskaper och en stark påverkan på människor, har den varit en del av film redan länge. Musik stöder vändpunkter i film och skapar spänning samt fungerar som en källa för att väcka känslor. Ursprungligen, under stumfilmsperioden, hade musiken rollen att fungera som ett substitut för saknad dialog och ljudeffekter. När ljudet fann sin väg till film, hängde musiken starkt med. Detta ledde till ett överflöd av musikcentrerade filmer. Så småningom började man använda musik för att skapa stämning. (Kivi 2012 s.231)

Musiken kommunicerar med sitt egna språk. Den kan förmedla till exempel personliga, kommersiella, andliga eller politiska budskap. Musikens olika element som rytm, ton och melodi fungerar också som bas för ljud design (Sonnenschein 2001 s.101). *Scoring* och *underscoring* är termer som används för filmmusikens funktion som beskrivande berättarelement eller skapandet av atmosfär. Musiken hör ihop med andra ljud som finns på ljudspåret men eftersom den uppfattas som abstrakt, när ljudeffekter och dialog till sin del ofta har ett konkret ursprung, är dess berättarmässiga egenskaper mångfacetterade och lämnar rum för tolkning. Musikens narrativa egenskaper kan självständigt föra berättelsen vidare. (Kivi 2012 s.232)

Ljudens och musikens fundament ligger i tempot, dvs. takten eller pulsen (Buhler & Neumeyer 2016 s.36). Människor kategoriserar olika ljudelement utgående från tempo; en långsam takt är under 60 slag per minut, en normal takt är 60-75 slag per minut (vilket motsvarar människans vilande hjärtfrekvens) (Buhler & Neumeyer 2016 s.36). Tempot är snabbt från och med 120 slag per minut (Darwich 2016). Ljud placerad i förgrunden fungerar som tempogivare för ljudspåret även om det finns flera ljud med annan tempo i bakgrunden och detta förgrundselement har ofta en starkt fokuserande effekt som skapar spänning (Buhler & Neumeyer 2016 s.36).

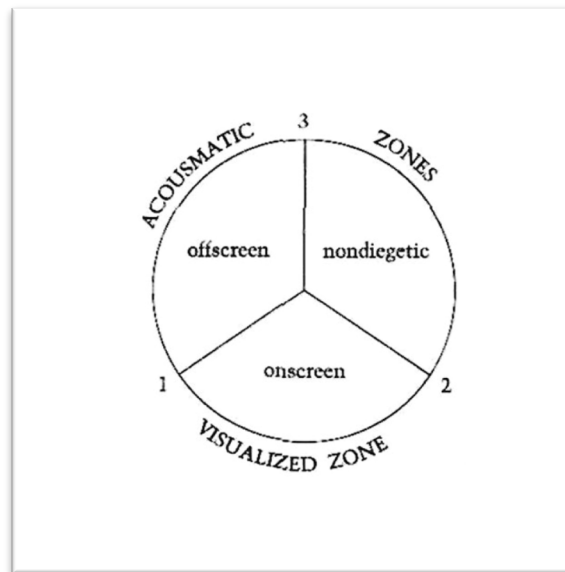
Rytm framkommer överallt och kan identifieras som en med jämna mellanrum upprepad gruppering av ljudtakter. Rytm kan till exempel upphetsa eller lugna, eller påverka andningen och hjärtrytmen (Kivi 2012, s.75). Rytms grund är tajming till den korresponderande slagen; tajmingen kan till exempel vara på takt eller efter, det kan ske *accelerando* eller *ritardando*, eller så kan rytmen vara maskinell (Buhler & Neumeyer 2016 s. 37-38).

En oregelbunden rytm rubbar tittarens uppmärksamhet och får tittaren på alerten (Chion 1994, s.15).

Musikens, och i lika stor grad alla ljudens klangfärg, har stor betydelse i hur tittaren uppfattar deras mening. Dessa ljud påverkar omedvetet på tittarens känsla av själva filmen. Det finns flera verktyg för att redigera ljudsignaler och därmed ändra och skapa en viss klang, men det mest använda är *reverb*. Klangens jobbar tätt ihop med tonhöjden, som är ett begrepp för att mäta frekvenser i ett musikaliskt sammanhang. Harmoni är då en grupp noter spelas samtidigt och de befinner sig på olika tonhöjder, dvs ett ackord. Dessa kombinationer kan låta varma och detta kallas konsonans. I motsats kallas en samling noter, som tillsammans låter skarpa och grälla, dissonans. Olika kombinationer har en större eller mindre konsonant eller dissonant påverkan på ljudets klang. Naturella ljud har ett likadant fundament som musikaliska, men övertonerna som ljud, till exempel ljudet av vågor, skapar är ofta oharmoniska och därmed saknar ljudet klarhet. (Buhler & Neumeyer 2016 s. 41-43)

När det kommer till musikens klangfärg, är det ofta ett resultat av en kombination av olika instrument. Instrumenten kan spela samma ton men eftersom deras klang är olika, blandas de ihop och tillsammans skapas ett annorlunda ljud. Orkestrering är en term som beskriver valet och blandningen av instrument som har samlats ihop för att nå en viss musikalisk klangfärg. Ovanpå klangfärgen skapas musikens textur, som byggs av relationen mellan musikaliska linjer, beroende på hur de samspelar och lagras på varandra. (Buhler & Neumeyer 2016 s. 43,47)

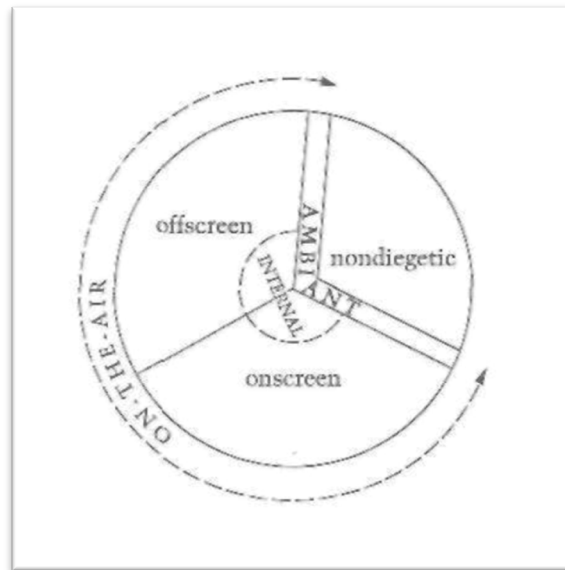
2.3 Ljudzoner



Figur 1, bild ifrån Michel Chions bok *Audio-Vision* (1994)

Ljud som hörs i film kan delas in i två kategorier; diegetiska, som hör till och hörs inne i filmens ”värld” (dvs. dialog, atmosfär osv.) och icke-diegetiska ljud som är utomstående, ohörbara av filmens karaktärer, till exempel filmmusik.

Filmteoretikern Michel Chion berättar i sin bok *Audio Vision* om hur ljud i film vidare kan kategoriseras utgående från hur de gestaltas i förhållande till bilden och filmvärlden. Akusmatiska ljud är ljud som härstammar från filmens värld men är inte visualiserade på bild, till exempel tal som hörs ifrån radio eller telefon. Akusmatik kan användas som effekt för att skapa spänning med att till exempel introducera och gestalta en antagonist med bara dess ljud. Visualiserat ljud är ljud som kan direkt ses på bilden. (Chion 1994 s. 71-72)



Figur 2, bild ifrån Michel Chions bok *Audio-Vision* (1994)

Ljud kan vidare delas i tre huvudgrupper: *offscreen* ljud, *icke-diegetiska* ljud samt *onscreen* ljud. Offscreen ljud är akusmatiskt ljud som kan höras men inte ses, temporärt eller ej, och är relativ till onscreen ljudet. *Aktivt offscreen* ljud väcker ett intresse för ljudets ljudkälla, *passivt offscreen* ljud är ljud som hör till scenens omgivning och atmosfär. Onscreen ljud är ljud vars källa kan ses på bilden. Icke-diegetiskt ljud visualiseras inte på bild och hör inte hemma i filmens värld. Av dessa olika ljudtyper hör offscreen och icke-diegetiska ljud till den akusmatiska zonen och onscreen ljuden till visualiserade zonen. (Chion 1994 s.73, 85)

Denna teori har utvecklats och detta har lett till de nya kategorierna *ambiansljud*, *interna ljud*, *"On-the-air"* ljud. Ambiansljud är ljuden som beskriver scenens miljö och omgivning, utan att skapa ett behov för tittaren att reda ut ljudkällan. Interna ljud är ljud som sker innanför karaktären. Dessa ljud kan vara subjektiva, till exempel inre röster eller minnen, eller objektiva, till exempel hjärtklapp, andning osv. Deras gestaltning kan vara både onscreen eller offscreen. *"On-the-air"* -ljud är en benämning för ljud som hörs som en signal som sänds elektroniskt i filmens värld, till exempel tal igenom telefon, radio, walkie talkies osv. De gestaltas ofta onscreen, så att källan, till exempel radioapparaten, syns. När det kommer till *"On-the-air"* ljud som sänds *"live"* eller är tidigare inbandat ljud kan ljudet färdas omkring och emellan onscreen, offscreen och icke-diegetisk. (Chion 1994 s.75-77)

2.4 Spänning i film

“To raise suspense, a narrative not only withholds information (which it is, by the fact of its temporality, forced to do); it implies several possible alternative outcomes, only one which can be eventually realized later in the narrative, though which will be realized will at points in the narrative be uncertain (to the audience)” (Yanal 1996, s.146).

Att känna spänning är en normal känsla för människan. Det är till exempel spännande att se på en fotbollsmatch då du verkligen hoppas att det laget du hejar på vinner och är samtidigt rädd att ditt lag förlorar. Du kan känna spänning då du hamnar i en hotfull situation och hoppas att du kommer undan men är rädd att något olyckligt händer. Aaron Smuts beskriver spänning som en känsla som uppstår av en blandning av rädsla, hopp och osäkerhet angående en händelse där slutresultatet kan vara endera positivt eller negativt. Känslan av spänning eskalerar då chansen av fara, samt obehagligheten av det möjliga slutresultatet ökar (Smuts 2009).

En av de mest kända skräckfilmerna, Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960), presenterar musikens enorma styrka för att framkalla känslor som spänning och skräck i tittaren. Kompositören Bernard Herrmans musikstycke baserar sig på högtonade violiner, dissonanta harmonier, oregelbunden rytm, bas spelad väldigt lågt och obefintlig melodi. Herrmans komposition, i synnerhet violinerna, har i sig själv blivit en musikalisk konvention när det kommer till skräck. Effekten var revolutionerande eftersom Herrman ignorerade tremolot, tekniken som vanligtvis används för att skapa spänning med violin, samt kontrapunkten av att använda violiner för skräck när de vanligen associerades till romantik (Kalinak 2010 s. 15-16)

I Hitchcocks *The Birds* (1963) är däremot musiken obefintlig och spänningsmomenten grundar sig i stort sett på ljudvärlden. Fåglarnas ljud fungerar egentligen som musik i filmen eftersom de är orkestrerade som musikstycken. Hitchcock etablerar redan i början av filmen fågelljuden som hotande och med detta element kontrollerar han spänningen igenom hela filmen, mera diskret än med musik. Fåglarnas ljud, som delvis är elektroniskt skapade, har en onaturlig, abstrakt klang och det bidrar till oron de skapar. Också den faktorn att fågelljuden ibland förekommer akusmatiskt åstadkommer en spänd förväntan.

Det är väl känt att då hotet inte kan visualiseras är effekten mycket starkare. (Weis 1985 s. 305-306)

Det är inte enbart ljuden som bygger upp spänning. Hitchcock har inte använt sig av någon klar logik när det gäller scener där fåglarna attackerar och därför är tittaren hela tiden på akt. Eftersom fåglarnas ondska är tidigt etablerad, är också bara en visualisering av dem hotande. Fåglarna är ibland enbart visualiserade utan något ljud, vilket är ett vidare sätt att skapa spänning och osäkerhet. Osäkerhet tillsammans med ett konstant hot av konfrontation håller spänningen och är mer skrämmande än att bli attackerad. (Weis 1985 s. 306-308)

Spänning bildas ofta av musikens förmåga att ge subtila antydningar av oönskade händelseförlopp. Detta kan t.ex. ske i form av låga bas-aktiga toner eller höga, ängsliga toner (Kivi 2012, s.233). Bas-toner signalerar en avlägsen fara, härstammande från djurriket och rädslan av stora djur. Från djurriket härstammar också alarmerande ljud som till exempel signalerar att ett stort djur rör sig nära. Riktiga djuriska ljud används ofta för att intensifiera till exempel det maskinella ljudet av båtar, flygplan osv. (Buhler & Neumeier 2016 s.46). Också tempot och rytmen har en förmåga att skapa spänning med att fånga tittarens uppmärksamhet, eller uppliva bilden. Detta kan ske med till exempel snabb tremolo spelad på violin. En jämn rytm är heller inte lika upplivande som en ojämn, fluktuerande rytm, men å andra sidan kan ett regelbundet tempo producera spänning om den bygger upp en förväntan på skiftning (Chion 1994, s.14-15). Detta kan till exempel ske med mekaniska ljud som plötsligt kan börja signalera sammanbrott (Sonenschein 2001 s.65)

Tremolo spelad på stråkinstrument skapar högtonat, vasst och ojämnt vibrerande ljud som har en alarmerande effekt på människan. Därför har det varit ett verktyg för att skapa spänning inom opera och i symfonier. Således har också ljud (t.ex. av insekter) med likadana akustisk identitet samma påverkan (Chion 1994, s.20-21). Vassa, högtonade och plötsliga ljud med en ekande, reflekterande efterklang kallas transienter. Människans hörsel processerar och lokaliserar dessa ljud snabbt, eftersom det hör till säkerhetsinstinkten (Kivi 2012, s.70).

Volymförändring kan också fungera i skapandet av spänning. Särskilt ett crescendo, eller långsamt stigande volym, skapar känslan av någonting som närmar sig. Om ljudet är oigenkännligt och hotande, eller om det härstammar ifrån något som man inte vill konfrontera, bildas det spänning.

Krigsfilmens natur ger en god bas för spänning eftersom publiken förväntar sig att något illa kommer att hända till karaktärerna. Det kan ske när som helst, eftersom krig är oförutsägbart. Christopher Nolans val att till stort sätt inte använda Hollywood -stjärnor i filmen och inte ha klara huvudpersoner, bygger på osäkerheten som tittaren har angående karaktärernas överlevnad. Nolans ansats på krigsfilm är att berätta om överlevnad, utan att gå in personligt på karaktärernas liv. Berättelsen bygger på tittarens önskan att karaktärerna kommer undan fienden.

3 DUNKIRK

3.1 Synopsis

Flera hundra tusen brittiska och franska soldater har blivit in jagade av fienden till Dunkirks strand och står inför evakuering. Berättelsen utsprider sig på tre olika tidslinjer och händelseförlopp: Den första berättar om Tommys (Fionn Whitehead) begär att slippa bort från stranden. Under en veckas tid försöker han tillsammans med Gibson (Aneurin Barnard) och Alex (Harry Styles) desperat åka iväg. Den andra berättar om Mr. Dawson (Mark Rylance) som under en dag tillsammans med sin son Peter (Tom Glynn-Carney) och Peters vän George (Barry Keoghan) åker över den engelska kanalen med sitt skepp "Moonstone" för att evakuera soldater från *Dunkirk*. Den tredje handlar om Farrier (Tom Hardy) och Collins (Jack Lowden) som under en timme försöker med sitt jaktflygplan skydda soldaterna på *Dunkirks* strand för fiendens bombande. Berättelsen är en överlevnadskamp och strid mot tiden, som baserar sig på riktiga händelser.

3.2 Produktion

Filmens regissör och manuskribent, Christopher Nolan, är känd för att ge ljudet en stor roll i sina filmer och hans samarbete med kompositören Hans Zimmer har lett till spektakulära filmerna *Interstellar* (2014), *Inception* (2012) och *The Dark Knight* –trilogin (2005, 2008, 2012). *Dunkirk* är Nolans första film som baserar sig på riktiga händelser. Filmen vann Oscar –pris (2018) för bästa ljudredigering, bästa ljudmix samt bästa klipp.

Nolan berättar i en intervju på YouTube kanalen Film4 att han ville fokusera på överlevnad och spänning i filmen för att lyfta fram den unika händelsen som skedde i Dunkirk. Han ville berätta filmen med ”the language of suspense” vilket är en benämning för filmstil som är väldigt visuell med knapp dialog. Den sparsamma dialogen skapar en atmosfär som betonar ljud, musik och bild samt ger utrymme för känsla. Nolans mål var att skapa en intensiv upplevelse som medför publiken och destabiliserar deras vanliga sätt att se på film.

För att berätta om Dunkirks händelser och ge tittaren en subjektiv erfarenhet, valde Nolan att hålla sig till ett perspektiv och dela in filmen i tre handlingsförlopp. Med att klippa dessa i kors, möjliggörs ett berättande som till en stor del ger tittaren samma information om händelser som karaktärerna erhåller. (Christopher Nolan Explains Dunkirk’s Unique Structure, IGN, Youtube)

I en intervju av Film Society Of Lincoln Center berättar Nolan att fundamentet i filmens musik bygger sig på ljudet av hans fickur som han bandat in och skickat till Hans Zimmer för att bygga upp en rytmisk struktur. Ytterligare berättar Nolan att manuset är skrivet enligt musikaliska principer som kan producera ett fortgående moment och stigande tonhöjd, detta med hjälp av en auditiv illusion som kallas *The Shepard Tone*. (Dunkirk Q&A: Christopher Nolan, Film Society of Lincoln Center, Youtube)

Vidare i en intervju av BAFTA London, berättar Nolan om sin arbetsprocess med Zimmer. Han säger att han inte ville bygga musikspåren utgående från melodier utan snarare av tickande fickur, hjärtslag, fotsteg osv. Zimmer byggde vidare upp melodier och toner utgående från flyganfallssirener. På grund av dessa ”regler” är musiken till stort sätt

integrerad med ljudeffekterna. Musikens mixningsprocess var ovanlig eftersom alla musikelement lades på enskilda spår som pågick under hela filmen. Med hjälp av volymjustering kunde musikspåret leva och variera. (Christopher Nolan - Dunkirk BAFTA London Q&A, December 2 2017, Youtube)

Dunkirk är en väldigt ambitiös film som verkligen kan anses vara ett mästerverk. Det är svårt att till först uppfatta filmens genialitet men efter en djupare studie kan Nolans och Zimmers verk i denna film minsann uppskattas. Introduktion av ljudberättandet i filmen Redan i första akten presenteras en mycket stor del av filmens icke-diegetiska ljudvärld och därför inspekterar jag den för att senare kunna inspektera hur den bidrar till filmens stämning och spänning.

3.3 Synopsis av akt 1

Sex stycken unga soldater går på en ödslig gata. Ett plan har precis flygit över dem och det faller reklamlappar från himlen. Av textplanscher får tittaren reda på att fienden har drivit Brittiska och Franska arméerna till havet. Arméerna är fångade vid Dunkirk och hoppas på leverans, ett mirakel.

En av soldaterna fångar en reklamlapp från luften. På lappen berättar fienden, med hjälp av en karta, att de har blivit omringade. Soldaterna försöker hitta något de kunde ha nytta av, t.ex. vatten. En av soldaterna (Tommy) är bakom ett hörn och håller på att dra ner sina byxor. Plötsligt öppnar fienden eld mot soldaterna. Tommy drar upp sina byxor och börjar springa ner för gatan med de andra. De springer mot ett staket men blir träffade, en efter en. Tommy är den enda som slipper över staketet till skydd.

Bakom staketet hittar han ett vapen som han trots flera försök inte får att fungera. Fienden skjuter igenom staketet. Han lämnar vapnet och springer över en bakgård och klättrar upp på ett trädgårdshus och över en mur. Han hoppar ner på en gata och blir omedelbart under eld. Han skyddar sig och ropar mot barrikaden att han är engelsk. Skjutandet upphör och en av soldaterna vinkar. Tommy springer mot den av franska soldater bemannade sandsäcksbarrikaden. Han ser fransmännen i ögonen medan han går genom barrikaden. Eld

öppnas och soldaten börjar springa vidare längs gatan. Han kommer fram till Dunkirks strand där han ser hundratals soldater som står i formation.

Han går bortåt från stranden och bakom en sanddyn. Där böjer han sig och drar ner byxorerna. Samtidigt märker han en annan ung soldat (Gibson) som håller på med att begrava en död soldat. Han går fram och hjälper att begrava. Gibson ger sin dricksflaska och Tommy tar en klunk. Sedan går Tommy tillbaka till stranden och till sist i ett led. Soldaten framför honom säger att leden är endast för granatkastare. Tommy fortsätter att gå längs med stranden och ser piren, som är full av köande soldater. Tittaren ser texten ”*1. The Mole: one week*”. Plötsligt börjar soldaterna se sig omkring. Tommy ser upp mot himlen. Tre jaktflygplan flyger högt uppe och börjar störta neråt. Soldaterna börjar springa. Jaktflygplanerna flyger ner ovanför stranden och faller bomber. Soldaterna dyker ner på sanden och tar skydd. Bomberna exploderar när de träffar marken. Soldater flyger omkring. Tommy ligger i sanden och tittaren ser hur bomberna exploderar i rad och de närmar sig honom. Den sista bomben exploderar nära men slänger bara sand på honom. Han tittar långsamt upp och reser sig med de andra soldaterna. En soldat skriker: ”Var är luftstyrkan?”. Soldaterna radar sig upp på nytt.

3.4 Icke-diegetiskt ljud i akt 1

Filmens första akt etablerar det icke-diegetiska ljudberättandet som har en stor roll igenom hela filmen. De återkommande ljudelementen som driver historien framåt är alla presenterade i den första scenen. Nedan går jag nu igenom de icke-diegetiska ljudelementen som förekommer i scen 1.

Ljudspåret introduceras under produktionsbolagsreklamerna med väldigt reverberat vindaktigt blåsljud som har ett konstant långsamt tempo och skapar en mystisk atmosfär. Med första bilden tonas in ett ljud av en tickande klocka samt ett bultande bas-ljud som härmar ett bultande hjärta. De är mixade relativt lågt och kanske inte noteras än, men skapar en omedveten känsla av oreda. Blåsljudet blandas med långsamma drag av stråkinstrument, som mixar sig in i reverbmassan.

När den tysta, väntande stämningen upphör av hårda skottljud och soldaterna börjar springa, förstärks klockljudet och basrytmen. Deras tempo är nu betydligt snabbare. Då elden avtar och den unga soldaten tar sig till barrikaden har basrytmen försvunnit och de höga stråkinstrumentstonerna i bakgrunden blivit mycket torrare, mer alarmerande.

Medan den unge soldaten (Tommy) kommer fram till barrikaden dyker de höga stråkinstrumentstonerna fram från reverbet och hörs klarare. Klockljudet hörs hela tiden tydligt. När ”tystnaden” igen bryts av skott och soldaten börjar springa mot stranden, byter klockljudet och basrytmen plats, dvs. basrytmen hörs mycket tydligare och är synkroniserad med klockan samt soldatens fotsteg. Basens och klockans tempo accelererar en aning innan soldaten kommer fram till stranden igenom den smala gränden. Då avtar det betonade hårda basljudet och klockljudet fortsätter, men så småningom tonar basljudet in igen, men i form av hjärtbult eller i så kallad maskinrytm.

När Tommy rör sig mot soldaten som begraver, tonas det in en ton av stråkinstrument som böjs ner en halvton och sedan upp tillbaka. Detta pågår fram och tillbaka i jämn takt. Vidare när soldaten går tillbaka till stranden, innan jaktflygplanen attackerar, ackompanjeras stråkinstrumenten av låga blåsinstrument och samtidigt rör sig volymen uppåt. När bomberna faller och närmar sig Tommy, som ligger på marken, kan också stigande höga stråk i dissonans höras. Efter attacken tonas basrytmen än en gång upp och en mjukare bas-aktig rytm ackompanjerar basrytmen. I scenens sista bild, en åkning bortåt från stranden, förstärks basrytmerna och förenas med stråkinstrumentstoner. I slutet av bilden sker en *accelerando*.

4 ÅTERKOMMANDE ICKE-DIEGETISKA LJUDELEMENT OCH DERAS EFFEKT

I *Dunkirk* är musiken och de icke-diegetiska ljudeffekterna sammanvävda. Det är inte alltid klart vad som hör vart. Därför analyserar jag istället effekten som de olika ljudelementen har, enskilt eller tillsammans. Efter att jag sett filmen flera gånger, har jag plockat ut återkommande icke-diegetiska ljud som finns till i filmen för att skapa och uppehålla spänning.

4.1 Klocka

En av de viktigaste icke-diegetiska ljuden som har en massiv inverkan på hela filmens känsla av spänning och intensitet är den tickande klockan. Med ett ljud, som låter som ett fickur, skapar den tickande rytmen en känsla av att tiden håller på att ta slut och att fienden närmar sig. Under filmens gång kan klockan framkomma i flera olika tempon; redan i första scenen varierar dess tempo från ca 180 slag per minut till ca 300 slag per minut. Tempot är ändå aldrig långsammare än 80 slag per minut och detta bidrar till filmens hektiska tidskänsla.

Klockan fungerar också som symbol för filmens struktur. Berättelsen handlar om striden mot tiden på olika plan, eftersom de tre olika händelseförloppen sker i tre olika tidsperioder; en vecka, en dag och en timme. Den tydligaste relationen med klockan har flygscenerna. Detta är för att handlingsförloppet för luftstriden är intensivare (sker under en timme), vilket är mycket snabbare än på havet (en dag) och på stranden (en vecka). Annars finns det inte ett klart mönster hur klockan kommer fram, utan den används som en krydda för att uppehålla spänning, trappa upp spänning eller som övergång. Klockan fungerar som en extra påminnelse om att det är bråttom.

Det annars snabba tempot som klockan har igenom filmen, saktas undantagsvis ner till normalt tempo dvs. 60 slag/minut vid filmens 38 minut. Detta sker efter en intensiv luftstrid och fungerar som en kort nedvarvning innan den kommande torpedscenen där spänningen igen varvas upp till topp. Denna mycket korta sekvensen då klockan hörs i normal takt kanske inte märks av tittaren, men fungerar som en undermedveten påminnelse av hurudant det normala tempot är. Detta fungerar igen som en kontrast för nästa scenens väldigt snabba tempo och får det att kännas ännu mer intensifierande.

4.2 Bultande bas

Ett annat starkt element i filmens icke-diegetiska ljudberättande är en sorts bultande basrytm. Själva ljudets karaktär varierar från en tydlig hjärt-aktig till en relativt mjuk, odeljerad baston. Dess tempo kan variera, lika som klockans. Basens snabba tempo och accelerationer får tittaren att börja känna sig obekväma. Eftersom basljudet kan ta flera

olika former, hålls momentet kvar utan att tittaren blir störd eller immun mot dess påverkan. Med kontinuerlig subtil omväxling av bas-ljudets karaktär, kan den diskret justera tittarens känsla och även påverka fysiskt på tittaren.

Bas-ljudets roll varierar igenom filmen. Den kan ackompanjera den tickande klockan, fungera som kontrast till långsamma bilder eller som ett element för att hålla upptrappningen igång. Även om bas-ljudet placerar sig i den icke-diegetiska ljudzonen, finns det undantag. I första scenen då Tommy har sprungit sin väg till stranden och stannar för att betrakta den, har bas-ljudet förändrats från det tidigare tydliga hårda bultandet till ett mjukt, långsammare men ändå relativt snabbt hjärt-aktigt bult. Detta ljud reagerar på Tommys några snabba andetag med att öka tempot, vilket kan tolkas som det skulle por-trätter hans hjärta. Detta orsakar bas-ljudets tillfälliga hopp från det icke-diegetiska till diegetiska eftersom ljudet i detta tillfälle kan klassificeras som ett *objektivt-internt ljud*. Objektivt-interna ljud är enligt Michel Chion en vidare kategorisering av interna ljud; ljud från filmens presens som kommer inifrån karaktären. Dessa ljud kan vara fysiska (objektiv-interna) eller mentala (subjektiv-interna) så som hjärtbult och andning eller interna röster och minnen. (Chion 1994 s. 76)

Bas-ljudet har en tydlig roll i en scen i slutdelen av filmen då George upptäcks vara död. Händelserna håller på att trappa sig upp till filmens klimax och bas-ljudet har ett tempo på ca 260 slag/minut. I scenen evakueras soldater från havet till skeppet som Mr. Dawson styr. I kajutan ligger George som tidigare slått huvudet. När tiotals soldater kliver in i kajutan skriker Peter till dem att vara försiktiga med George men samtidigt märks det att han är död. Genast vid detta moment tystnar bas-ljudet. Effekten som skapas kallas *suspension*. I detta fall är det fråga om en symbol för Georges hjärta som stannat. Samtidigt sker ett avbrott i det hektiska momentet som skapar rum för en fortsatt upptrappning.

4.3 Stråkinstrument

Det mest musikaliska elementet i den icke-diegetiska ljudvärlden är stråkinstrumentensheterna. Stråkinstrumenten (violin och cello) opererar mångfaldigt med varierande effekt och struktur. Igenom filmen kan dessa höga stråkljud höras i olika takt och rytm, t.ex. på samma sätt som i Alfred Hitchcocks film *Psycho* kan höras vid ca. 10min eller i maskinaktig takt vid ca. 25min. Vidare kan stråkinstrument höras långsamma, olycksbådande och våg-aktiga, som skapar en förväntande, ängslig atmosfär. De mest distinkta tonerna är dock höga noter spelade med väldigt snabbt tremolo och ibland ännu med långsam *pitchbend*. Detta skapar en dissonans som härmar ett alarmljud och därmed ger tittaren en känsla av olycka och panik.

I flygstridsscenen som börjar i mitten av 46 minuten, kan stråkinstrumentens levande karaktär och deras känslomässiga påverkan på tittaren urskiljas. I scenen jagar Farrier ett fiendeflyg och försöker fälla den. Samtidigt ser han på långt håll ett annat flyg som är på väg mot sin riktning. I havet finns en stridsbåt, som hör till de engelska, var soldater är evakuerade. Han får fällt flyget han jagat och ser i sin backspegel att fiendeflyget är på väg för att bomba stridsbåten. Han tar en titt på sin bensinmätare som håller på att tömmas.

Stråken i början av scenen är spelad med tremolo och en relativt hög, konstant tonhöjd. Strax börjar väldigt högtonade harmonier, med en positiv glimt, spela. Därefter tonas alarm-aktiga, snedstämda toner in. Dessa ackompanjeras av bastoner som skapar en olycksbådande värld. Detta utvecklas till vidare till en melodi i moll. I scenens slut tonas väldigt höga dissonanta stråk in.

Detta mångfald i stråkregistret kan ses som en ledtråd för vad som kommer att hända. När Farrier jagar fiendeflyget igenom molnen ger de harmoniska höga tonerna en subtil antydning om att Farrier till slut kommer att vara en hjälte. När han sedan märker det andra fiendeflyget, förändras känslan till spännande. När scenen tar slut är stämningen hotfull – det kommer att bli en konflikt. Här bidrar stråken till spänningens kontinuitet och samtidigt ger den antydning på kommande händelser som påverkar på tittaren undermedvetet eller medvetet.

Ett av de största momenten för stråkinstrumenten är vid ca. 74 minuter när den dissonanta, maskinaktiga ljudvärlden gör en tvärsväng och brister ut till Hans Zimmers variation av den brittiska tonsättarens Edward Elgars tema ”Nimrod”. Elgar anses vara en av de mest kända brittiska kompositörerna och att citera hans jobb i filmen skapar en särskild känsloladdning, i synnerhet hos brittiska tittare. Denna scenens uppgift är att frambringa de första positiva känslorna i tittaren och utlösa spänningen som strax efter börjar eskalera till filmens klimax. Elgars tema återvänder i filmens slut och frambringar heroiska, positiva känslor, som är speciellt starka efter filmens spänningsfyllda, ängsliga stämning. Ett kort fragment av Nimrod hörs redan tidigare i flygscenen vid 54 minuter. Detta är klart en antydning om framtida händelser. Sekvensen är dock relativt kort och vid scenbytet glider stämningen åter igen över till dyster.

4.4 Maskinella element

Ett intensifierande ljudelement som förekommer igenom filmen är en metalliska slag som också har tendensen att rulla på med en maskinell rytm. Regelbundenhet är ett kännetecken av maskinell rytm, vars takt är tretakt med en kontinuerlig rytm bestående av ett långt slag och ett kort (Buhler, James & Neumeyer, David. 2016 s. 38). De påminner av ljudet från fabriksmaskiner och har en effekt som undermedvetet fortsätter bygga fruktan av den väldigt starka, ostoppbara fienden som hela tiden kommer närmare. De kan fungera som ackompanjemang och förstärka klockans mekaniska tick.

Maskinrytmen framkommer starkt i panikaktiga moment, t.ex. vid 38 minuten då torpeden sänker båten eller vid sista spänningsframbringande scenen vid 88 minuten då samma fiendeflyg, i olika tid, skall attackera Mr. Dawsons båt och senare soldaterna på stranden. Maskineffekten i dessa scener är mera glitch -aktig, vilket är en term för oönskade elektroniska störningar som t.ex. slumpmässiga signalbrott. Denna effekt skapas av, med pågående takt rullande metalliska, hårda, högtonade slag, vars tonhöjd stiger till svansen och sedan tonas ut abrupt. Detta skapar inverkan av ett glissando som ständigt ”bryts av”, och därav en glitch-effekt. Meningen med detta är att skapa förvirring hos tittaren, liknande som en krigare kan uppleva t.ex. i en bombning.

5 THE SHEPARD TONE

Det märkbaraste och det mest unika med filmens musik är The Shepard Tone. The Shepard Tone är en auditiv illusion som skapats av den amerikanska psykologen och kognitionsforskaren Roger N. Shepard. Ed Newton-Rex har skrivit en artikel som behandlar Hans Zimmers musik i *Dunkirk*, i den elektroniska utgåvan ”Medium”.

The Shepard Tone -illusionen går ut på att den skapar ett intryck av att tonerna som spelas, (till exempel av ett musikstycke) ständigt går uppåt eller neråt utan att nå toppen eller botten. I en Shepard-ton separeras alla frekvenser av en ton och har därför en svårt bestämd tonhöjd. När man bildar en skala av dessa toner skapas en Shepard-skala. Detta byggs upp av en stigande eller fallande tonföljd, spelad på varann inom flera olika oktaver med intoning av låga noter och borttoning av höga noter. Människohjärnan har i detta fall svårt att finna det fundamentala tonfallet. Detta skapar illusionen av en oändligt stigande eller fallande tonhöjd vilket åstadkommer känslan av spänning och förväntan. (Newton-Rex, Ed. *The Dunkirk Soundtrack Is Way Cleverer Than You Think*)

Newton-Rex berättar att det på flera ställen i filmen kan det höras en stigande dimskala men först i slutklimaxen, då alla tidslinjer vävs ihop, används den som en Shepard-skala. I klimaxen används tre Shepard-skalar i tre olika tempon och tonhöjder för att porträttera de olika tidslinjerna. I figuren under kan man se de tre olika skalorna som ackompanjerar varandra på olika tidsplan. (Newton-Rex, Ed. *The Dunkirk Soundtrack Is Way Cleverer Than You Think*)



Figur 3, Transkription av Hans Zimmers "The Oil" 3:40 min. (Newton-Rex Ed, 2017)

Även om musikstycket "The Oil" tonas in vid ca 76 minuter, börjar Shepard scale upptrappningen vid 78min, i scenen då Tommy, Alex och Gibson samt andra från truppen Highlanders måste överge det lilla skeppet som håller på att sjunka. Denna skalan är låg och långsam vilket representerar den långa veckan de väntat på räddning på stranden. När det klipps till Mr. Dawsons båt vid 80min, då de evakuerar soldater från havet tonas den mellersta skalan in, dvs. den mellersta tidslinjen som omfattar en dag. Vid detta skede tar Shepard -skalan en paus eftersom George upptäcks vara död. Strax efter detta, vid 82 minuten då de båda skalorna igen är igång och fiendeflyget förbereder sig för attack, in-tonas den tredje och snabbaste skalan dvs. dagen under vilken flygstriden pågår.

Denna Shepard -skalaupptrappning pågår i ca. tre minuter, och för att ännu höja spänningen introduceras klockan, metallslag, och maskinrytm för att ännu bygga på. Denna ljuddesign är väldigt extrem och det är svårt att tänka sig hur denna sorts spänning kan toppas.

6 SPÄNNINGENS KONTINUITET OCH EXEMPEL

Den obehagliga känslan av att något otäckt kommer att hända är närvarande från första början av filmen. Delvis på grund av filmens genre och delvis på grund av den olycksbådande ljudvärlden. Men om filmen har flera upptrappande moment och en konstant spänning, hur kan denna känsla uppehållas? I detta kapitel beskriver jag hur dessa tidigare nämnda icke-diegetiska ljudelement bidrar till spänningens kontinuitet.

6.1 Tempo

Dunkirks bildberättande bygger på vida och djupa bilder på grund av filmens miljö, som till största delen omfattar hav och strand. Detta djup som bilden skapar arbetar det icke-diegetiska ljudet emot med det snabba tempot, som igenom filmen hålls uppe av de rytmiska elementen. Bildrytmen passerar inte ljudet vid något skede i filmen, vilket ständigt får ljudet att fungera som kontrast, stöd och som ett påskyndande element.

Sättet hur spänningens stigande kontinuitet bärs framåt har grunden i acceleration av tempot som de rytmiska elementen utför i valda punkter i filmen. Ett konstant tempo fångar inte nödvändigtvis tittarens uppmärksamhet, utan det är med hjälp av förändring och oregelbundenhet som fokuset kan styras (Chion 1994 s. 14-15). Tempoökning sker på flera ställen i filmen och med olika icke-diegetiska ljudelement.

Det vanligaste tempoökningar sker i basrytmen, som på flera olika ställen tydligt accelererar mitt i scenen. Detta har en korrelation med handlingen eller dialogens innehåll. T.ex. vid ca 33 min då soldaten, som Mr. Dawson räddat från havet, får höra att de är på väg tillbaka till Dunkirk säger soldaten "I'm not going back" och tempot accelererar mitt i. Ett annat exempel kan man se vid ca. 16 min då piloterna flyger i formation och får syn på en fiende. Då de splittrar formationen för att strida, fördubblas tempot. Dessa tempoökningar indikerar konflikt och får tittaren på alerten.

Vid 39 min, då stridsfartyget träffas av en torped och håller på att sjunka, ökar maskinrytmens tempo gradvist - lika som en maskin som långsamt sätts igång. Det kan tolkas som en symbol för att något ostoppbart har triggats och har överlägsen styrka i förhållande

till karaktärerna. Detta är ångestframkallande och stärker bildberättandet. Ett annat ställe i filmen där tempot ökar gradvist är i det sista upptrappningsmomentet vid 88minuter. Där närmar sig fiendeflyget, och alla rytmiska element i den icke-diegetiska ljudvärlden spelar på varandra i samma tempo. Tempot ökar småningom och slutar på ca 300 slag i minuten. Efter detta intensifierade moment känns avtoningen skön och lugn.

6.2 Variation och dissonans

Oregelbundenhet

Filmens icke-diegetiska ljudvärld lever ett oregelbundet liv och har på grund av detta möjligheten att hålla tittaren på alerten. Även om det huvudsakligen byggs på rytmiska element, är det med hjälp av olika kombinationer som momentet kan hållas igång utan att tittaren nödvändigtvis lägger märker till. Det vill säga; regelbundna element framkommer irreguljärt. Om tittaren lägger märker detta, kan det bidra till spänningens upprätthållande eftersom förändringen skapar förväntan av att något kommer att hända; jag hör någonting nu som jag inte hört tidigare.

Ett exempel på denna oregelbundenhet kan man hitta i scenen vid ca. 45 minuter. Där kräver soldaten, som Mr. Dawson räddat från havet, att de skall svänga tillbaka mot England. När Mr. Dawson inte lyder, börjar han våldsamt försöka styra. Detta leder till att George som kommer till Mr. Dawsons hjälp får ett slag i huvudet och faller ner i kajutan. Han jämrar på golvet och Peter hjälper honom med att torka blod och stöda hans huvud. Från den föregående scenen övergår klockans tickande och olycksbådande stråkatmosfär.

Mitt i scenen när dialogens intensitet stiger ökar klockans tempo. Då kommer stråkdragen tydligare fram tillsammans med ackompanjerande låga bastoner. När de andra märker att George har fallit, suspenderas plötsligt allting förutom klockan. När Peter skyndar för att hjälpa honom tonas väldigt höga stråk in. Dessa typens stråk har inte hörts förut och de låter snarare som skri med dess svajande, snedstämda tonfall. När det sedan visas att George blöder från huvudet tonas hjärtdunkande bas in. I scenens sista bild, där soldaten sitter och tittar ner, accelererar basen och klockan en aning.

Scenens grundrytm ligger med klockan som två gånger ökar tempot. Förändringen av de höga registret och de nya stråk -ljuden får tittaren att reagera endera medvetet eller omedvetet på det nya ljudet som därmed skapar en förväntning av något olycksbådande vilket bidrar till spänningsmomentet. Tillsammans med det inkommande hjärtdunket vrids intensiteten upp och när det klipps till nästa scen stannar momentet kvar som väntande. På detta vis arbetar oregelbunden mixning i spänningsmomentets uppehåll. Samtidigt fortsätter klockans tick över till nästa scen med samma tempo, som en förkoppling mellan dessa olika tidsrymderna. Vidare kan man fundera på om det fortgående tickandet av klockan, som till exempel i detta tillfället håller på igenom tre olika scener och tider, ger utrymme för variation av andra element men samtidigt bidrar till spänningen med att påverka tittaren omedvetet.

Kontrapunkt

Det icke-diegetiska ljudets självständighet och dramaturgiska roll understryks i scener där det fungerar som kontrapunkt till bilden. Den starkaste kontrapunkten sker vid ca. 38 minuter. I denna scen har Tommy, Gibson och Alex tillsammans med flera hundra soldater blivit evakuerade till ett stridsfartyg. Gibson är den enda som blir ute på däck. Soldaterna ombord är på gott humör eftersom de fått bröd och te och viktigast nog, på väg hem. När motorerna startas hurrar de av glädje. Samtidigt står Gibson ute på däck, rädd och osäker, och hör rop från havet. När han går närmare kanten märker han något i vattnet som kommer emot; en torped. Torpeden träffar båten och scenen utvecklas till en panikfylld överlevnadskamp.

Denna scen följer en flygscen vars tempo på 180 slag/minut följer med övergången och förvandlas till en dämpad, burk-aktig maskinrytm som ackompanjeras av en bas-takt liknande hjärtbult. Basens intoning och den snabba maskinrytmen ger en stark kontrast mot de glädjande soldaterna. Som det beskrivs i boken *Hearing The Movies* (Buhler, James & Neumeyer, David. 2016 s.81) skapas det en kontrapunkt då ljud tar en känslomässig distans i förhållande till bilden - är oempatisk. När bilden klipps till Gibson som står ute på däck ökas tempot gradvis och bas-bultandet förstärks, liknande som människohjärtat. Genast när torpeden syns på bild tonas det snabba klockticket in och när det sedan klipps tillbaka in i båten, är kontrapunkten som starkast. Slutligen avbryts soldaternas trevliga

kvällsstund av torpedbombningen och bilden och ljudet möts på samma nivå. Denna scen fördjupar filmens förtvivlande stämning eftersom ljudets roll är att inte ge tittaren en minsta tröstande känsla.

Ungefär i filmens mittpunkt (49min) finns det en scen som enligt mig står mest ut av alla. Även om denna scen inte har betydliga aktionsmoment fungerar dess lugna hopplöshet som en intensifierande faktor i sig. I scenen har Tommy, Gibson och Alex evakuerats till stranden efter att torpeden sänkt stridsfartyget. Det visas hur de kommer i land, sover i strandvattnet och sitter på stranden, de visas hur soldater desperat försöker slippa ifrån stranden med roddbåtar utan att lyckas och att det byggs bryggor av fordon på stranden. Desperationen är hög och Tommy, Gibson och Alex ser till och med en soldat göra självmord med att gå och dränka sig i vågorna.

I den icke-diegetiska ljudvärlden hörs vindljud som i ackompanjemang med stråckdrag. Dess konstanta, långsamma, våg-aktiga tempo bildar en lugn men oroväckande atmosfär. Ur detta mönster tonas ängsliga bas och diskantiga stråckdrag in. Det som gör denna scen intressant är det dämpade, hjärt-aktiga dunket som har ett tempo på närmare 300 slag/minut och pågår igenom hela sekvensen.

Detta dunk fungerar som en kontrapunkt inom den icke-diegetiska ljudvärlden eftersom den med sitt häftiga tempo strider emot den långsamma atmosfären. Man kan tolka denna strandscen som symbol för den långa tiden (en vecka) som soldaterna spenderar på stranden. Dunkningen symboliserar soldaternas desperation och panik som råder inom dem när våg-aktiga ljuden till sin del beskriver tidens och naturens kraft och samtidigt understryker soldaternas maktlöshet.

Suspension

Suspension är en effekt som påverkar tittaren med en känsla av tomhet och som ofta fungerar omärkbart. Effekten skapas då ljud som tittaren är van att höra, plötsligt eller gradvis tystnar. (Chion 1994 s.132)

I *Dunkirk* används suspension t.ex. i scenen (nämnd tidigare) där George anses vara död och hjärtbultet stannar. Den starkaste och berättarmässigt effektivaste suspensionen kan höras i slutet av filmen (93min) då Tommy och Alex sitter i tåget. Där tonas musiken ut och lämnar kvar endast klockans tick, som sedan dör ut. De nästa ca. 5 sekunder är totalt utan icke-diegetiskt ljud och detta pågår över till följande scen. Detta kan tolkas som ett dramaturgiskt val för framhäva tomheten soldaterna kände efter att i princip bara överleva en lång reträtt och därmed svika sitt land. Ljuddramaturgiskt sett används suspensionen som ett mystifierande element, eftersom tittaren inte är van i naturell ljudvärld. Samtidigt ger den möjlighet att igen bygga upp spänningen så att dess effekt igen känns starkt.

6.3 Övergångar

Filmens tre olika tidslinjer som sker i olika tidsrymder är huvudorsaken till filmens intensiva karaktär. Med ha de olika händelseförloppen fungera som en Shepard Tone där en tidslinje håller på att nå toppen, ett som är i konstant läge och ett som tonar ut kan dramaturgin spela med kontinuerlig spänning. Men eftersom filmen hoppar relativt mycket runt i plats och tid, behövs det en koppling.

Musik utsträcker sig till filmens varje utrymme och kan därmed binda ihop tid och plats utan att det ifrågasätts (Chion 1994 s. 81). Detta beror på att musiken fungerar i självständig tid och styr bilderna i en och samma ström (Chion 1994 s. 47). I *Dunkirk* fungerar det icke-diegetiska ljudet som ett i hopflätande element i övergångar från en tid och plats till en annan. I *Dunkirks* ljudvärld sker endast en *hard cut*, vid ca 18:45 och denna efter ett crescendo som ofta tyder på klipp.

Score

Det finns två klara sekvenser där musiken fungerar som spänningsupptrappande element och binder ihop de tre olika händelseförloppen. Den första, ”The Mole” börjar vid dryga 10 minuter, då Tommy och Gibson bär på en bår med en skadad soldat och försöker hinna till evakueringsfartyget som ligger på ändan av en lång brygga. Musiken inleds med snabba högtonade stråk som med långsamt pitchbend böjs en halvton upp och sedan ner. Tempot snabbas så småningom och ett alarmerande, högt stråkdrag med pitchbend och reverb introduceras. När fartygsignalen hörs och Tommy och Gibson stoppas av en officer som säger att de inte hinner till fartyget, ackompanjeras musiken av väldigt lågtonade stråk och skapar en klang i moll.

När tempot stiger en aning, förvandlas de konstanta snabba stråkdragen till ett relativt högtonat stråkarpeggio som startar med ett långsammare tempo och som småningom accelererar. Sedan klipps bilden till hamnen där Mr. Dawson, Peter och George har bråttom att slippa iväg och sedan vidare till Collins och Farrier som flyger stridsflyg och arpeggiot accelererar vidare. När det sedan återvänds till Tommy och Gibson på stranden har musikens tempo redan upptrappats ganska högt. Då råkar de på ett hål i bryggan som har en planka tvärs över. Samtidigt faller en bomb i närheten och dess ljud överröstar musiken. Efter detta återvänder musiken med en raskare rytm och upptrappningen tar några steg bakåt när Tommy och Gibson hinner till båten. Sedan klipps det till hamnen och tempot återigen börjar stiga men nu mycket tydligt. Musiken slutar i nästa scen där Collins stöter på ett fiendeflyg.

En annan sekvens som musiken bidrar starkt till är vid 78 minuter då musikstycket ”The Oil” leds in. Denna sekvens har jag tidigare behandlat i under rubriken ”The Shepard Tone”. Vid detta skede är alla tidslinjer synkroniserade i samma tid; Tommy är i vattnet och försöker simma till den närmaste båten, Mr. Dawson, Peter och Collins evakuerar soldater från havet och Farrier försöker fälla fiendeflyget som bombar dessa. Dessa musikstycken bevisar att spänningsmomentet kan hållas igång mycket länge med hjälp av variation i rytm, tempo och tonfall samt kombinationer av olika ljudelement.

Sound Lag & Sound Advance

Filmens ljudkontinuitet består av de icke-diegetiska ljudelementens flytande över från scen till scen och detta etableras från och med början. De första hoppen mellan filmens tidslinjer sker från den tidsmässigt längsta till den kortaste, dvs. först stranden sedan havet och till sist himlen. Då den första sekvensen på stranden slutar efter en intensiv bombning och det klipps till George, Peter och Mr. Dawson som förbereder sitt skepp för att starta sin färd mot Dunkirk, följer samma icke-diegetiska ljud med övergången. Strax efter scenbytet tonas klockljudet in med relativt snabbt tempo, accelererar efter några sekunder för att sedan tonas ut igen. Grundtempot stiger subtilt till slutet av scenen. Före övergången tonas stråk in med snabb tempo och maskinrytm.

Dessa stråk varar genom övergången och leder åter igen in klockan, som landar väldigt tydligt på fronten. Stråken bilda en lägre maskinrytm som ackompanjerar klockan. I mitten av scenen ökar tempot en aning och till slutet av scenen ökar tempot vidare. I slutet av scenen tonas också ett hjärtbults-aktigt ljud in som sedan fortsätter med övergången till nästa scen. Genom filmen sker nästan varje scenbyte med endera ett icke-diegetiskt sound lag eller sound advance. På detta vis kan handlingen föras framåt i de olika tidslinjerna och samtidigt hålla filmens spänningsmoment och kontinuitet i en fortskridande rörelse.

7 SAMMANFATTNING

Efter en analys av det icke-diegetiska ljudspåret har jag fått en djupare inblick av hur det fungerar inom dramaturgin. Målet med detta var att studera och analysera hur de olika icke-diegetiska elementen skapar och uppehåller spänningen i filmen. Syftet med denna forskning var att bättre förstå påverkan av ljudelement på tittaren. Min forskningsfråga var: ”Hur byggs spänningen upp och bevaras med hjälp av icke-diegetiska ljudelement i filmen *Dunkirk*?”

Det mångfacetterade ljudberättandet introduceras tidigt i anslaget och gör tittaren van i ljudvärlden. Klockan, som fungerar som fundamentet i hela det icke-diegetiska spåret, och bas-rytmerna tar redan tidigt en stor roll. Deras intensiva tempo ger tittaren en medveten eller omedveten känsla av stress. Också den återkommande maskin-aktigheten i

form av rytm och metalliska klang bidrar till stressfaktorn. Detta kombinerat med den dystra atmosfären som skapas av de mångfaldiga stråkpartierna porträtterar hotet och skräcken av krig utan att visa råa bilder.

Filmens distinkta ljudkaraktär bildas av det icke-diegetiska ljudets glidning från enskilda ljudelement och deras kombination till orkestrerade musikstycken som lever vidare och fortsätter förändras. På det viset nås tittarens förväntningar inte nödvändigtvis vid tillfällena där det förväntas, utan filmen fortsätter ge spår av framtiden och därmed bevaras tittarens ängslighet. Med plötsliga tempoökningar understryks eller upptrappas momentet och därmed hålls tittaren särskilt medveten om den redan stressiga klockan eller bas-rytmen som då och då vid valda tillfällen kommer till fronten. När klimaxen sedan slutligen nås, används Shepard Tone -illusionen för att förlänga toppen av spänningsmomentet och verkligen göra tittaren obekväm. Nolans val av att citera Edward Elgars musikstycke som ett heroiskt leitmotiv, ger ett mervärde särskilt till brittiska tittare och efter den väldigt spännande stämningen känns orkestreringen fyllande och känslöväckande. Effekten är stark på grund av kontrasten till den ”normala” ljudvärlden. Det är med hjälp av den icke-diegetiska ljudvärlden som hoppen i tid och plats kan bindas ihop, och kontinuiteten bevaras.

Filmens struktur är väldigt invecklad och för tittaren som ser filmen för första gången kan den kännas förvirrande och överväldigande. Den enda glimten av fienden fås av stridsflygplanen och på filmens sista minut då Farrier blir fångatagen av fienden. Även då är de otydliga. Den icke-diegetiska ljudvärlden kan tolkas som fienden, eftersom den hela tiden är närvarande och hotande även om den inte ”syns”.

Som Nolan berättat i flera intervjuer, gav han Zimmer en verklig utmaning i denna film och det kan man inte säga emot. Det har varit tungt men intressant att forska Dunkirk och dess känsla för detaljer som är märkvärdigt utförligt. Nivån som Nolan jobbar på, tillsammans med Zimmer, är så hög att jag med stort intresse väntar på följande stora projekt som de hoppeligen kollaborerar i. Sådana här artister, vars förhållningssätt till film som konstform är ärligt och modigt, behövs verkligen i dagens klimat -särskilt i Hollywood.

KÄLLOR

Skriftliga källor:

Chion, Michel. 1994, *Audio-Vision*

Buhler, James & Neumeyer, David. 2016, *Hearing The Movies*

Kivi, Erkki. 2012, "Kuinka kuvat puhuvat"

Sonnenschein, David. 2001, *Sound Design*

Belton, John & Weis Elisabeth. 1985, *Film Sound: Theory and Practice*

Kalinak, Kathryn. 2010, *Film Music: A Very Short Introduction*

Elektroniska källor

Smuts, Aaron, "The Paradox of Suspense", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2009 Edition), Edward N. Zalta (ed.),

Tillgänglig: <https://plato.stanford.edu/entries/paradox-suspense/> Hämtad: 8.3.2018

Yanal, Robert J. 1996, *The Paradox of Suspense*

Tillgänglig: <https://academic.oup.com/bjaesthetics/article/36/2/146/25503> Hämtad: 19.3.2018

Darwich, Mouaid 2016, *How Music Tempo Affects Productivity Of People Doing Repetitive Tasks*, Tillgänglig: <http://ijrmb.com/vol3issue1/mouaid.pdf> Hämtad: 18.12.2018

Christopher Nolan on Dunkirk: Interview Special, Film4. Tillgänglig:

<https://www.youtube.com/watch?v=6AIDqFgQnqQ> Hämtad: 12.4.2018

Christopher Nolan Explains Dunkirk's Unique Structure, IGN. Tillgänglig:

<https://www.youtube.com/watch?v=taP8ZzAKDus> Hämtad 18.4.2018

Dunkirk Q&A: Christopher Nolan, Film Society of Lincoln Center. Tillgänglig:

<https://www.youtube.com/watch?v=49Jt5k1W0bw> Hämtad 18.4.2018

Newton-Rex, Ed. The Dunkirk Soundtrack Is Way Cleverer Than You Think. Tillgänglig: <https://medium.com/world-of-music/the-dunkirk-soundtrack-is-way-cleverer-than-you-think-18f5dc155d91> Hämtad: 2.11.2018

Christopher Nolan - Dunkirk BAFTA London Q&A, December 2 2017, Nolan Videos.

Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=eHBHLGnGyvg> Hämtad: 6.11.2018

Film:

Dunkirk. 2017, manus: Christopher Nolan, regi: Christopher Nolan, Storbritannien, USA, Frankrike, Nederländerna, filmens längd 106 min.

