



Ljudets betydelse för skapandet av spänning och obehag inom genren skräck i film

En jämförelse mellan klippljud och slutlig ljudvärld i
kortfilmen "Abyssus"

Mats Söderman

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	6508
Författare:	Mats Söderman
Arbetets namn:	Ljudets betydelse för skapandet av spänning och obehag inom genren skräck i film En jämförelse mellan klippljud och slutlig ljudvärld i kortfilmen "Abyssus"
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>Syftet med denna studie är att undersöka ljudets betydelse för skapandet av spänning och obehag inom genren skräck i film genom att låta en målgrupp bestående av fyra personer i åldern 22-24 år utan någon tidigare teoretisk kunskap om film se två versioner av kortfilmen "Abyssus", en med endast klippljud och den andra med fullständig ljudvärld, för att sedan jämföra upplevelsen. Personerna besvarade skriftligt tio frågor och efter vardera visningen hölls korta gruppdiskussioner som bandades. Resultaten från frågeformuläret och gruppdiskussionerna sammanfattades sedan och jämfördes med tidigare forskning inom ämnet och de val som gjorts av kortfilmens egen ljudplanerare under produktionen av filmen. Utgångspunkter för planeringen av den slutliga ljudvärlden baserar sig på tystnad, dynamik, diegetiskt ljud, akusmatiskt ljud samt avsaknaden av musik. Resultaten visar att undersökningspersonerna upplevde en tydlig skillnad mellan versionerna. Klippversionen gav upphov till följdfrågor och inledningen samt slutet uppfattades som otydliga. Personerna ansåg att klippversionen fick fram flera bra saker visuellt och berättarmässigt samt gav upphov till känslor av klaustrofobi och skräck, men helheten var dock otydlig. Den slutliga ljudvärlden gjorde ett mycket starkare intryck och handlingen var mera begriplig. Ljudet gav kortfilmen mera realism och dynamik från början till slut. Undersökningspersonerna hade delvis olika åsikter angående vilka ljudeffekter som skapade känslor av obehag och klaustrofobi, men alla var eniga om att den slutliga ljudvärlden hade mycket större slagkraft och gjorde filmen mera obehaglig. Personerna ansåg även att den slutliga ljudvärlden var trovärdig och lyckades skapa känslan av att karaktären faktiskt var levande begravd. Resultaten av studien bevisar ljudets betydelse för skapandet av spänning och obehag inom genren skräck i film och undersökningspersonernas svar och reaktioner stöder tidigare forskning och de val samt tankar som filmens ljudplanerare haft som grund. I studien hänvisas till källor som Blumstein et al. (2010, 2012), samt Sider et al. (2003).</p>	
Nyckelord:	Ljudeffekter, eko, djurläten, naturljud
Sidantal:	42 (inklusive bilagor)
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	01.05.2019

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediaculture
Identification number:	6508
Author:	Mats Söderman
Title:	The importance of sound to create suspense and unease in the genre of horror films A comparison of location sound and the complete soundscape in the short film “Abyssus”
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	-
<p>Abstract:</p> <p>The purpose of this thesis is to investigate the importance of sound to create suspense and unease in horror films. A group of four people aged 22-24 with no previous knowledge of film were asked to watch two versions of the short film “Abyssus”, the first one with only sound recorded on location and the other with the final soundscape, and then to compare the experience. The informants answered ten questions in writing and after each version of the film there was a group discussion, which was recorded. The results of the questionnaire and the group discussions were analysed on the basis of previous research in the field and the choices made by the sound designer during the planning stage of the film. The soundscape is mainly based on silence, dynamics, diegetic sound, acousmatic sound and the absence of music. The results suggest that the informants experienced an obvious difference between the two versions. The first version gave rise to further questions and both the introduction and the ending scene were considered unclear. According to the informants, the first version still conveyed some good ideas from a visual and narrative point of view and awoke feelings of claustrophobia and horror, however, the overall impression was vague. The final soundscape made a much stronger impression and made the plot more comprehensible. It was also said to be more realistic and dynamic from beginning to end. There were partly mixed opinions on which sound effects created feelings of unease and claustrophobia but the informants all agreed that the final soundscape strengthened the narrative and made the film more horrible to watch. The final soundscape was also described as more trustworthy because it created the impression of the character being buried alive. The results of the study confirm the importance of sound to create suspense and unease in horror films. The responses and reactions of the informants support previous research and the choices made by the sound designer during the production. Reference is made to sources such as Blumstein et al. (2010, 2012) and Sider et al. (2003).</p>	
Keywords:	Sound effects, echo, animal sounds, nature sounds
Number of pages:	42 (appendices included)
Language:	Swedish
Date of acceptance:	01.05.2019

INNEHÅLL

1 INTRODUKTION	5
1.1 Bakgrund och centrala begrepp	5
1.2 Syfte och frågeställning	8
1.3 Metod och material	9
1.4 Relevans för yrkesområdet	9
2 METOD	9
2.1 Utförandet av undersökningen	10
2.2 Material.....	11
2.3 Etiska överväganden	11
2.4 Tillförlitlighet och generaliserbarhet	12
3 TEORI OCH TIDIGARE FORSKNING	12
4 UTGÅNGSPUNKTER VID PLANERINGEN AV LJUDVÄRLDEN	14
5 RESULTAT	16
5.1 Reaktionen på inspelningsversionen	16
5.2 Reaktionen på den slutliga versionen	17
5.3 Skillnaden mellan upplevelsen med och utan färdigt ljud	18
5.4 Den slutliga ljudvärldens trovärdighet	18
5.5 Specifika scener där ljudet skapade obehag.....	19
5.6 Musikens inverkan på upplevelsen av film	19
5.7 Vad gör skräckfilm skrämmande?.....	20
5.8 Resultat av gruppdiskussionerna	20
5.8.1 Inspelningsversionen	21
5.8.2 Den slutliga ljudvärlden.....	22
6 DISKUSSION OCH SLUTSATSER	24
KÄLLOR	31
BILAGA 1. Frågeformulär	
BILAGA 2. Transkriberad gruppdiskussion 1	
BILAGA 3. Transkriberad gruppdiskussion 2	
FIGUR 1. Illustration av högtalarnas placering i surround (5.1)	8

1 INTRODUKTION

Då det gäller skräckfilm som genre spelar ljudet en alldeles speciell roll för upplevelsen och kontexten. Det finns en mängd olika medel för att framkalla de känslor av spänning och obehag som kännetecknar en god skräckfilm. Utgångspunkten för detta slutarbete är att med hjälp av den ljudvärld jag har skapat för kortfilmen "Abyssus" (2018) undersöka vilka faktorer som bidrar till att framkalla de känslor som ska förmedlas till publiken.

Genom att jämföra tittares upplevelser av filmen "Abyssus", först endast med klipp ljud och sedan med den färdiga ljudvärlden i 5.1 surround, vill jag illustrera ljudets möjligheter att skapa spänning och obehag inom genren skräck. Tack vare denna studie har jag i egenskap av ljudplanerare för filmen fått möjligheten att undersöka hur bra jag har lyckats uppnå mitt mål att väcka just de känslor hos tittarna som gör att filmen kan klassificeras som en skräckfilm.

Kortfilmen "Abyssus" handlar om en man som blir levande begravd och förtvivlat försöker ta sig ut ur situationen han har hamnat i. Slutligen får han besök, men inte ovanifrån som man kunde ha förväntat sig. Huvudrollen i filmen innehas av skådespelaren Sampo Sarkola. "Abyssus" är en slutproduktion skapad inom utbildningsprogrammet mediekultur vid Yrkeshögskolan Arcada.

1.1 Bakgrund och centrala begrepp

Då det gäller upplevelsen av film i allmänhet är det vanligt att åskådarna inte tar ljudet speciellt mycket i beaktande. Det händer t.o.m. att de har volymen avstängd eller väldigt lågt nedskruvad. Mera uppmärksamhet riktas då automatiskt till det intryck bilden ger. Karaktärernas repliker uppfattas mera som en naturlig del av filmen och ljudet kan ibland upplevas som något som bara stöder bilden. Man kan dock berätta mycket mera med ljudet som sådant, speciellt med dagens teknologi. I boken "Soundscape - the School of Sound lectures" hänvisar Sider et al. (2003 s.128) till Randy Thom, som påpekar att man bl.a. strategiskt kan skifta fokus till en viss plats av skärmen. T.ex. om någonting är dåligt gjort i en scen till vänster kan man lägga ljudet till höger för att vända uppmärksamheten ditåt.

Att se på skräckfilm utan ljud ger ingen effektiv upplevelse av spänning och obehag, eftersom framkallandet av rädsla till största delen hänger ihop med själva ljudvärlden och dess dynamik. I andra genrer brukar ljudet långt stödja bildberättandet, medan ljudet har en större roll på egen hand inom genren skräck.

Centrala begrepp för denna studie är *diegetiskt ljud och icke-diegetiskt ljud*. Med diegetiskt ljud avses sådana ljud som existerar inom den fiktiva världen, dvs. ljud som karaktärerna i filmen själva upplever och hör. *Icke-diegetiskt ljud* däremot är sådant som endast åskådaren hör och som är pålimmat, t.ex. musik. (Filmsound.org)

Det har visat sig att skräckfilmer innehåller speciellt mycket icke-diegetiskt ljud, dvs. ljud som inte existerar i den fiktiva verkligheten. Med detta avses ljud som åskådaren hör men inte karaktärerna. Exempel på sådana ljud är högljudda, överraskande och skarpa element, s.k. ”jumpscares”, som hörs då något plötsligt sker i bild. Den här typen av effekter används ofta i skräckfilm för att manipulera tittares känslor och skapa rädsla (Blumstein et al. 2010 s. 751-753). Följaktligen är ljudet ett av de viktigaste verktygen inom genren skräck. Det förekommer också att dessa ”jumpscares” är inkorporerade i musikspåret eller att de även enskilt kan uppfattas som musik av tittare utan bakgrund inom filmproduktion.

Jag har själv utgått från en totalt diegetisk ljudvärld i filmen “Abyssus”, dvs. använt ljud som existerar endast inom den fiktiva verkligheten. Detta val gjorde jag med motiveringen att minska känslan av att tittaren endast observerar händelseförloppet och förstärka känslan av att man som åskådare själv är med i kistan där den levande begravda befinner sig. Jag ville också utmana mig själv och pröva på något annorlunda. Mina val vid planeringen av filmens ljudvärld behandlas mera ingående i kapitel 4.

Övriga viktiga begrepp i sammanhanget är *linjärt och icke-linjärt ljud*. Med icke-linjärt ljud avses skarpa, högljudda och ojämna ljud, t.ex. de ljud som djur producerar då de attackeras av andra djur. Ljuden kan således kännas hotfulla och antyda fara. Dylika ljud förorsakar stress även hos människan. (Blumstein et al. 2012 s. 744) Linjärt ljud innebär motsatsen, dvs. ett jämnt och mera behagligt ljud.

Andra begrepp som tas upp i texten är *rumsambiens* och *akusmatiskt ljud*. Rumsambiens, ambiens, rumsklang och rumston är alla olika benämningar för samma sak, dvs. “suset” eller bakgrundsljudet i ett utrymme i film. Även om en karaktär befinner sig i ett rum utan

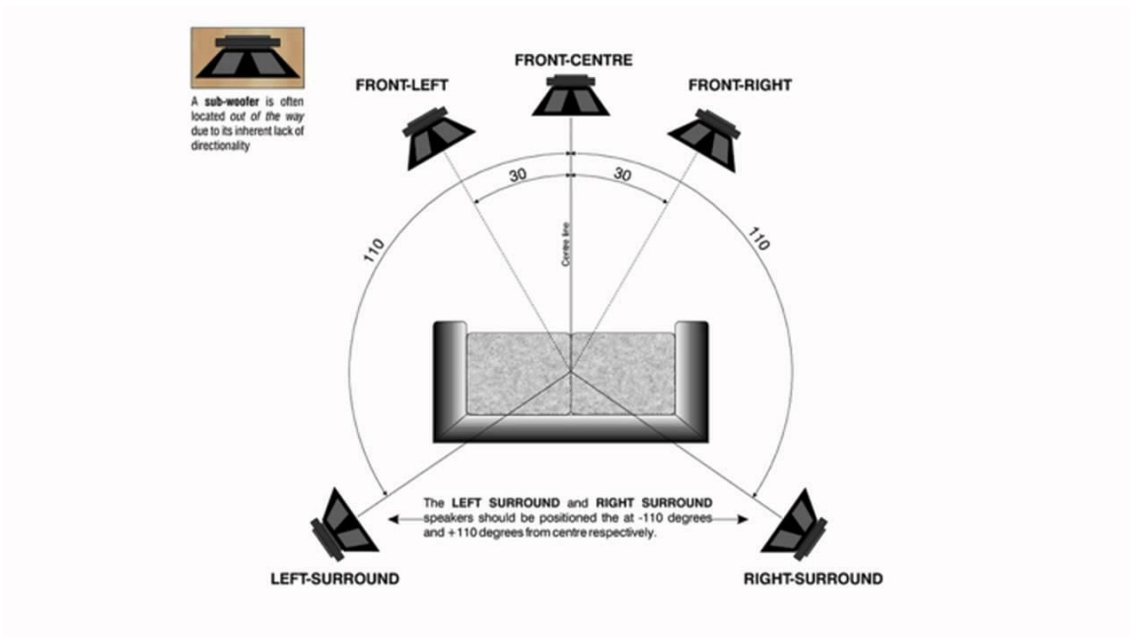
att föra något oväsen själv, och platsen är tyst i övrigt hör man fortfarande ett litet sus eller brus i bakgrunden. Detta är rumsambiensen. Om ljudspåret däremot är helt tyst talar man om *absolut tystnad*, dvs. det finns ingen information på kanalerna. Mike Figgis beskriver i boken “Soundscape - the School of Sound lectures” både fenomenet rumston och absolut tystnad, men förespråkar själv användandet av absolut tystnad:

Every time I've tried to do that in the past, a sound person has said “No, you can't have nothing on a soundtrack. If you want silence, you have to approximate silence with what's called “room tone”. It's like quiet white noise. But you can't have zero. (Se Sider et al. 2003 s.1)

Termen *akusmatiskt ljud* definieras som ljud som inte ses på bild men hörs i film. I boken “På tal om musikproduktion” (Ternhag & Wingstedt 2012 s. 144) diskuterar Klas Dykhoff begreppet akusmatiskt ljud, som också musik- och filmutövaren Michel Chion använder. Detta begrepp är ursprungligen myntat av den franske kompositören Pierre Schaeffer och står för ljud vars källa finns utanför bilden. Det skapar en känsla av spänning som grundar sig på en osäkerhet hos publiken om de kommer att få se ljudkällan eller inte. Publiken kan inte låta bli att fundera över hur ljudkällan ser ut oberoende av vad det är för ljud.

I film ljud används också olika sorters uppspelningsformat. Deras benämningar beror på antalet kanaler i användning, dvs. högtalare och “subwoofers”. Man använder sig av en siffra följt av en punkt och sedan en siffra till, t.ex. 2.1. Siffran före punkten står för antalet högtalare och den senare för antalet “subwoofers” eller LFE, vilket står för “*Low Frequency Effector*”.

Klippversionen av “Abyssus” spelades upp i stereo (2.0), dvs. två högtalare (vänster- och högerkanal och ingen LFE). Den slutliga versionen spelades upp i 5.1 surround, dvs. fem högtalare och en LFE. Högtalarnas placering i 5.1 är följande: vänsterkanal, center-, högerkanal, vänster sidokanal, höger sidokanal och LFE. Figur 1 nedan beskriver upplägget.



Figur 1. Illustration av högtalarnas placering i surround (5.1). Google 2019.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med avhandlingen är att analysera ljudvärldens betydelse för kortfilmen “Abyssus” och att motivera mina val. Min målsättning är att undersöka i hur hög grad den slutliga ljudvärlden bidrar till upplevelsen av spänning och obehag och påverkar målet med produktionen, dvs. att ge tittaren en så obehaglig och klaustrofobisk upplevelse som möjligt. Studien kommer således att demonstrera ljudets möjligheter för berättande inom genren skräckfilm.

För att avgränsa forskningsmaterialet kommer jag endast att fokusera på genren skräck och kortfilm, eftersom det skulle bli mycket omfattande att rikta in sig på ljudets betydelse i film i allmänhet. En annan orsak till denna avgränsning är att just detta specifika område, ljudets betydelse i skräckfilm, inte har undersökts i någon större utsträckning av en films egen ljudplanerare och kompositör på det sätt jag har valt att utföra undersökningen.

Studien baserar sig på följande frågeställning:

Hur skapar man spänning och obehag i skräckfilm med hjälp av ljud?

Frågeställningen kommer att studeras utgående från tidigare forskning i ämnet och mina egna val och tankar vid planeringen av ljudvärlden för filmen, som i huvudsak använder sig av diegetiskt, akusmatiskt och icke-linjärt ljud för att stöda berättelsen.

1.3 Metod och material

Material för studien samlades in genom att låta undersökningspersonerna se filmen först endast med klippljud och därefter med den slutliga ljudvärlden. Efter vardera visningen besvarade de ett frågeformulär skriftligt. I samband med de två visningarna hölls ytterligare en gruppdiskussion. Undersökningspersonernas skriftliga svar och muntliga kommentarer presenteras i kapitel 5. Mot bakgrunden av den teori som behandlas i kapitel 3 och mina egna utgångspunkter vid planeringen av filmens ljudvärld i kapitel 4, har jag sedan analyserat undersökningspersonernas svar. Den diskussionen förs i kapitel 6, som också sammanfattar de viktigaste slutsatserna.

1.4 Relevans för yrkesområdet

Detta är av olika orsaker ett intressant och viktigt ämne att undersöka, eftersom resultaten sannolikt kan intressera speciellt branschfolk. En studie som denna kan ge svar på hur väl olika tekniker fungerar i kortfilm inom genren skräck. Skräckfilm är inte heller något som görs särskilt mycket i Finland eller ens i Norden, speciellt inte i så instängda och utmanande förhållanden som i filmen "Abyssus". Det är också intressant att denna studie har gjorts av filmens egen ljud- och musikansvariga planerare. Samtidigt som jag har arbetat med själva produktionen har jag kunnat motivera och dokumentera varje drag under projektets gång.

2 METOD

Den huvudsakliga metoden för studien går ut på att jämföra fyra personers upplevelser av en film, som handlar om en person som blir levande begravd, genom att först låta dem se filmen med endast klippljud (ljudspåren som fotografen har haft till sitt förfogande i bildklippet från inspelningsplatsen) och sedan med den slutliga ljudvärlden i 5.1 surround

mix. Denna avhandling tar i huvudsak fasta på hur ljudberättandet skapar en upplevelse som man i egenskap av ljudplanerare effektivt vill framföra till tittaren.

2.1 Utförandet av undersökningen

För att få information om hur ljudvärlden i “Abyssus” fungerar ombads flera studerande vid Arcada att delta i undersökningen. Sex personer anmälde sitt intresse, varav två uteblev på testdagen p.g.a. sjukdom. Slutligen deltog två män och två kvinnor i åldern 22-24 år. De utfrågades och intervjuades utgående från sina upplevelser efter att ha sett och lyssnat på båda versionerna av filmen, som de såg tillsammans i grupp. Frågeformuläret som de besvarade bestod i huvudsak av öppna frågor gällande deras upplevelser av filmen. Dessutom ingick en kort gruppdiskussion efter vardera visningen för att få ytterligare information om deras iakttagelser.

Testet utfördes i två direkt på varandra följande omgångar. Efter att först ha sett filmen med det avskalade ljudet, besvarade undersökningspersonerna de frågor i formuläret som hänförde sig till klippversionen. Därefter följde en kort gruppdiskussion om deras upplevelser. Personerna fick således inte diskutera med varandra förrän de hade fyllt i frågorna och lämnat in sina svar. Följande skede var att se den andra fullständiga versionen. Därefter besvarade personerna de resterande frågorna som gällde den slutliga ljudvärlden. Efter detta hade de igen en kort diskussion om sina iakttagelser, som jag bandade och analyserade i efterhand. Testet utfördes i två omgångar för att undersökningspersonerna inte skulle vara påverkade av den slutliga produkten då de återgav sina reaktioner på inspelningsversionen.

Undersökningen ägde rum i Arcadas kontrollrum för ljudarbete. Undersökningspersonerna som alla är studerande vid Arcada hade inte sett någondera versionen av filmen tidigare. Ingen av dem har studerat ämnet mediekultur och de hade således ingen tidigare teoretisk kunskap om betydelsen av ljud i film.

2.2 Material

Undersökningspersonerna besvarade tio frågor skriftligt i ett Google formulär och ombads att motivera sina svar. Frågorna var ställda så att man skulle få en klar bild av deras erfarenhet av att se på skräckfilm och deras åsikter om de olika versionerna av filmen.

Nedan en uppräknig av frågorna som utgör grunden för studien:

- Undersökningspersonens ålder
- Ser du på skräckfilm?
- Hur ofta ser du på skräckfilm? (Per månad eller per år)
- Hur upplevde du inspelningsversionen?
- Hur upplevde du den färdiga versionen?
- Var det stor skillnad mellan upplevelsen med och utan färdigt ljud? Motivera.
- Var den slutliga ljudvärlden trovärdig? Motivera.
- Fanns det några specifika ställen i filmen där det färdiga ljudet skapade en stämning av obehag? Varför?
- Hur tror du att musik i filmer påverkar upplevelsen? Motivera.
- Vad tycker du att gör skräckfilm skrämmande? Motivera.

Under de gruppdiskussioner som fördes diskuterade undersökningspersonerna under min ledning hur de hade upplevt de två versionerna av filmen och jag ställde ytterligare några följdfrågor utgående från deras svar. Frågeformuläret och de transkriberade gruppdiskussionerna ingår som bilagor.

2.3 Etiska överväganden

Undersökningen var planerad så att den inte skulle ha några negativa etiska konsekvenser för dem som deltog. Undersökningspersonerna var alla myndiga och inte överkänsliga till sin natur. De svar som de bidragit med innehåller endast en samling intryck och känslor som de två filmversionerna väckte hos dem. Filmen är inte heller grafisk överlag med

undantag av några bilder. Den upplevelse filmteamet har försökt uppnå hos tittarna är främst känslan av klaustrofobi och hjälplöshet.

2.4 Tillförlitlighet och generaliserbarhet

Studien baserar sig främst på undersökningspersonernas intryck av klippljudet och det slutliga ljudet i filmen ”Abyssus”, forskning inom området och min egen erfarenhet av ljudarbete. Fokus ligger på hur deras svar och kommentarer överensstämmer med mina val vid ljudplaneringen och min uppfattning om vilken effekt ljudvärlden kunde förväntas ha. Även om materialet som studien bygger på främst finns i form av svar på öppna frågor ger det en klar bild av undersökningspersonernas upplevelser av de två olika versionerna av filmen. Personerna i fråga utgör en relativt enhetlig grupp beträffande ålder och bakgrund.

3 TEORI OCH TIDIGARE FORSKNING

Vad genren skräck i film beträffar finns det tidigare forskning som klart antyder att vissa typer av ljud förekommer regelbundet i skräckfilmer.

Den amerikanske forskaren och biologen Daniel T. Blumstein och hans forskarteam (2012 s.744) menar att vår reaktion till skrämmande ljud är biologisk, dvs. medfödd. Djurhonor reagerar instinktivt på icke - linjära, kaotiska läten från sina ungar. Liknande skärande och oförutsägbara ljud skapar känslomässig stress också hos människan. Denna information har använts av många kompositörer och filmskapare, som med olika ljudeffekter har försökt nå fram till mottagarens känslomässiga instinkter. De har lyckats skapa en känsla av stress och obehag hos lyssnarna / publiken, vilken är en naturlig instinkt hos människan då hon utsätts för vissa ljud.

Daniel T. Blumsteins forskningsteam (2010 s. 751-754) studerade över 100 soundtracks i fyra olika filmgenrer (skräck, drama, äventyr och krig), och kom fram till att det icke - linjära och kaotiska ljudet spelar en viktig roll i scener som ska väcka rädslor, negativa känslor och obehag. Man kom också fram till att skräckfilmer oftare innehöll höga kvinnliga skrik än manliga. Skärande och oförutsägbara ljud och andra icke - linjära ljud, t.ex. tvära kast i tonläget, har använts i många av de kändaste skräckfilmerna för att

framkalla denna biologiskt medfödda instinkt. Redan på 1930-talet användes djurläten och skrik i skräckfilmer, t.ex. i filmen ”King Kong”. Det var i själva verket första gången man använde bandade djurläten för att påverka publikens känslor. (Blumstein et al. 2010 s. 753)

Jacob Shelton säger i en nätartikel (Horror movie tricks to scare the audience, s. 3), som handlar om hur skräckfilmer manipulerar tittarna att uppleva rädsla, att man ofta glömmer bort ljudets betydelse för att skapa starka effekter i skräckfilmer. Också han påpekar att användandet av icke - linjärt ljud anses vara en av de bästa metoderna då det gäller att framkalla känslor av obehag. Det kan t.ex. handla om ljudet av uppretade djur och skrikande människor. Forskare menar att människor instinktivt reagerar på fara då de hör riktigt höga toner (high pitched sound). Detta var typiskt för filmen ”The Shining”. Enligt samma artikel har infraljud också använts i skräckfilmer, och det handlar då om låga frekvenser under 20 Hz. Dessa frekvenser kan örat inte höra, men man känner det med rätt sorts lyssning. Detta används för att skapa en känsla av obehag eftersom man som sagt inte hör något men kroppen känner ljudet under rätta förhållanden. Detta användes t.ex. i filmen ”Irreversible” av Gaspar Noé (2002). I källförteckningen finns en länk till ett segment av filmens lågfrekvensspår (Subaudible track of the movie ”Irreversible”).

Under de senaste årtiondena har ljuddesign blivit mera än att bara återge realistiskt ljud i film. Det har fått en egen skönhet som kan användas som ett medel för att förmedla något budskap eller en känsla. Teknologin som revolutionerade ljudets möjligheter inom film heter Dolby sound. I boken ”Soundscape: the School of Sound lectures” hänvisas till Michel Chion som lyfter fram att Dolbyljudet först användes i filmer som t.ex. ”Star Wars”. Detta system gav filmljud ett nytt sätt att uttrycka sig genom tystnad. Chion använder som exempel att det finns en stor orkester på plats, men den spelar inte för att i stället låta en solist ”tala”. (Se Sider et al. 2003 s.150 - 151)

I genrer som skräck och sci fi har ljudplaneringens samarbete med musiken blivit ett starkt verktyg inom film (Hayward 2009 s. 198). I sin forskning har Hayward undersökt musik och ljud i filmer för att demonstrera detta.

Sider et al. återger i boken ”Soundscape: the School of Sound lectures” (2003 s.128) vad Thom sagt om hur ljud kan påverka tittarens fokus, vilket nämnts tidigare. Genom att t.ex. placera ett ljud på vänster sida av skärmen kan man ta bort tittarens fokus från något som

sker på höger sida. Man kan även ge kaotiska scener ett "center" med hjälp av ljudet och ge tittaren en tydligare uppfattning om utrymmet.

Thom beskriver också samarbetet mellan musik och ljud. Enligt honom är det endast ett fåtal personer som gör all musik för Hollywoodproduktionerna. Dessa personer får väldigt mycket betalt, vilket kan vara en orsak till att de inte alltid tas in för att diskutera samarbetet mellan musiken och ljudeffekterna, eftersom det är så dyrt. Detta kan också vara förklaringen till att det inte alltid finns en ordentlig dialog mellan ljudet och musiken när det gäller planeringen av ljudet för filmer. När det gäller ljuddesign i allmänhet säger Thom att det inte handlar om att skapa viktiga enskilda ljud som många människor tror, vilket framgår av följande citat:

It gradually occurred to me that great sound design is absolutely not about fabricating great individual sounds, whether those sounds are musical sounds or dialogue speech or sound effects. That's what most people think sound design is, especially most people in Hollywood. (Se Sider et al. 2003 s.122)

4 UTGÅNGSPUNKTER VID PLANERINGEN AV LJUDVÄRLDEN

I planeringsskedet utgick jag från att försöka skapa en så trovärdig ljudvärld som möjligt genom att använda olika metoder, dock varken musik eller upprepade "jumpscares". "Abyssus" innehåller i själva verket endast en egentlig "jumpscare", vilken också den är diegetisk som det övriga ljudet i filmen. Detta var ett medvetet val från min sida, eftersom jag ville demonstrera att en skräckfilm inte behöver vara fylld av "jumpscares" för att göra en tittare obekvä. Man kan också skapa obehag på annat sätt, t.ex. med total tystnad.

Jag valde att inte heller använda musik under filmens gång, eftersom det skulle stärka känslan av att observera. Att lägga mattor av musik under skulle också ta bort av tystnaden som ökar känslan av total ensamhet och klaustrofobi. Detta gav mig chansen att gå in på detaljer i ljudet i stället. Målet var att skapa en ytterst klaustrofobisk ljudvärld med andra medel. Jag var bl.a. tvungen att göra om nästan allt ljud i postproduktionen, eftersom allting filmades i en studio och en stor del av ljuden som skulle vara med i filmen inte kunde skapas under inspelningen. T.ex. begravningsscenen filmades ovanpå en riser i en studio. Små skopor med sand ströddes över kistan och bitar av moltontyg lades över

den för att få det att verka som om karaktären blev levande begravd. Sedan togs kistan in i ljudstudion och utrustades med mikrofoner, varefter sand igen kastades på kistan.

Jag klippte slutligen ihop ljuden utan något referensljud för att skapa illusionen av att mannen i kistan faktiskt blir begravd på riktigt. Allt ljud av trä och sand skapades också i efterhand, t.ex. genom att bryta sönder en trädörr med en kofot. Slutscenen kom till genom att banda ljudet som uppstod då filmteamet åt två grillade hönor så snabbt de någonsin kunde. Vi krossade också vitlökar och bröt av frusna selleristänger. Processen med att skapa denna film gick långt ut på att bygga ljudsegment och händelser till vilka det inte fanns någon egentlig referens, varken ljud- eller bildmässigt. Detta gäller t.ex. begravningsscenen som ljudlades utan referensljud och den sista delen av filmen som inte hade någon bild. Ropen i mitten av filmen och det skrapande och grävande ljudet hade inte heller några egentliga markeringar.

Då jag planerade filmens ljudvärld strävade jag också efter att skapa en känsla av ångest och klaustrofobi hos tittarna med hjälp av foley, tystnad och effektering. Som framgått tidigare har jag speciellt valt att experimentera med och lyfta fram betydelsen av diegetiskt ljud, dvs. ljud som existerar endast i den fiktiva verkligheten - detta för att ge en större känsla av att tittaren är med i kistan och inte endast observerar det som sker.

Även om jag också har utnyttjat tystnaden som effekt i "Abyssus", valde jag medvetet att inte använda mig av absolut tystnad, dvs. att det inte finns någonting alls på ljudspåret. Det förekommer därför alltid ett svagt brus genom filmen, vilket också brukar kallas rumsambiens. Sider et al. återger i boken "Soundscape - the School of Sound lectures" (2003 s.1) hur Figgis, som ljudplanerat filmen "Leaving Las Vegas", använde sig av absolut tystnad i en scen med motiveringen att han inte ville att publiken i biografsalongen skulle ha en ljudmatta att gömma sig bakom. Detta kan vara ett väldigt effektivt medel eftersom man då inte hör något från själva filmen, men i stället uppfattar allting som hörs i salen och de ljud man förorsakar själv. Anledningen till att jag inte gjorde detta i "Abyssus" var att filmen i sig själv var så tyst att en absolut tystnad inte skulle ha haft någon betydande effekt då det inte fanns några lämpliga eller längre högljudda avsnitt.

Jag använde mig även av den effekt som Dykhoff hänvisar till med termen akusmatiskt ljud, dvs. ljud utanför bilden. Detta gick att tillämpa i scenen där man börjar höra röster

och när monstret närmar sig. Jag kände dock inte till denna term under produktionen av filmen. Mitt syfte med effekten var ändå just det som begreppet innebär, dvs. att skapa en osäkerhet hos tittarna om varifrån ljudet kommer och vad eller vem det är man hör. Ljuden i "Abyssus" som är akusmatiska är även diegetiska. Chion anser att t.ex. berättarröster kan vara akusmatiska, men nämner inte filmmusik i detta sammanhang. Dykhoff däremot tvivlar på att akusmatiskt ljud även omfattar icke-diegetiskt ljud. Dykhoff säger:

Jag tror att det går en gräns mellan ljuden som (enligt publikens upplevelse) ingår i filmens värld och de som inte gör det. I så fall är inte heller berättarrösten akusmatisk (eller akusmetrisk). (Se Ternhag & Wingstedt 2012 s. 144)

5 RESULTAT

De flesta skriftliga svar som gavs var tydliga, men det fanns också kommentarer som inte var helt entydigt formulerade. Därför har jag varit tvungen att tolka innebörden i några svar. För att underlätta redovisningen av de skriftliga svaren har jag valt att kalla undersökningspersonerna A, B, C och D. Då det gäller de transkriberade gruppdiskussionerna, som finns med som bilagor, har undersökningspersonerna namngivits med siffror, eftersom formulären fylldes i först och lämnades in anonymt. Det gick således inte att direkt koppla personerna i diskussionen till enskilda svar i formuläret.

Då det gällde deltagarnas erfarenhet av genren skräck i film framkom det att tre av fyra av dem ser på skräckfilm ungefär en gång per månad.

5.1 Reaktionen på inspelningsversionen

Undersökningspersonerna upplevde att redan inspelningsversionen, dvs. den avskalade versionen av filmen var bra och t.o.m. väckte ångestfyllda känslor. A skrev också att den gav upphov till flera följdfrågor, t.ex. vad som hänt före och vad som händer efteråt. B tyckte att det skulle ha varit bättre med musik i den här versionen av filmen, men att den redan som sådan gav vissa känslor av klaustrofobi.

I övrigt gavs inga större anmärkningar gällande ljudet i den här versionen annat än om dynamiken, dvs. att scenerna hade ojämn volym. Detta kan bero på att klippversionens ljud varken var mixat eller processat. I den versionen fattades också flera hela

ljudsegment som hade bandats i efterhand, t.ex. alla sand- och spadljud under själva begravningen och den sista scenens fullständiga ljud. Även alla de ljud som skådespelaren i kistan lyssnar efter i mitten av filmen fattades. Ingen nämnde dock något om den saken fastän man såg att mannen i kistan lyssnade efter något. Undersökningspersonerna beskrev däremot hur skådespelandet och själva filmen i sig gav ett bra intryck och kommenterade inte direkt några ljudtekniska saker.

C tyckte att ljudet togs upp lite för mycket, dvs. att vissa höga ljud hördes också då skådespelaren gjorde endast små rörelser. Hen tyckte ändå att vissa ljud och detaljer var viktiga, t.ex. de höga flämtningarna och paniken i rösten som ljudet tar upp. Samma person poängterade att det var en intressant vinkel att göra film ur, vilket kanske syftar på själva idén och att allting är filmat ur en levande begravd persons synvinkel. D ansåg att inspelningsversionen var bra som sådan och att filmen innehöll flera goda idéer som var väl utförda. Samma person tyckte dock att det saknades någon form av “krydda”, men vad det skulle vara nämndes inte. Hen ansåg att den var lite tråkig och därför inte fastnade i minnet, men ändrade åsikt efter den slutliga versionen. Man kan anta att ljudet var “kryddan” eftersom det var det enda som var nytt i den färdiga versionen.

5.2 Reaktionen på den slutliga versionen

Den slutliga versionen av filmen gav mera mångsidiga svar och delvis nya synvinklar. A uppfattade upplevelsen som väldigt annorlunda och nämnde att ljudet var jämnare i den slutliga versionen. Det var lättare att förstå handlingen från början till slut. B kommenterade musiken (antagligen i sluttextern), t.ex. att det var bra att den kom från olika håll. Ljudets riktning berodde på att jag hade skickat ett reverb av låten till bakhögtalarna (RS, LS) i 5.1 mixen. Personen nämner specifikt att låten vid sluttexterna spelade en stor roll och beskriver hur musiken gjorde att hela filmen blev mera begriplig och gav känslan av att någonting verkligen var där. Samma person tyckte dock att det var bra att musiken var bortlämnad i avsnitt där skådespelaren själv med sina känslor kunde visa hur det kändes. B tyckte också om att det fanns flera “jumpscare” i filmen, vilket egentligen var några dynamiska effektljud som fattades i inspelningsversionen. C berömde filmen och tyckte att det färdigt klippta ljudet och dess dynamik gav filmen mera färg och att det passade speciellt genren skräck. Samma person ansåg att ljudet gjorde

filmen mera realistisk och att man som åskådare fick en annan sorts panik och inlevelse genom att titta på den slutliga versionen. D beskrev den första versionen mera som en tanke: "Hej, hur skulle det kännas att bli levande begravd?", men upplevde att den andra versionen tog med sig tittaren direkt från början och drog honom ner i graven tillsammans med skådespelaren. Enligt detta svar gav ljudet handlingen atmosfär och mera information om vad som egentligen händer i filmen.

5.3 Skillnaden mellan upplevelsen med och utan färdigt ljud

Alla undersökningspersoner upplevde att skillnaden mellan de båda ljudvärldarna var stor, vilket de motiverade på olika sätt. A upplevde att man i den slutliga versionen förstod bättre vad som hände i början på grund av ljudet och att man mot slutet uppfattade hela poängen med filmen. B tyckte att adrenalinkicken var annorlunda i den slutliga versionen på ett positivt sätt. Denna person tyckte som den föregående att man överlag förstod bättre vad som hände från början till slut i den andra versionen. C beskrev den första versionen som mera enkel. Enligt detta svar fick klippversionen fram flera bra saker, men det var den färdiga ljudvärlden som gav en större känsla av skräck, speciellt i slutet, eftersom man i den första versionen inte riktigt fick reda på vad karaktären reagerade på. Det slutliga ljudet gav filmen en mera häftig känsla. Det som var bra med den första versionen enligt denna person var att den var mera oförutsägbar när det handlade om vad man som tittare trodde skulle hända i berättelsen, jämfört med den slutliga versionen som gjorde att man åtminstone förstod slutet bättre. D tyckte att det definitivt var en stor skillnad mellan versionerna. Den första versionen blev mera som ett "abstrakt konstverk" medan den slutliga ljudvärlden gjorde filmen till en skräckfilm och ingenting annat.

5.4 Den slutliga ljudvärldens trovärdighet

Undersökningsperson A tyckte att den slutliga ljudvärlden var trovärdig. Den gav känslan av att den levande begravda mannen faktiskt var instängd i kistan. När "monsterljuden" kom i slutet av filmen tyckte personen i fråga att man upplevde att det eventuellt fanns flera karaktärer än en. B upplevde också att den slutliga ljudvärlden var trovärdig, men att man kanske skulle ha fått mera panik om det inte hade varit något onaturligt element med i berättelsen. Ljudvärlden var dock trovärdig med tanke på vilket

monster det var som fanns där, menade B. Även C ansåg att ljudvärlden var trovärdig. På några ställen var personen dock lite fundersam över hur det lät, särskilt då det gällde ljudet då mannens nagel gick sönder. Samma person sade i alla fall att ljudvärlden i övrigt gav en mera trovärdig bild av slutet som den oklippta versionen inte lyfte fram på samma sätt. Också D ansåg att ljudvärlden var trovärdig för det mesta, men höll med om den föregående kommentaren att ljudet vid nagelscenen inte riktigt föll på plats. Personen i fråga beskrev hur man riktigt kunde känna smärtan då nageln bröts för första gången, men att ljuden var en aning för skarpa då den revs loss.

5.5 Specifika scener där ljudet skapade obehag

Alla undersökningspersoner ansåg att det fanns specifika ställen i den fullständiga versionen där ljudet skapade obehag. A tyckte att ljudet då karaktärens nagel lossnade var effektivt och att det hade en större effekt jämfört med scenen i inspelningsversionen där det var helt tyst. Samma person tyckte också att ljudvärlden i slutet var effektiv och att den berättade för tittaren vad som slutligen hände med mannen, vilket gav filmen ett slut. B däremot upplevde att det var obehagligt då mannen började höra "något". Personen tyckte även att ljudet av gruset och sanden som slängdes ovanpå kistan och ljudet av fotsteg runt kistan var obehagligt. Enligt C skapade det hårda dunkandet inne i kistan obehag, speciellt i scenen där det kom en extra hård dunk som gjorde att man hoppade till. D ansåg att det mest obehagliga var då karaktären i kistan började bli galen och hörde ljuden runt kistan.

5.6 Musikens inverkan på upplevelsen av film

Undersökningspersonernas svar gällande musikens betydelse i film i allmänhet innehöll kommentarer också om ljud fastän frågan gällde musik. A upplevde att musik och ljud i film påverkar upplevelsen väldigt mycket och inverkar på vad man undermedvetet börjar känna. Personen i fråga skrev att musik ofta indikerar vad som kommer att hända. I denna film förstod man t.ex. hur mycket man kan ändra en film med hjälp av ljud som är bandade i efterhand. B tyckte också att musik kan påverka upplevelsen på flera olika sätt. Musik kan t.ex. bygga upp situationer och göra någonting i en film mera intressant. Samma person beskriver också hur musik kan göra det lättare för hörselskadade att följa

med en film p.g.a. musikens vibrationer som kan kännas i kroppen. Annars kan det vara tråkigt att titta även om skådespelandet är bra. Också enligt C har musik och ljud en stor inverkan i filmer. T.ex. stumfilmer lyckas inte förmedla alla stämningar. C anser också att musiken och ljudet effektivt framhäver vad som händer i filmer. Stegrande musik eller ljud i en film får en att bli spänd eftersom man vet att någonting kommer att hända, och plötsliga ljud får en att hoppa till så att man som tittare vaknar upp igen. D skrev att musik bidrar mycket till att ge stämning till omgivningen. Personen nämner också att det inte ger publiken någon speciell upplevelse om en skådespelare befinner sig mitt i en mörk skog utan att några ljud hörs. Om däremot ljud som kan förekomma i en mörk skog läggs till, t.ex. ljudet av vinden eller kvistar som bryts, blir det genast mera spännande.

5.7 Vad gör skräckfilm skrämmande?

Enligt A är det ljudeffekter, sättet hur allting har filmats och skådespelarna som gör skräckfilm skrämmande. Allting har att göra med om man kan relatera till händelsen, dvs. om den får en att känna sig skrämmd eller ångestfylld och om man kan leva sig in i stunden eller inte. B lyfte fram att musiken och skådespelandet kan förmedla känslor av panik, ångest eller skräck. Också ljussättningen och hurudana vinklar som använts spelar en stor roll. C betonade att det framför allt är ljudet och musiken som gör en skräckfilm. Om man ser på skräckfilm utan ljud är det inte alls lika skrämmande, eftersom det är ljudet och musiken som framhäver karaktärerna och hur de uppför sig. Som tittare får man en spändare och intressantare känsla och vill veta vad som utspelar sig. Den upplevelsen skapas med hjälp av ljudet. D ansåg att rätt kameravinklar och rörelser, trovärdiga skådespelare och rätt atmosfär både visuellt och auditivt bidrar till att göra skräckfilm skrämmande.

5.8 Resultat av gruppdiskussionerna

De gruppdiskussioner som hölls efter visandet av de båda filmversionerna gav delvis liknande information, men också några nya aspekter och synvinklar.

5.8.1 Inspelningsversionen

Då det gällde klippversionen av filmen nämnde en av undersökningspersonerna att det var en intressant vinkel att göra film ur, och tillade att man nog har sett personer bli levande begravda i film tidigare, men inte ur den drabbade personens perspektiv. En annan ansåg att det kan vara svårt att göra en sådan här film intressant då huvudpersonen ligger på en och samma plats. De tyckte dock att skådespelaren lyckades med att få fram sina känslor av panik. En av personerna undrade varför mannen i kistan inte talade alls eller ens ropade på hjälp. Gruppen diskuterade saken en stund och kom fram till olika teorier, t.ex. att hans stämband kanske inte fungerade eller att han insåg att det inte var någon idé att ropa på hjälp med tanke på att spara på krafterna. De märkte att han var blodig i öppningssekvensen och att han hade blåmärken, vilket de antog att hade något med saken att göra.

Öppningssekvensen tyckte de att man inte förstod så mycket av i klippversionen. De menade att man inte visste vad det handlade om i början, men att det sedan blev klarare. En person tyckte att man strax före filmens början borde ha visat vem det var som begravde mannen och hur kistan sänktes ner i jorden. I bakgrunden hördes regissörens kommandon om hur lådan skulle höjas eller sänkas och hur tygen som täckte kistan skulle hanteras för att skapa illusionen av att karaktären sänktes ner. Flera av undersökningspersonerna trodde att regissörens kommandon var repliker av den som begravde mannen. Detta gjorde dem lite förvirrade eftersom de inte förstod varför han i så fall uttryckte sig på det sättet. En av personerna frågade om det inte var "direktören", dvs. regissören som pratade. Hen tyckte också att lådans lock rörde sig för mycket, dvs. onaturligt med tanke på att mannen var begravd. I den här scenen hade ett knakande ljud lagts till i den slutliga versionen för att göra rörelsen mera trovärdig och tung.

Slutet upplevdes som förvirrande i klippversionen. En av undersökningspersonerna väntade på att det skulle komma något kraftigt ljud på slutet medan en annan förväntade sig "jumpscare"- musik. En tredje förväntade sig någon ljudeffekt, men tyckte att det också fungerade utan ljud eftersom man märkte att det kom någon till platsen, men man blev inte direkt rädd.

I ett svar nämndes att ljudet då mannen rörde på sig var närvarande hela tiden i klippversionen. Jag antar att denna kommentar avser ljudet då vi flyttade på den ena

väggen under inspelningen för att kunna filma rörelsen. Det kom då ett raspande ljud som motsvarade ljudet då mannen vände på sig under hela tagningen, eftersom det var sand som maldes mellan kistans rörliga väggar, på samma sätt som när karaktären som hade sand under sig rörde på sig. Jag tror att personen i fråga reagerade på just den bild där karaktären började höra det grävande ljudet som lades in i den färdiga versionen. Det skrapande ljudet är inte med i den slutliga versionen. Samma person tyckte också att det var annorlunda då det i den här versionen var helt tyst under slutet då man hade förväntat sig en "jumpscare", vilket är fallet i 99 procent av alla skräckfilmer. Alla undersökningspersoner förväntade sig antingen någon form av "jumpscare" i slutet eller att karaktären skulle bli galen.

En av personerna tyckte att varelsen i slutet av klippversionen verkade ganska diffus (lösryckt), och att det skulle ha varit mera skrämmande om det hade varit någon annan människa där, t.ex. om flera personer hade varit begravda ovanpå varandra under marken. Samma person tyckte också att det blev ganska överkligt, enligt personens egen beskrivning: "Is it a dinosaur?".

5.8.2 Den slutliga ljudvärlden

Då det gällde den slutliga versionen av filmen visade även gruppdiskussionerna att undersökningspersonerna delvis hade andra åsikter och kommentarer jämfört med klippversionen. En av personerna upplevde att den slutliga versionen definitivt var mera spännande. Man drogs in i karaktärens värld helt från början. Som orsak gavs att ljudet var så mycket tydligare. Den här personen förstod ganska snabbt vad som hände och menade att det helt enkelt kändes mera äkta. En annan person påpekade att t.ex. stegen i början förklarade bättre vad som höll på att ske. En tredje tyckte att det inte längre var lika oklart vad som hände och att både början och slutet var mycket tydligare. I gruppdiskussionen gavs ännu en kommentar om nageln, dvs. att den delen var bättre i den slutliga versionen eftersom man hörde nageln brista och kände smärtan. De var alla eniga om att den slutliga versionen var mycket klarare, särskilt i slutet när de olika ljuden kom in redan tidigare. I klippversionen förstod man inte riktigt varför mannen fick panik och vände sig runt i kistan en längre tid, medan de ljud som hade lagts till i den slutliga versionen klargjorde sammanhanget.

I början av klippversionen, då skådespelaren började lyssna och slå omkring sig, blev det oklart för en av undersökningspersonerna vad det var han hörde. I den slutliga versionen förstod man dock att det var ett annat ljud än ljudet av någon som gick ovanför kistan, vilket det annars skulle ha kunnat vara. En annan person tyckte då det gällde den första versionen att det blev en viss brytning i kontakten mellan publiken och karaktären då man hörde honom lyssna på något men inte själv hörde ljudet. Hen menade dock att det blev mera trovärdigt i den slutliga versionen eftersom man där hörde allting.

Under gruppdiskussionen berättade jag kort för personerna om icke - diegetiska "jumpscares" och användning av musik. Sedan frågade jag hur de reagerade på att ljudvärlden var totalt diegetisk, dvs. att alla ljud existerade i det fiktiva universumet. En av personerna hade inte lagt märke till några onödiga ljud. En annan väntade hela tiden på att något skulle hända medan en tredje tyckte att ljudelementen som byggde upp historien var naturliga. Den fjärde kommenterade att man inte ifrågasatte saker utan bara levde sig in i sammanhanget.

Slutligen diskuterades avsaknaden av musik i filmen. En av personerna sade att man är van vid att det nästan alltid finns musik i filmer, men att det faktum att ingen musik användes i den här filmen gjorde den intressant. Man höll sig kvar i handlingen och kände kopplingen till karaktären. Man satt själv och lyssnade efter vilka ljud som hade kommit till i den slutliga versionen i stället för att höra stegrande musik och sedan en dunk, vilket brukar vara fallet i skräckfilm.

Två av personerna funderade på om det var mannens egna skrik som ekade eller om det var någon annan som svarade honom på samma sätt. De tyckte också att det lät som om det fanns flera personer med i filmen. En av dem reagerade även på en aspekt som nämnts tidigare, dvs. varför mannen inte ropade på hjälp. Hen konstaterade att man i den slutliga versionen märkte att mannen var väldigt hes, eller att han lät som om han skulle ha haft något i halsen.

6 DISKUSSION OCH SLUTSATSER

Utgående från undersökningspersonernas skriftliga svar på frågorna och gruppdiskussionerna kan man dra slutsatsen att det fanns en tydlig skillnad mellan hur de två versionerna av kortfilmen “Abyssus” uppfattades.

Då det gällde personernas reaktioner på klippversionen och den slutliga ljudvärlden framkom det tydligt att den fullständiga ljudvärlden gjorde ett mycket starkare intryck på dem alla. De sade att den slutliga versionen gav filmen mera färg och dynamik och gjorde den mera realistisk samt handlingen mera begriplig, i synnerhet i början och i slutet. Svaren visar speciellt tydligt att ljudet hade en väldigt stor betydelse då det gällde att få grepp om berättelsen och dess dramaturgi, och att ljudet gjorde filmen mera obehaglig. Som en av personerna uttryckte det var det just det slutliga ljudet som gjorde filmen till en skräckfilm.

Det är värt att notera att också inspelningsversionen gjorde ett visst intryck på undersökningspersonerna, trots att många ljud saknades och att handlingen uppfattades som lite oklar. Den väckte ångestfyllda känslor hos en av tittarna och en annan lyfte fram skådespelarens prestation som lyckad också i den här versionen. Detta tyder på att filmen är välgjord som helhet och att den till en viss grad fungerade också utan fullständig ljudvärld.

Några kritiska synpunkter på klippversionen var att ljudet var ojämnt och att vissa ljud framträdde för tydligt. Eftersom den här versionen av filmen inte hade någon effektering, mixning eller ljud som hade bandats om visar denna kommentar att också små justeringar av ljudet har betydelse. Samma person ansåg ändå att det fanns viktiga detaljer i ljudet också i klippversionen, t.ex. högljudda flämtningar och en känsla av panik i den levande begravnings röst. Detta var en viktig kommentar som visar att redan det icke finslipade ljudet verkade fungera. Följaktligen innebär detta att det slutliga ljudet, som är mycket mera polerat och förstärkt, har en ännu större effekt. För mig som ljudplanerare var det dock överraskande att också det råa ljudet påverkade undersökningspersonerna till en viss grad. Personligen tycker jag att det inte fungerar alls eftersom det bokstavligen fattas en stor del av ljudet, vilket innebär att stora delar av berättelsen inte är inkluderad.

Det var också intressant att ingen av undersökningspersonerna undrade över vad mannen i kistan lyssnade efter i klippversionen även om alla ljud saknades. Det fungerade tydligen ändå, eventuellt för att de kunde föreställa sig vad karaktären reagerade på. Detta skulle ha varit ett väldigt speciellt drag ur ljudperspektiv om det hade varit planerat så också i den slutliga versionen, dvs. att helt och hållet låta tittarna avgöra vad de hör eller om de alls hör något. Som berättelsen var skriven valde jag att använda mig av ljud som också tittaren fick ta del av.

Med tanke på att filmen inte hade någon annan musik än stycket under sluttexterna är det också överraskande att en av undersökningspersonerna i sina skriftliga svar ansåg att musiken gjorde hela filmen mera begriplig och gav känslan av att någonting verkligen var där. Jag tror att personen i fråga helt enkelt använde sig av fel terminologi och egentligen menade ljudvärlden. Oberoende tolkar jag detta som en positiv kommentar.

Då det gällde den slutliga ljudvärldens trovärdighet var alla undersökningspersoner eniga om att ljudvärlden gav filmen en känsla av äkthet. Jag fäste speciellt uppmärksamhet vid kommentaren att man inte visste om det var en eller flera karaktärer involverade i scenen med monstret i slutet av filmen. Detta svar är en intressant tolkning eftersom det är upp till tittaren att bilda sig en egen uppfattning om vem det är som ropar i karaktärens närhet, om det är andra personer som har råkat ut för samma sak eller om det är något annat. En annan värdefull kommentar var konstaterandet att filmen skulle ha varit mera trovärdig utan det onaturliga elementet. Detta är intressant eftersom det visar att berättelsen kunde ha varit mera skrämmande om den inte hade innehållit någonting övernaturligt.

Kommentarerna som gällde ljudeffekten då karaktärens nagel gick sönder var speciellt värdefulla för mig som ljudplanerare. De personer som var tveksamma till om just den effekten var helt övertygande upplevde att ljudet inte var riktigt trovärdigt. Det kan bero på hyperrealismen i ljudet, dvs. att vanliga ljud hade förstärkts för att uppnå en större effekt. De kände eventuellt att ljudet var lite överdrivet, men detta var ett medvetet val från min sida. Deras upplevelse av att ljuden var för skarpa tolkar jag som att det inte var fel på ljudet i sig utan att det handlade om dess karaktäristik, som i detta fall var lite överdriven p.g.a. mitt hyperrealistiska tillvägagångssätt. Trots att några av undersökningspersonerna inte upplevde nagelljudet som helt trovärdigt ansåg en av dem

att just den scenen var speciellt obehaglig. Detta är också feedback jag överlag har fått av de flesta som har sett filmen i olika sammanhang.

Den kommentar som lyfte fram att också det hårda dunkandet skapade obehag är värd att notera i det här sammanhanget, eftersom dunkandet troligen förstärktes p.g.a. att den slutliga versionen även hade en LFE kanal som förstärkte de dova ljuden. Detta var en positiv kommentar eftersom avsikten uttryckligen var att ljudet skulle vara dynamiskt och att man skulle känna effekten som tittare.

Värt att betona är också att alla fyra undersökningsspersoner nämnde olika saker då det frågades vad som speciellt skapade en känsla av obehag. Detta är ett tecken på att ljudvärlden fungerar på ett sätt som jag som ljudplanerare hade avsett. Det visar att den fyller sin funktion inom genren skräck och har bidragit till filmens effektivitet inom de ramar vi arbetade.

Då det gällde musikens inverkan på upplevelsen av film i allmänhet tyckte de alla att både musik och ljud har en stor betydelse. Jag tycker personligen också att musik spelar en viktig roll och i hög grad kan påverka känslan och takten av audiovisuellt material. Jag brukar ändå säga att musik ibland kan "tvinga fram känslor". Som jag tidigare nämnt valde jag att inte använda någon musik under själva filmen för att förstärka känslan av att man som tittare är med karaktären i kistan. Det enda man hör är tystnaden och de förstärkta detaljljuden. Om musik genomgående hade varit limmad ovanpå ljudvärlden skulle det enligt min mening ha bidragit till känslan av att man iakttar. Detta var ett relativt modigt beslut eftersom man då kunde höra precis allting i filmen. Jag anser att musik även kan användas för att gömma saker eller totalt ändra känslan i en film.

Undersökningsspersonerna hade delvis olika åsikter om vad som gör skräckfilm skrämmande. Tre av fyra ansåg att det är ljudet och / eller musiken som bidrar mest till en skrämmande atmosfär. Alla utom en nämnde att också kameravinklarna och själva skådespelarna spelar en viktig roll för att framkalla känslor av obehag. En av dem ansåg att det är ljudeffekter, filmvinkeln och sättet hur något har filmats eller skådespelaren själv som gör skräckfilm skrämmande. Jag håller med om detta på alla punkter och tror

själv att det främst ligger i ljudvärlden och sättet på vilket scenerna har filmats. Jag tror också att klipptakten är mycket avgörande när det handlar om att bygga upp t.ex. spänning. Musikens, ljudets och skådespelarens möjlighet att förmedla känslor av panik eller ångest kan även spela en stor roll. Jag instämmer fullständigt med den person som tyckte att också ljussättningen och vinklarna spelar en stor roll. Ljussättningen är mycket viktig för att skapa atmosfär, djup och bra förutsättningar för bilden. Även vinklarna är ofta avgörande eftersom de kan påverka ens perspektiv.

Det är också viktigt att observera att ingen nämnde själva berättelsen (storyn) då de tillfrågades om vad som gör skräckfilm skrämmande. Detta visar att personerna inte tyckte att det är berättelsen i sig som skapar känslor av skräck utan hur man gestaltar vad som händer på skärmen, hur det låter och vad det är man ser. Det är ändå ett faktum att berättelsen i de flesta fall utgör grunden för en film och att nästan allting baserar sig på den. Jag anser dock att det inte nödvändigtvis fungerar så i kortfilm inom genren skräck.

Ljudets betydelse för att väcka känslor av spänning och obehag var ändå den aspekt som tydligast kom fram i svaren och kommentarerna, vilket stöder min egen uppfattning om ljudets slagkraft i skräckfilm. Ljudet behövs för att göra skräckfilm skrämmande. Även tystnad skapad med ljud är ett effektivt medel om det görs rätt.

Ett något överraskande resultat var att ingen av undersökningspersonerna egentligen reagerade på att den slutliga versionen var gjord i 5.1 surround, jämfört med klippversionen som var mixad i stereo, fastän man skulle tro att det har stor betydelse. Jag hade använt mig av vissa trick i 5.1 versionen, t.ex. i öppningsscenen där mannen i kistan sänks ner under marken. För att förstärka känslan av att han faktiskt blir nedsänkt hade jag mixat ljudbilden ovanpå marken i stereo (vänster- och högerkanal) och automerade sedan stereobilden till centerhögtalaren under sänkningen tills han träffade botten, och ljudet då endast kom från centern. Detta ger en känsla av att atmosfären omkring tittaren blir mindre. Det är dock förståeligt att man som vanlig filmåskådare inte reagerar på hur ljudet förflyttar sig mellan centerkanalen och vänster- och högerkanalen, eller om enskilda ljud skickas till de bakre högtalarna.

Med tanke på att nästan allt ljud i “Abyssus” var återskapat i postproduktionen - och var så väl inkorporerat att jag i något skede nästan glömde vilket ljud som var återskapat och vilket som var ursprungligt - blev jag överraskad över hur få ljud som egentligen ingick i klippversionen, då jag lyssnade på den flera månader efter att filmen var klar. Öppningsscenen lyckades enligt min mening speciellt bra eftersom jag efter ett tag av postproduktion inte längre tänkte på att den var filmad i studiomiljö.

Sammanfattningsvis gav de resultat som framkom av undersökningen mycket viktig information om hur den slutliga ljudvärlden i “Abyssus” fungerade som helhet och i vilken utsträckning mina val av ljudeffekter fyllde sin funktion att förmedla en upplevelse av obehag och klaustrofobi till tittarna. Förutom de skriftliga svaren tycker jag att också gruppdiskussionerna var givande, och att det fungerade bra att hålla dem i samband med frågeformuläret. Undersökningspersonernas inlägg i gruppdiskussionerna bekräftade det som hade nämnts i de skriftliga svaren och innehöll relevant tilläggsinformation angående enskilda detaljer i filmen. Det allmänna intrycket var att den slutliga ljudvärlden förtydligade handlingen och kraftigt ökade känslan av spänning och obehag.

Det är uppenbart att det finns en mängd olika faktorer som spelar in då man bygger upp en atmosfär av spänning och obehag. Förutom att musik kan vara ett bra redskap att få en tittare att uppleva en viss känsla kan man använda sig av t.ex. skarpa och oberäkneliga ljud. Som framgått av tidigare kapitel, använde jag mig vid skapandet av ljudvärlden för “Abyssus” främst av tystnad, foley och fokus på detaljrikt ljud, bl.a. skarpa ljud och djuriska läten. Svaren i undersökningen visar att jag till stor del har lyckats med att skapa en klaustrofobisk och skrämmande ljudvärld med mina val, vilket var målet med produktionen. T.ex. inslaget med djuriska läten för att framkalla känslor av obehag, som användes i scenen då karaktären började höra rop och “monstret” dök upp, hade helt klart en effekt på tittarna. Det här stämmer överens med Blumsteins forskningsresultat (Blumstein et al. 2010, 2012), som jag har hänvisat till tidigare. Blumstein konstaterar att vår reaktion till kaotiska ljud är medfödd. T.ex. djurhonor reagerar på icke – linjära läten från sina ungar men skärande och oförutsägbara ljud skapar känslomässig stress även hos människan.

Resultaten bekräftade också att mitt tillvägagångssätt att arbeta mycket med tystnad och dynamik samt att inte använda mig av musik fungerade. Om musik hade lagts till skulle

filmen ha fått en helt annan ton och känsla. Också effekter som akusmatiskt ljud, som användes t.ex. i öppningsscenen och när karaktären började höra röster, gav tittarna en ovisshet om vad det var som utsatte honom för detta och en känsla av att inte vara riktigt säker på vad som skulle hända. Jag använde mig varken av några traditionella “jumpscare” eller icke-diegetiska effekter som inkorporerats i musik. Filmen fungerade utan dessa, vilket också var ett av målen med produktionen.

Trots att ljudvärlden i “Abyssus” i stort sett ser ut att fungera som planerat finns det några saker jag kunde ha gjort bättre eller på ett annat sätt. Faktorer som inverkar på slutresultatet är förutom ens egen kunskap också de tidsramar och den budget man har. Något jag kunde ha gjort annorlunda var inledandet av själva postproduktionskedjet. Jag gjorde först en 5.1 mix, medveten om att den endast skulle spelas upp en eller två gånger. P.g.a. projektets begränsade tidsram blev jag mot slutet tvungen att använda ett mixdownverktyg för att skapa stereomixen utifrån 5.1 mixen. Stereo är det vanligaste formatet och kan spelas upp på alla webbsidor och tekniska apparater, t.ex. telefoner, datorer och TV. Ett mixdownverktyg summerar olika kanaler och kan omöjligt ge samma resultat som om man skulle göra det manuellt. Det betyder att stereoversionens detaljrikhet och kvalitet i filmen enligt min mening inte är fullständig. Det skulle dock ha varit en omöjlig uppgift för mig att mixa om den för hand, med tanke på projektets omfattning och tidsbristen jag upplevde p.g.a. vissa beslut.

Med facit i hand kunde jag ha gjort andra prioriteringar, men lärde mig att det lönar sig att koncentrera sig mest på den version i det format som kommer att spelas upp mest. Om detta hade gjorts på ett annat sätt skulle filmens ljudvärld troligen ha blivit ännu mera intressant och effektiv, eftersom jag då inte skulle haft så många kanaler att fokusera på. Trots det anser jag att det är värt att pröva på att mixa i surround sound, i större eller mindre skala, om man har möjlighet till det och vet att det kommer att resultera i en färdig produkt. För mig var det en utmaning och en värdefull erfarenhet att jobba i surround.

Genom att analysera undersökningspersonernas svar och kommentarer har jag fått en större insikt i hur tittare upplever en produktion som denna utan att ha någon specifik teknisk kunskap inom området film. Under den här processen har jag också fått större kunskap om relevant terminologi, olika sorters ljud och i vilken grad man kan använda ljud som ett narrativt verktyg. Överhuvudtaget lärde jag mig väldigt mycket om ljudarbete

och alla dess aspekter under planeringen och förverkligandet av denna produktion. Jag har även lärt mig att motivera och analysera olika beslut inom ljudberättande och har fått nya insikter i området som jag kan använda mig av i framtida produktioner. För fortsatt forskning skulle det vara intressant att göra ett liknande arbete gällande icke-diegetiskt ljud och analysera en produktion som använder sig huvudsakligen av sådant ljud.

KÄLLOR

Abyssus. 2018 [Arkivfilm], Ljudplanering: Söderman, M., Arcada. Filmens längd 9 min 21sek.

Tillgänglig: Arcada filarkiv

Anonyma enkäter [Google formulär], 11.2.2019.

Anonyma gruppdiskussioner [muntl.], intervju: 11.2.2019, transkriberade och bifogade till detta arbete: 12.4.2019.

Blumstein, D., Bryant, G. & Kaye, P., 2012, Animal behaviour. The sound of arousal in music is context-dependent, *Biology letters*, nr 8, s. 744-747.

Tillgänglig:

<https://royalsocietypublishing.org/doi/full/10.1098/rsbl.2012.0374>

Hämtad: 9.3.2019.

Blumstein, D., Davitian, R. & Kaye, P., 2010, Do film soundtracks contain nonlinear analogues to influence emotion?, *Biology letters*, nr 6, s. 751-754.

Tillgänglig:

https://blumsteinlab.eeb.ucla.edu/wp-content/uploads/sites/104/2017/05/Blumstein_etal_2010_BiolLett.pdf

Hämtad: 13.2.2018.

Diegetic & non-diegetic sound [Terminologilänk]

Tillgänglig:

<http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>

Hämtad: 8.4.2019.

Hayward, P., 2009, *Terror Tracks : Music, sound and horror cinema*, Equinox, London.

Illustration av högtalarnas placering i surround, [Bild från Google]

Tillgänglig:

https://www.google.com/search?q=surround+sound+5.1+setup&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjCqf2Pg7fhAhVjxcQBHf_8CNIQ_AUIDigB&biw=1920&bih=969#imgsrc=Ccptx5Z3WFSrLM:

Hämtad: 4.4.2019.

Shelton, J., ej daterad, 15 Ways You Didn't Even Realize Horror Movies Are Manipulating You Into Fear, *Horror movie tricks to scare the audience*.

Tillgänglig:

https://www.ranker.com/list/horror-movie-tricks-for-scaring-the-audience/jacob-shelton?var=3&utm_expid=16418821-322.OW_JXwpwRv6TKZPZq3pKRw.2&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.fi%2F

Hämtad: 15.2.2018.

Sider, L., Sider, J. & Freeman, D., 2003, *Soundscape: the School of Sound lectures*, 1998-2001, 2003, Wallflower press, London.

Subaudible track from the movie "Irreversible". [Video]

Tillgänglig:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=ZuokWUhMGQc

Hämtad: 7.4.2019.

Ternhag, G. & Wingstedt, J., 2012, *På tal om musikproduktion: Elva bidrag till ett nytt kunskapsområde*, Bo Ejeby Förlag, Göteborg.

BILAGOR

Bilaga 1/1 (3). Frågeformulär

← Abysus - En jämförelse i ljud

QUESTIONS RESPONSES 4

Abysus - En jämförelse i ljud

Besvara frågorna nedan.

Ålder

Short answer text

Ser du på skräckfilm?

Ja

Ibland

Nej

Hur ofta ser du på skräckfilm? (per månad eller per år)

Short answer text

Hur upplevde du inspelningsversionen?

Long answer text

Bilaga 1/2 (3). Frågeformulär

Hur upplevde du den färdiga versionen?

Long answer text

Var det stor skillnad på upplevelsen med/ och utan färdigt ljud? Motivera.

Long answer text

Var den slutliga ljudvärlden trovärdig? Motivera.

Long answer text

Fanns det några specifika ställen i filmen var det färdiga ljudet skapade stämningen av obehag? varför?

Long answer text

Hur tror du musik i filmer påverkar upplevelsen? Motivera.

Long answer text

Bilaga 1/3 (3). Frågeformulär

Vad tycker du gör skräckfilm skrämmande? Motivera.

Long answer text

Bilaga 2. Transkriberad gruppdiskussion 1

(inspelningsversionen av filmen)

Gruppintervju med de fyra deltagarna i undersökningen. Personerna är numrerade.

Den 11.2.2019, i Arcadas kontrollrum, block A2, rum nr. 210 för ljudarbete.

Intervjuare: Mats Söderman

Texten är transkriberad från talspråk och har förtydligats till viss del.

Mats: Vad tyckte ni? Hurudan upplevelse var det här?

1: Fick ångest, vill inte se den på nytt.

Mats: Vad var det som gav ångestkänslan?

1: Den där fingergrejen fick mej att tänka på Black Swan. Vet inte. Obehag.

2: Jag fick också lite obehag. Sådär klaustrofobi.

1: Jo.

3: Jag tyckte det var en intressant vinkel att göra film ur. Inte finns det många som gör filmer över själva... Man ser ju filmer där man begraver dem levande, men inte visar man sen hur det är från det andra perspektivet någonsin; hur det ser ut för den som blir levande begravd, utan det perspektivet kommer ju aldrig fram.

4: Det är svårt att göra det intressant att någon ligger på en plats inne i en kista.

1: Den där skådespelaren blev på något sätt jättebra på grund av det, (alla håller med).

2: Jag tycker han var jättebra.

4: Han gjorde jättebra arbete på att göra att det verkar äkta, liksom.

1: Det där slutet var "kunnon" oväntat.

3: Särskilt, han gör det jättebra. Man kanske inte märker direkt paniken, men man märker hur han reagerar själv med sina höga flämtningar och att han inte får egentligen något sagt utan han är i fullständig panik.

4: Det verkar genuint.

3: Han får fram att visa att det är panik i det läget fast det inte ser ut så. Han slår ju inte runt sig som en galning utan han vet att han är fast och bara flämtar och vet inte vad han ska göra.

4: Men vad var orsaken att han inte talade?

Mats: Vad tror ni?

4: Har någonting hänt med honom? Hans stämband? Inte vet jag.

1: Han är för chockerad för att säga något. Fast han skriker ju aldrig efter hjälp.

4: Ja, det var det som jag tänkte att borde han inte skrika "Hej" eller "hjälp" eller.

3: Något som bara "heeej".

Mats: Sådana där saker är intressanta när man kan tolka, det är liksom helt upp till en själv. Det finns ju en vision bakom det. Men folk tolkar det olika.

4: För att det ser ut här som någonting / någon skulle ha gjort något till honom. Så jag tänkte då att har manne stämbanden också farit på honom av någon orsak, men jag vet inte.

1: Han ser typ blå ut där.

2: Jag kanske tror mer på det att det inte skulle hjälpa om han skulle skrika. Att det skulle bara vara onödig "waste" av energi för ingen kommer ändå att höra honom.

1: Någon har typ strypt honom.

Mats: Vad tyckte ni om den där början då? När han hamnade dit under marken. Hur tyckte ni det fungerade?

1: Alltså man fattade inte alls vad som hände egentligen förrän de började kasta sanden.

Mats: Jo.

4: Men sen förstod man nog snabbt när det kom.

Mats: Finns det något sätt som skulle ha kunnat vara tydligare, det där att han blir satt under jorden?

3: Kanske det där att man skulle ha visat en halv minut före vem de, alltså att det skulle ha funnits där en annan eller två andra personer som visar när man lägger ner honom och lägger fast, och kanske ren att man sänker ner honom i den där gropen. Så man ren förstår vad som händer.

Mats: Så det fattades den där illusionen av att han blir nedsänkt?

1: Ja, eller kanske dom där människorna som talade, vet du det lät inte som att de håller på och begraver någon, utan det lät jätte sådär typ...

3: Att ska vi skicka honom nu med den där försändelsen till Pampas.

1: Vet du sådär liksom... "jaha".

2: Och sen då det kom det där "upp" och "ner", så till mig verkade det bara som om han hänger på någon tråd och de har typ bara lagat mull sådär på den där kistan, men att han på riktigt inte ens är nere i marken.

Mats: Så det verkade inte som att han hamnade ner dit? Dit under?

4: Nä alltså...

2: ...Inte i början men sen när det började falla dit in att man såg det var under också, så då jo...

3: Och att det blev mörkt...

2: ...men då kunde man ha liksom börjat den där filmen först lite senare, eller lite tidigare.

1: Men jag tycker det konstigaste var att dom där som begravde honom lät inte som sådana, vet du på något sätt suspekta utan...

4:... Jag trodde det var direktören där som sa "okej luckan"...

Mats: Det var det.

4: Var det!

1: Jo jag tänkte också så där ...

4: En sak också som jag tänkte där i ett skede, så när han testar på ena hörnet och det rör sig ganska mycket, så om man skulle vara under marken med mycket mylla på skulle det inte röra sig så mycket.

Mats: Yepp.

4: Nåh, men.

Mats: Men det är intressanta poänger, jag ska repetera i micken vad du sa ifall det inte hördes. Du tyckte att när han klämde att det gav efter så där onaturligt?

4: Jo.

Mats: Har ni några mera punkter då eller?

1: Jag vill bara inte få den där känslan igen...

Mats: Vad tyckte ni om det där slutet? Riktigt det sista av filmen. Hur upplevde ni att filmen nu slutade med det här ljudet som nu fanns här?

3: Jag blev "confused".

1: Jag väntade hela tiden på att det skulle komma en sista sådan där "aaah"

2: Jo jag väntade också på sådan där "jumpscare" musik.

4: Jag var lite.. jo nå joo.... jag väntade på någon ljudeffekt, men jag vet inte det var helt OK sådär också, utan ljud för då blev det liksom, man märkte att det kom någonting där, men man blev sådär till sig.

Mats: Jo.

4: Men man blev inte liksom sådär vet du "scared".

3: Det var kanske det också, för när slutet var så när mannen hela tiden rörde på sig i kistan så hörde man det där samma när kroppen gned mot kistan hela tiden. Det var dom där samma ljuden som kom också där i slutet när han trodde det var någonting under den hela tiden, så man fick också den där känslan att han rör ju på sig hela tiden, för det var samma ljud då också när han rör på sig. Det var ett bra slut, och att det var tyst är ju ett annorlunda slut än när det är en "jumpscare" effekt, men det var kanske lite det man hade väntat på att nu kommer den där "jumpscare" effekten, som det är i typ 99% av alla skräckfilmer.

Mats: Så förväntade ni er alla någon form av "jumpscare" i något skede, eller?

4: Nä. Jag tänkte mera att han skulle liksom "go crazy" där inne...

1: ...jo.

3: ...att han skulle panikera.

4: Jo...

1: Men det var också lite "random" att det var någon sådan där "creature", att jag tycker det skulle ha varit jättemycket på något sätt mera "svordom" om det skulle ha varit en

annan människa. Att "svordom" vi har blivit begravda på varann". Istället för att det är så där, för sen blir det plötsligt så där, "is it a dinosaur?".

2: Mm. Där i ett skede när hans andra halva av ansiktet var sådär mörk och sen när man såg att han tittade sådär att "oh shit", där är något så då fick jag också sådär att jag kommer hoppa till.

Mats: Okej.

Bilaga 3. Transkriberad gruppdiskussion 2

(versionen med den slutliga ljudvärlden)

Gruppintervju med de fyra deltagarna i undersökningen. Personerna är numrerade.

Den 11.2.2019, i Arcadas kontrollrum, block A2, rum nr. 210 för ljudarbete.

Intervjuare: Mats Söderman.

Texten är transkriberad från talspråk och har förtydligats till viss del.

Mats: Hur upplevde ni den här versionen?

4: Definitivt mera spännande. Helt från början så drog den med mig i hans värld. (skådespelarens).

Mats: Vad är orsaken varför den drog mera med dej?

4: Ljuden var så mycket tydligare. Jag visste ganska genast vad som händer och det kändes mera äkta, mera som om man själv skulle varit där (med dom där ljuden.)

2: Jag tyckte också i början när där var dom där stegen och sånt, man förstod bättre också vad som håller på att ske...

4: ...jo.

2: Som du sa.

1: Man var inte lika konfunderad. Början och slutet var båda mycket på något sätt tydligare. Jag vet inte om mitten så mycket men...

4: Och den där nageln... Nu förstod jag genast den där nageln. Jag hörde den brista så märkte jag att ajaj.

3: Som alla andra säger att det var mycket klarare vad som händer i början, och särskilt slutet när alla de där ljuden kom in redan i början, för före så visste man inte riktigt varför han får panik, snurrar runt där i en och en halv, två minuter före. Men nu visste man varför när alla ljuden kom in efteråt. Det spelade en betydligt större roll och man förstod handlingen betydligt bättre varför han slängde runt sig, varför han började ropa, varför han började slå.

Mats: Det är också en orsak varför jag har valt att göra en sådan här studie, eftersom ganska ofta i filmer så är det så att det handlar mest om bild, att allt man ser så hör man så klart, men som i den här filmen så är det ganska mycket, t.ex. när han är ensam under marken så lyssnar han väldigt mycket, att det sitter ganska mycket i ljudeffekterna.

4: Jo.

Mats: Att anser ni, eller som ni sa ni tycker det blir tydligare med hjälp av ljudeffekterna, att som du sa man förstod inte först när han bara snurrade runt vad som hände i första versionen?

3: Först så började han bara lyssna och sedan började han slå. Jag tänkte att han kanske hör att någon går ovanför eller någonting, eller redan att det bara faller ner lite damm sådär bara annars så tror man det är något som rör sig, men nu förstod man att det var ett annat ljud han hörde, att det var det han snappade upp. Det var därför han reagerade.

4: Jo, i första versionen så märkte man att han lyssnade på någonting, men man hörde ju inte själv det och det skapade en "disconnection" mellan mej och honom. Men nu när man hörde det som han hörde så var det mera trovärdigt.

Mats: Hur tycker ni film, eller jag vet inte om ni har märkt att i skräckfilm så finns ofta inte ljuden som skrämmar folk kanske riktigt på plats, att ifall det t.ex. dyker upp ett spöke eller någonting så kommer det bara en väldigt hård någon random smäll?

2: Mm det är sant.

Mats: Eller i musiken så kommer det plötsligt någonting som får en att hoppa till, men i denna film t.ex. så alla ljud som ni hör så hör karaktären också. Jag hade inte lagt till något extra, någon form av musik eller något annat ljud som inte är där, som lagts dit bara för att skrämma en. Reagerade ni alls på det? Att det inte fanns sådana saker som bara är pålimmade för att ge reaktion som inte alls är inne i själva storyn?

4: Jag märkte inte något "så att säga" onödiga ljud, som du förklarade, att det skulle komma några sådana.

1: Man väntade hela tiden på att, hela tiden hade man den där samma känslan att man väntar hela tiden på något... det är svårt att förklara. Inte alltså alls på sådana att nu kommer det en "kauhee pamaus", utan man väntade på nästa sak... Det är jättesvårt att förklara, men man hade den samma känslan hela tiden att man väntar på att det kommer något.

2: Jag tycker "buildups:ena" var väldigt naturliga, eller jag har inte ens tänkt på att man int... det är svårt att förklara.

4: Man liksom ifrågasatte inte alls det, utan man bara levde sig in i det.

Mats: Reagerade ni på att även i den slutliga versionen så fanns det ingen musik under hela själva filmen?

1: Jo.

3: Jo, för man är ju van med att det i filmer alltid finns någon sorts musik, särskilt när det händer något så brukar de trappa upp det med att ha någonting med där som får en att spännas med, men med tanke på att ni bara körde på originalljudet hela tiden, eller ni lekte inte med några extra ljud så gjorde den också intressant för då höll man sig kvar. Man satt själv och lyssnade efter vilka ljud som har kommit till, eller de ljuden som man hör som inte vi förstod i början, men som man förstod efteråt. Istället för att få den där stegrande musiken och sen ett "dunk", som det kommer när det kommer typ ett spöke i en film.

1: När det inte fanns någon musik så tycker jag att man kunde bättre fokusera / hålla sig inne i den där stämningen hela tiden. Det var mera äkta, när det inte fanns musik där.

4: Jag har en fråga, när han hörde ljuden, så var det hans skrik han hörde tillbaka?

1: Jag tänkte också på det där.

Mats: Det där när det börjar ropas?

1: Jo det låter som att den skulle svara till honom eller sådär...

4: Ja, på samma sätt.

Mats: Nä, det är alltså så att vi var fyra stycken som skrev den här filmen och sen kom vi överens om att han skulle höra, eller han hör nog inte sig själv. Det är inte hans svar, men det är någon form av liknande personer som han, som någon gång blivit under marken som ropar.

1: Det lät just som flera.

Mats: Vi hade tanken att det är som massor av själar som är fast under marken och ropar, och han ropar sedan på hjälp men då väcker han den som har dödat alla andra osv. Vi har ändrat berättelsen ofta där under men det var nog inte hans egna.

4: Intressant.

Mats: Jag hade också som en motivering varför jag inte använder musik, att det skulle i så fall göra en direkt mera till en observerare, att det skulle ta bort av känslan att man är inne i kistan så att säga. Alla ljud som hördes så hördes inifrån kistan. Ifall jag lagt musik på skulle det direkt blivit som att man ser på något. Man skulle lätt ha kunnat laga en cymbal som smäller, men jag ville pröva på att inte göra en traditionell ljudvärld som bara går ut på dynamik. Jag försökte egentligen kanske vara så tyst som möjligt.

1: Vem är den här skådespelaren?

Mats: Det är Sampo Sarkola. Han är bra.

1: Han är mycket bra. I början när vi talade om varför han inte säger något, så man märkte nu andra gången att han är väldigt hes där i början. Som om han skulle haft något i halsen.

Mats: Tack för detta.

