



# **Skapandet av en dystopisk ljudvärld i kortfilmen *Fem över midnatt* – en fallstudie**

Max Kivivuori

Examensarbete / Degree Thesis

Mediekultur / Media culture

2019

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	6544
Författare:	Max Kivivuori
Arbetets namn:	Skapandet av en dystopisk ljudvärld i kortfilmen <i>Fem över midnatt</i> – en fallstudie
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta examensarbete är en fallstudie som grundar sig på ljudarbetet jag gjorde i kortfilmsproduktionen <i>Fem över midnatt</i>. Kortfilmen handlar om två vänner som försöker överleva i en vintrig, övergiven värld där det kalla kriget har brutit ut på 1980-talet. Frågeställningarna i arbetet är vilka element i ljudplaneringen som påverkar känslan för en dystopisk och postapokalyptisk ljudvärld, samt hurdana arbetsmetoder och ljudelement vi använde oss av för att skapa den känslan och stilen som referensfilmerna har. Syftet med arbetet är att utveckla min förståelse för de ljudelement som skapar en dystopisk och postapokalyptisk ljudvärld, samt att lära mig mera om arbetsprocessen ända från manusläsningen till slutmixen. Arbetet fungerar också som en självreflektion om hur bra jag lyckades skapa den stilen som de två referensfilmerna har. I teoriramen behandlas faktorer som olika slags arbetsmetoder som är relevanta för ett välgenomtänkt ljudarbete, och så kallade ljudområden som olika ljudelement kan kategoriseras i. Dessa ljudområden är också en central del av analysen. Jag berättar även i detalj om arbetsprocessen i ljudarbetet i <i>Fem över midnatt</i> och berättar om implementeringen av arbetsmetoder som är beskrivna i teoridelen. Som metod har jag analyserat och jämfört de tre filmerna med hjälp av ett observationsschema, där jag skrev ner mina observationer i de tre olika scen typerna och deras ljudelement i filmerna. Arbetet avgränsas till en analys av tre likadana scentyper från de två referensfilmerna och <i>Fem över midnatt</i>. På det sättet fick jag en trovärdig jämförelse mellan filmerna. Jag kom fram till att det finns flera nyttiga arbetsmetoder som man kan använda för att producera ett mer välgenomtänkt och komplett ljudarbete. Likheterna i observationsschemat visar att strukturen i ljudarbetet inte kräver mycket annat än de rätta ljudelementen. Genom att använda en analysmetod som i detta arbete, kan man få en djupare förståelse för vad som gör ljudvärlden trovärdig. I analysen kom jag också fram till att ljudet och känslan av en vinande vind spelar en stor roll för hur man uppfattar känslan i en filmscen i denna genre.</p>	
Nyckelord:	dystopi, postapokalyps, ljudarbete, arbetsprocess, ljudelement, känsla, stil
Sidantal:	35
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	17.12.2019

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	6544
Author:	Max Kivivuori
Title:	Creating the dystopic sound design in the short film <i>Fem över midnatt</i> – A case study
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	-
Abstract:	
<p>This degree thesis is a case study that is based on the sound design work I have done for the short film “Fem över midnatt”. The short film is about two friends that try to survive the wintery and post-apocalyptic world, where the cold war broke out in the 1980s. The research questions are which elements in the sound design create the feeling of a dystopian and post-apocalyptic sound world, and what kind of work methods and sound elements we used to create the same feeling and style that the reference films have. The purpose of this thesis is for me to develop my understanding of the sound elements that create the post-apocalyptic sound design, and also to learn more about the entire process - from reading the script to the final mixing. This thesis also a self-reflection on how well I have succeeded in creating the style that the reference films have. The theoretical framework consists of different factors of work methods that are relevant for making well thought out sound work, but also so-called sound areas where different sound elements can be categorized. These sound areas are also a central part of the analysis. I also go into detail about the working process in <i>Fem över midnatt</i> and explain the implementation of the work methods described in the sound work in the theory section. The analysis is done using an observation chart, where I wrote down my observations from the scenes from the three different scene types and the sound elements in them. The thesis is restricted to three similar scenes from both reference films and <i>Fem över midnatt</i>. That way I achieved a more credible comparison of the films. I concluded, that there are many useful methods of work that can be used to produce a more thought out and complete sound design. The similarities in the observation charts shows that the sound work does not require much more than the right sound elements. By using a method of analysis like in this thesis, it is possible to get a deeper understanding for what makes sound design believable. I also came to the conclusion that the sound of howling wind plays a big role in how we perceive the feeling in a film scene of this genre.</p>	
Keywords:	Dystopia, post-apocalypse, sound, method, sound elements, sound work, feeling, style
Number of pages:	35
Language:	Swedish
Date of acceptance:	17.12.2019

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Mediakulttuuri
Tunnistenumero:	6544
Tekijä:	Max Kivivuori
Työn nimi:	Tapaustutkimus dystooppisen äänisuunnittelun luomisesta lyhytelokuvassa <i>Fem över midnatt</i>
Työn ohjaaja (Arcada):	Kauko Lindfors
Toimeksiantaja:	-
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Tämä opinnäyte on tapaustutkimus, joka pohjautuu äänityöhöni Fem över midnatt-lyhytelokuvassa. Elokuva kertoo kahdesta ystävästä, joka yrittävät selviytyä talvisesta ja hylätyistä maailmasta, jossa kylmä sota purkautui ydinsodaksi 1980-luvulla. Opinnäytteen kysymyksenasettelu on: Mitkä elementit vaikuttavat dystooppisen ja post-apokalyptisen äänimaailman tunteeseen äänisuunnittelussa, ja minkälaisia työmenetelmiä ja äänielementtejä käytimme luodessamme tunteen ja tyylin Fem över midnatt-lyhytelokuvaan jotka ovat läsnä elokuvissa joita on käytetty vertauksena. Opinnäytteen tarkoituksena on sekä laajentaa ymmärrystäni äänielementeistä, jotka luovat dystooppisen ja post-apokalyptisen äänimaailman, että oppia lisää työprosessista aina käsikirjoituksen lukemisesta loppumiksausseen. Opinnäyte toimii myös itsepohdintana, jossa kysyn kuinka hyvin olen onnistunut luomaan samankaltaisen tunteen ja tyylin, jotka verratut elokuvat edustavat. Viitekehys käsittää eri tekijöitä kuten erinäisiä työmenetelmiä jotka ovat merkityksellisiä perusteellisen äänisuunnittelun kannalta, ja myös niin kutsutut äänialueet jotka voidaan asettaa omiin kategorioihinsa. Nämä äänialueet ovat myös olennainen osa analyysiä. Kerron myös yksityiskohtaisesti Fem över midnatt-lyhytelokuvan äänityön prosessista ja viiteosiossa kuvailtujen työmetodien toteuttamisesta. Tutkimusmenetelmänä olen analysoinut ja vertailut näitä kolmea elokuvaa havaintokaavion avulla, johon olen kirjannut havaintoni kolmesta eri kohtaustyypistä ja niiden äänielementeistä. Opinnäyte rajoittuu kolmen eri kohtaustyypin analyysiin verratuissa elokuvissa ja Fem över midnatt-lyhytelokuvassa. Täten sain aikaan uskottavan vertailun elokuvien välillä. Päädyin siihen tulokseen, että on olemassa monia hyödyllisiä työmenetelmiä, joilla saavutetaan enemmän viimeistellympi ja täydellisempi äänityö. Yhdennäköisyydet havaintokaavioissa viittaavat siihen, että äänityön rakenteeseen ei vaadita paljon muuta kuin oikeat äänielementit. Tämän opinnäytteen analyysitapaa käyttäen voi saavuttaa syvemmän näkemyksen siihen, mikä tekee äänimaailman uskottavaksi. Analyysissä pystyin myös toteamaan, että viheltävän tuulen ääni ja tunne ovat isossa roolissa siinä, miten kohtauksen tunne hahmottuu tässä tyyllilajissa.</p>	
Avainsanat:	Dystopia, post-apokalypsi, äänityö, työmenetelmä, äänielementti, tunne, tyyli
Sivumäärä:	35
Kieli:	Ruotsi
Hyväksymispäivämäärä:	17.12.2019

# INNEHÅLL / CONTENTS

<b>1</b>	<b>INTRODUKTION</b>	<b>7</b>
1.1	Metod	8
1.2	Material	8
1.3	Syfte och mål	9
1.4	Frågeställning	10
1.5	Avgränsningar	10
<b>2</b>	<b>TEORI</b>	<b>11</b>
2.1	Vad gör en ljuddesign bra?	11
2.2	Ljudberättande	13
2.3	Dystopi och post-apokalyps	14
2.4	Emotionell respons	15
<b>3</b>	<b>REFERENSFILMER</b>	<b>18</b>
3.1	The Book of Eli (2010)	18
3.1.1	Synopsis	19
3.1.2	Ljuddesign	19
3.2	The Road (2009)	20
3.2.1	Synopsis	21
3.2.2	Ljuddesign	21
<b>4</b>	<b>FEM ÖVER MIDNATT</b>	<b>22</b>
4.1	Synopsis	22
4.2	Tomhets känslan i ett post-apokalyptiskt samhälle	22
4.3	Arbetsmetoder	23
<b>5</b>	<b>ANALYS</b>	<b>24</b>
5.1	Scentyp 1	24
5.2	Scentyp 2	25
5.3	Scentyp 3	27
<b>6</b>	<b>RESULTAT OCH SAMMANFATTNING</b>	<b>29</b>
6.1	Vindens betydelse	30
6.2	Musik	30
	<b>Källor</b>	<b>31</b>
	<b>Bilagor</b>	<b>32</b>

## Figurer / Figures

Figur 1. On screen, off screen och icke-diegetiskt. Visualiserat av Michel Chion. 1994. .....	14
Figur 2. En modell med tre axlar som demonstrerar de fyra ljudområden. Även om de abstrakta och logiska är på samma axel, kan de ändå ligga väldigt frånskilda i en ljudmix. (Hillman, Pauletto, 2014) .....	17
Figur 3. Filmaffischen för The Book of Eli. (IMDb, 2019) .....	18
Figur 4. Filmaffischen för The Road. (IMDb, 2019).....	20
Figur 5. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 1.....	25
Figur 7. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 2.....	27
Figur 8. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 3.....	29

# 1 INTRODUKTION

Med denna fallstudie ville jag få en bättre förståelse av ljudplanering överlag, men också byggandet av en ljudvärld till en film, samt mitt intresse till postapokalyptisk dystopi i filmvärlden. Hur låter en värld där allting har dött? Hur låter det när samhället har rasat?

Fem över midnatt är en kortfilmsproduktion som utarbetades under våren 2018 i Yrkes-  
högskolan Arcada. Manuset bearbetades före årsskiftet 2017-2018 av Markus Lindstedt. Arbetsteamet bestod av ca 20 personer, varav kärnteamet bestod av 5 personer. Jag gjorde ljudplaneringsarbetet tillsammans med Johnny Aspelin, som agerade som min mentor.

Jag anser att sådana ljudvärldar som vi planerade till filmen är ovanliga och att det finns en utmaning i hur man skapar det i riktiga världen med tanke på infrastruktur (trafik, natur etc.). Resultaten i detta arbete kan med fördel användas som referens för andra ljudplanerare inom liknande projekt. Problemområdet kan begränsas till kortfilmsproduktion, med en stil som tillämpas i filmerna *Book of Eli* (2010) och *The Road* (2009).

I detta arbete presenteras begrepp som diegetiskt ljud, off screen/on screen, akusmatiskt ljud, apokalyps och dystopi. Dessutom beskrivs processer som utvecklingen av ambiensljud, foley-arbete, och verkställande av tekniska och konstnärliga idéer i olika arbetsskeden i studion.

Mitt arbete grundar sig på arbetet som gjordes i filmen "Fem över midnatt", och processen som ledde till slutresultatet. Metoden för arbetet är en fallstudie som grundar sig på stilen i de produktioner som jag har analyserat för att skapa slutresultatet av "Fem över midnatt". Jag ville ta reda på hur bra man kan imitera stilen i de filmerna jag sett som är stora långfilmsproduktioner och hur man implementerar detta till en kortfilmsproduktion. Nackdelen med denna metod är att man endast upplever slutresultatet av produktionen, och inte kommer i detalj in på processen i ljudarbetet beskrivet av ljudplaneraren. Som fördel har man ändå att man kommer lätt åt filmerna, och att slutresultatet är ju det som man jobbar emot, och det är helheten som skapar upplevelsen i biostolen.

## 1.1 Metod

För att tematisera och sortera mitt material kommer jag att använda mig av ett observationsschema, där ja kategoriserar olika ljud i grupper. Jag räknade upp ljuden jag uppfattade i de valda scenerna och skrev ned dem i de olika grupperna. Utöver schemat, räknade jag ut mängden av de olika ljuden i alla scener i de tre filmerna. Schemamodellen jag använde för referensfilmerna *The Book of Eli* och *The Road*, använde jag också för vår egen film *Fem över midnatt*. Därefter kommer jag att granska och jämföra mitt eget arbete i *Fem över midnatt* med de motsvarande scenerna i mitt referensmaterial. Jag har valt att koncentrera mig på vissa specifika delar av filmerna, som t.ex. anslag och upptrappning. Jag anser att denna metod ger mig en viktig infallsvinkel på min problemformulering, och dessutom får jag en bättre uppfattning om hur jag själv lyckats med mitt eget arbete. Ett av de flerkanaliga ljudsystemen i Arcadarhuset, rum A309, användes för analysen för att få ett trovärdigt och noggrant resultat för analysen. Eftersom det finns en 5.1 surroundmix på alla tre filmer, analyserade jag den mixen istället för stereomixen. Detta krävdes för att analysen skulle kunna stöda min teori så bra som möjligt.

Tillförlitligheten i detta arbete baserar sig inte på forskningsresultat utan på kvalitativa källor och god/genomtänkt teoretisk bakgrund. I detta arbete följer jag naturligtvis god vetenskaplig sed, och Arcadas riktlinjer för examensarbete. I den teoretiska bakgrunden presenteras ljuddesign överlag, ljudberättande och emotionell respons. Jag vill lyfta fram David Sonnenscheins bok *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*, som visade sig att vara en mycket nyttig bok för detta arbete, eftersom han förklarar tydligt om arbetsprocessen som ljudplanerare, och teori bakom en fungerande ljudvärld. Därefter presenterar jag referensfilmerna som jag har använt både som stilistiskt botten men också som inspiration för mitt eget arbete i *Fem över midnatt*.

## 1.2 Material

Jag har valt scenerna för analysen på basis av likheten mellan dem. I alla tre filmer finns scener som liknar varandra till handling, och är därför jämförbara med varandra. Också



dynamiken mellan karaktärer i scenerna är inte speciellt stora, vilket betyder att känslan i scenen är ganska lika med varandra.

Scentyp 1: Anslaget till filmen

Scentyp 2: Huvudkaraktären kommer till fram till ett hus som hen går igenom.

Scentyp 3: Dialog i mitten av filmen

I **The Book of Eli** valde jag följande scener:

- Scenen med ett kort montage där Eli går genom ödemarken
- Scenen där Eli kommer till ett förstört hus och tittar omkring
- Scenen där Eli och Solara sitter vid elden och för dialog i en lugn situation uppe i tornet

I **The Road** valde jag följande scener:

- Scenen där mannen och pojken kommer till huset och tittar omkring
- Scenen där mannen och pojken dricker Coca-Cola som de lyckas få ur en automat
- Scenen där mannen och pojken vaknar i grottan och för en lugn dialog

I **Fem över midnatt** valde jag följande scener:

- Scenen där Robin och Kim går på tågskenorna i början
- Scenen där Robin och Kim kommer fram till bensinstationen, och tittar omkring
- Scenen där Robin, Kim och Linus sitter och för dialog inne på golvet

### 1.3 Syfte och mål

Målet med det här examensarbetet är att få en förståelse på hur bra man kan återskapa en stil och känsla som jag har utgått från i mina referensfilmer. Jag går in på djupet hur arbetsprocessen framskred, vad jag har använt för metoder under de olika delarna av produktionen. Arbetet fungerar samtidigt som en självreflektion på hur bra jag har lyckats

att skapa en dystopisk ljudvärld för film. Jag hoppas att detta arbete kan bidra till framtida ljudarbetare i branschen som vill lära sig förstå genren i fråga.

## 1.4 Frågeställning

Frågeställning för mitt examensarbete är:

- Vilka element i ljuddesignen påverkar känslan för en dystopisk ljudvärld?
- Med hurdana arbetsmetoder användes för att skapa en likadan känsla i ljud som i filmerna *The Road* och *The Book of Eli*?

## 1.5 Avgränsningar

Jag har valt att begränsa min analys till tre scener ur *The Book of Eli*, *The Road* och vår film *Fem över midnatt*. Scenerna i filmerna har jag valt på basis av liknande/motsvarande scener i mina referensfilmer med en liknande handling. Jag har avgränsat analysen till endast tre scener av varje film, eftersom det ger mig en tydligare jämförelse på stilarna. Det är också värt att påpeka att produktioner som är gjorda av studeranden i Arcada, inte kan spridas fritt vilket leder till att läsaren av detta arbetet inte nödvändigtvis har tillgång till det material som mitt arbete baserar sig på. Jag strävar därför i detta arbete att möjligast väl beskriva filmens stilistiska egenskaper för att läsaren ska få en grundlig helhetsbild av arbetet.

## 2 TEORI

I detta kapitel presenteras teorin där jag fokuserar mig på arbetsmetoderna dystopigenren och tittarupplevelsen.

### 2.1 Vad gör en ljuddesign bra?

David Sonnenschein (2001) beskriver vissa specifika arbetssteg som är centrala i välgenomtänkt ljuddesign:

Det skrivna manuset är i själva verket den första "lyssningen" av arbetet. Det är där den kreativa processen får sin början, och där ljuddesignen börjar byggas upp. Inflytandet av den skrivna texten kan påverka en mera än att titta på en bild som redan är skapad utgående från en text. Oberoende av de möjliga skillnaderna mellan manusförfattarens ord och vad som faktiskt har filmats, skall man alltid läsa manuset innan man börjar med ljudarbetet i postproduktion. Genom att gå tillbaka till manuset kommer uppfattningen av vad som för berättelsen framåt i ljudet att vara opåverkad av bilden, och därmed närmare den originella tanken. (Sonnenschein, 2001. s. 2) När man förstår de djupare resonanserna av manuset, kan man leta efter de olika mönstren som ger ledtrådar till att bygga strukturen för ljuddesignen. (Sonnenschein, 2001. s. 12)

Det nästa steget är att identifiera olika källor av ljud och deras specifika modifieringar. Det viktigaste då man spelar in och editerar dialog är att se till att rösterna går att uppfatta – förutom om det inte är meningen, och rösten ska vara omöjlig att uppfatta. Därefter kan man koncentrera sig på själva kvalitén på rösterna, och se till att den medföljande ambience inte distraherar tittaren från den egentliga avsikten av scenen.

(Sonnenschein, 2001. s. 32-33)

Följande problem inom produktionen kan enligt Sonnenschein orsaka problem som de ovannämnda:

- Inspelade ljudnivån på mikrofonerna är för lågt eller för högt, som resulterar i brus, brist på klarhet, eller att ljudet går sönder
- För höga bakgrundsljud från inspelningsplatsen som är påträngande och är omöjliga att städa bort i editeringen
- Skådespelarens utförande av repliker, t.ex. sväljning av ord eller överlappande repliker

För att undvika dessa problem med dialog kan man göra olika saker:

- Dubbning av repliker på inspelningsplatsen, så kallade "wild-takes"
- Dubbning i post-produktionen
- Tagning i en alternativ produktion

Om man märker problemet under inspelningen, och det inte finns en möjlighet att ta en ny tagning på bilden, kan man ta en *wild-take* med att ha skådespelaren nära samma tajming, känslotillstånd, perspektiv och bakgrundsambiens. Man kan också söka en annan tagning av samma bild och prova synka den tagningen med det originala bilden. Man hamnar troligtvis ändra på pauserna i tagningen för att få ljudet att passa med bilden. Detta är oftast mer användbart med en replik som är *off-screen*. (Sonnenschein, 2001. s. 32-33)

Dubbning i post-produktion, kallas också för ADR (Automated Dialogue Replacement) är den vanligaste metoden, som är gjort i en studio med originala bilden och ljudet som upprepas flera gånger på så sätt att skådespelaren har en möjlighet att öva in rytmen och intonationen. (Sonnenschein, 2001. s. 33)

Dialogen är nästan alltid den högsta prioritet som skall höras i slutmixen, i undantag om ljuddesignen kräver en ovanlig stund av oklarhet eller hemlighet då orden inte skall vara tydliga. Denna arbetsfas kräver att hitta den bästa fokusen av uppmärksamheten för att den skall stöda berättelsen. (Sonnenschein, 2001. s. 52)

Ditt arbete som ljuddesigner är att skapa en balans från början till slut genom utförande, vård, och utnyttjande av kunskaperna av alla medarbetare.

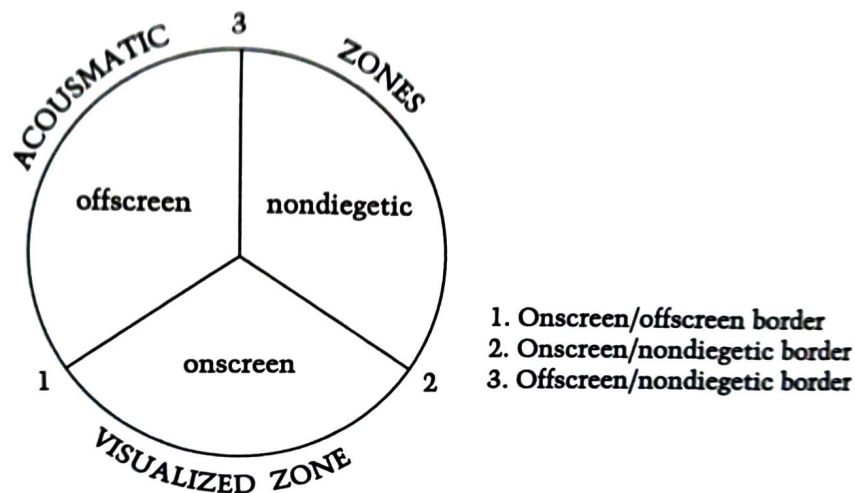
## 2.2 Ljudberättande

Det talas ofta om att det finns tre olika typer av ljud i film; *on screen*, *off screen* och *icke-diegetiskt*.

*On screen* beskriver ljud som vi ser i bilden, som till exempel ett objekt eller personer rör sig eller pratar – fotsteg, en dörr som smäller fast, eller en bil som kör förbi. *On screen* ljud kan också förekomma utan ett visuellt ackompanjement, men för att det ska klassas som ett *on screen* ljud krävs en synkronisation mellan ljud och bild som gör att sammanhanget går att uppfatta. (Sonnenschein, 2001, s. 153)

Ett *off screen* ljud är ett ljud vi hör utan att se själva källan, men sammanhanget är ändå lätt att förstå på grund av vad vi ser i bild. Om karaktärer i filmen reagerar till ljud från en okänd källa, räknas det också som *off screen* ljud. Till denna kategori hör olika bakgrundsljud som fågelsång, trafik, eller åska. (Sonnenschein, 2001, s. 153)

Ett *icke-diegetiskt* ljud är ett ljud som en karaktär inte hör eller reagerar på, eller som inte avges av en specifik händelse i berättelsen. Sådana ljud kan vara till exempel voice-over eller stilistiska ambienser som hämtar en stämning till scenen. *Icke-diegetiska* ljud guidar tittaren mot specifika känslor och förstärker det narrativa som förmedlas. (Sonnenschein, 2001, s. 154)



Figur 1. On screen, off screen och icke-diegetiskt. Visualiserat av Michel Chion. 1994.

Michel Chion beskriver *akusmatiskt* ljud som ett ljud, som inte förekommer visuellt. *Off screen* och *icke-diegetiska* ljud faller under den kategorin. *On screen* ljud är i den visualiserade zonen, dvs. ljud som förekommer i bilden. (Se fig. 1)

## 2.3 Dystopi och post-apokalyps

Dystopi är en inbillad värld, där människor lever ett hopplöst, dystert och skräckfullt liv. (Merriam-Webster, 2019). Medan det ofta finns likheter t.ex. mellan dystopisk litteratur och film, skapar kommunikationssättet olika målgrupper, estetiker och upplevelser. Orimlighet var särskilt tydligt under 1960-talet och 1970-talet, en period då utopiskt manusskrivande blev vanligare, och som var som ett komplement till bl.a. kampen i medborgarrättsrörelsen i USA. (Brayton, 2011, s.67)

Dystopiska samhällen i film kan orsakas av flera olika händelser – överpopulation, artificiell intelligens, ekologiska kriser, eller ett massutdöende som i *The Road*. I *The Book of Eli* har samhället utplånats på grund av en nukleär katastrof, och i *Fem över midnatt* lever vi i tiden efter det kalla kriget. Även om utgångspunkterna är olika för alla dessa

filmer, så är alla filmers karaktärer utan tillgång till de mest grundläggande nödvändigheterna för ett humant liv.

Apokalyps beskriver en total förstörelse, eller extremt dåliga framtida händelser. (Cambridge Dictionary, 2019). Post-apokalyps däremot beskriver tiden efter en total förstörelse.

Dystopiska filmer som t.ex. *Mad Max* är framförda mera som en realitet som skall ske istället för en fantasi, och där ligger dess värde. Filmer som beskriver någon sort av framtid för mänskligheten, gör ofta ett medvetet försök i att få tittaren att se på den moderna världen, men också att fundera på de möjliga framtida effekter på grund av det som händer just nu i världen. (Morris, 2015)

## 2.4 Emotionell respons

Människor är känsliga för vad vi hör. En av den mest kraftfulla användningen av ljud i film är att beskriva hur naturligt vardagliga ljud kan kännas. Ljud påverkar också tittaren genom att simulera verklighet och med att skapa illusion. (New York Film Academy, 2018)

Som exempel kan vi använda oss av scenen i *Fem över midnatt* där vi ser Kim, Robin och Linus sitta och äta på golvet, och man hör stormigt och oroligt väder utanför. Skulle man byta ut det till somrigt och lugnt ljud med fågelkvitter, skulle tittaren uppfatta scenen med en lugnare känsla. Ljud av oväder skapar en stressig känsla.

Neil Hillman och Sandra Pauletto anser, att ljud aldrig lyssnas i isolation och att dess mening är bestämt av ljudets sammanhang. De argumenterar, att alla ljudspår till rörlig bild består av fyra områden av ljud, istället för olika typer av ljud som har använts. Dessa fyra områden är följande:

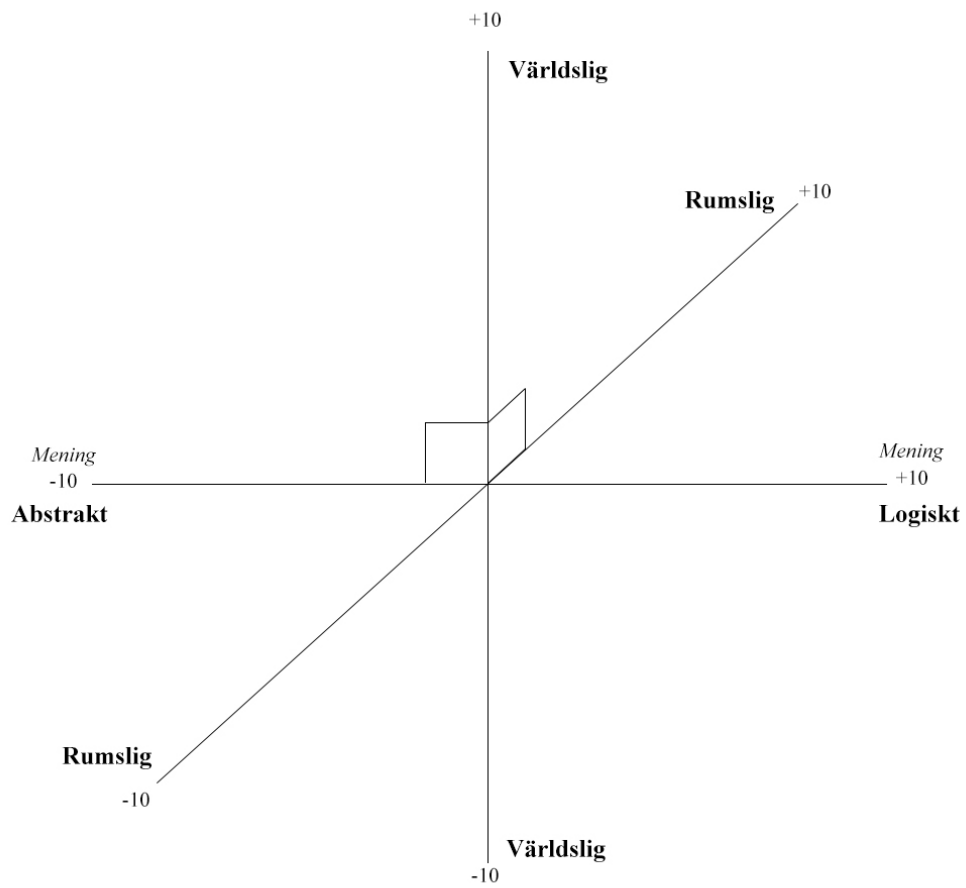
- *Logiska* – Dialog, kommentarspår, diegetisk musik, ljud som har en tydlig mening
- *Abstrakta* – Atmosfärljud, rumtoner och andra ljud som är mindre tydliga i sin mening
- *Världsliga* – rytmiska, punktliga, icke-diegetisk musik
- *Rumsliga* – Ljud som är placerade i ett omgivande ljudutrymme, som t.ex. att panorera mellan höger- och vänsterkanal i stereo, eller monofoniskt placera ljud i ett surroundljudsystem/fält. (5.1, 7.1, Dolby Atmos etc.)

5.1 står för allt som allt 6 ljudkanaler; vänster, center, höger, höger surround, vänster surround och LFE (kanal för låga frekvenser). Första siffran indikerar antalet ”full frekvensspektrum” ljudkanaler, och den andra siffran indikerar antalet låg-frekvens kanaler. 7.1 har ytterligare två surround ljudkanaler på sidorna, vänster surround och höger surround. Dolby Atmos är ett objektbaserat ljudsystem utvecklat av Dolby Laboratories, där ett ljudobjekt kan placeras fritt i ett tredimensionellt klot runt lyssnaren. Det innebär att systemet stöder i teorin upp till 64 kanaler.

För att skilja de fyra ljudområden kan en tredimensionell representation användas, då de *logiska* och *abstrakta* områden är i vardera ändor på samma axel, men då båda har ”mening”. (Se fig. 2) (Hillman, Pauletto. 2014)

De som Hillman och Pauletto kallar *meaning* eller *mening*, är linkat till hur sammanhängande ljudet är i berättelsen. Mycket sammanhängande ljud betyder mycket *mening*. Det är liknande som Michel Chions graf med begreppen *on screen*, *off screen* o *icke-diegetiskt*, men här pratar de om ljudgrupper där de ytterligare kategoriserar olika ljud.





Figur 2. En modell med tre axlar som demonstrerar de fyra ljudområden. Även om de abstrakta och logiska är på samma axel, kan de ändå ligga väldigt fränskilda i en ljudmix. (Hillman, Pauletto, 2014)

### 3 REFERENSFILMER

I detta kapitel berättar jag kort om filmerna jag använt som referens, samt presenterar teori kring stilen på filmerna i fråga.

#### 3.1 The Book of Eli (2010)



Figur 3. Filmaffischen för *The Book of Eli*. (IMDb, 2019)

*The Book of Eli* är en post-apokalyptisk film, där en ensam man vandrar genom Nordamerikas ödemark för att skydda en helig bok som innehåller hemligheter för att rädda mänskligheten. Filmen är producerad av Alcon Entertainment och Silver Pictures. Den är regisserad av *The Huges Brothers*, dvs. Albert Huges och Allen Huges. Manuset är skrivet av Gary Whitta och i huvudrollerna är Denzel Washington, Gary Oldman och Mila Kunis. Filmen hade sin premiär i Hollywood, Los Angeles den 11 januari 2010. I

Finland nådde den aldrig biosalongerna, men släpptes på DVD den 1 september 2010. Budgeten låg på ca. 80 miljoner dollar. (IMDb, 2019)

### **3.1.1 Synopsis**

Året är 2043. I ett våldsamt post-apokalyptiskt samhälle har Eli vandrat västerut genom Nordamerika under dom senaste 30 åren. Han finner tröst i en unik bok, som han bär med sig och vaktar noggrant. Han överlever genom att jaga mindre djur, och letar efter vatten och varor i förstörda och övergivna hus och fordon för att kunna handla vatten och varor i byar han vandrar igenom. Då han anländer till en by som leds av en maktfull gangster, Carnegie, ser han Elis stridskunskaper och erbjuder honom en plats i hans gäng. Carnegie skickar hans blinda älskare Claudia att hämta hennes dotter, Solara, för att övertala Eli att spendera natten där genom att ligga med honom. Eli visar sig dock att vara en bättre man då han varsamt tackar nej till henne. Solara ser Elis bok. Carnegie får veta det, och han slår hennes mamma tills hon berättar vad hon såg. Carnegie skickar iväg hans gäng till ödemarken för att ta boken av Eli, men han strider emot. Eli gör det klart att om de vill ha hans bok, så måste de ta hans liv först.

### **3.1.2 Ljuddesign**

För ljudplaneringen står Steven D. Williams och Eric Norris. Filmen har ljudmixats i DTS, SDDS och Dolby Digital på Universal Studios Sound i Los Angeles. I en intervju gjord av MPEG Magazine, berättar Norris att, då stor del av inspelningarna skedde på en öken utanför Albuquerque, New Mexico, var där mycket öppna områden. Att det hade en känsla av en gammal western-film. Mycket av livet där var söndrigt och förstört, så de ville bygga in det i ljudplaneringen. Williams förklarar att överlevandet av apokalypsen är en stor del av berättelsen. Det finns knappt av vatten och resurser, och det krävde att de måste göra den hårda och ovänliga världen mera trovärdig. (Kaufman, 2010)

Williams och Norris var utmanade också med att jobba med tystnaden i filmen. Varje ljud måste ha en tydlig mening, säger Williams. Anslaget av filmen innehåller mindre än tio ord i dialogen. Man etablerar huvudkaraktären Elis värld. Han går in till ett förstört hus

där han sparkar till burkar och annat, och man hör dem rulla omkring. Det hjälper att sälja den omgivningen. (Kaufman, 2010)

### 3.2 The Road (2009)



Figur 4. Filmaffischen för *The Road*. (IMDb, 2019)

*The Road*, lik som *The Book of Eli*, är en post-apokalyptisk film men med en annorlunda stil och tempo. Den är producerad av Dimension Films, 2929 Productions, Nick Wechsler Productions och Chockestone Productions. Den är regisserad av John Hillcoat, och manuset är skrivet av Joe Penhall. Manuset baserar sig på Cormac McCarthys bok med samma namn. I huvudrollerna är Viggo Mortensen, Charlize Theron och Kodi Smit-McPhee. Filmen hade sin premiär på Venice Film Festival i Italien den 3 september 2009. I Finland fick den premiär den 31 oktober 2009 på Night Visions Film Festival, och den

finska titeln för filmen är *Tie*. Budgeten för produktionen va ca. 25 miljoner dollar. (IMDb, 2019)

### 3.2.1 Synopsis

Filmen utspelar sig i en post-apokalyptisk värld flera år efter en global naturkatastrof, som orsakar ofta förekommande jordbävningar och därefter potentiella faror. Världen är grå och blir mer grå hela tiden medan allting i naturen dör bort. En man och hans pojke, som föddes efter apokalypsen, är på väg och deras plan är att gå till kusten och gå söderut där de hoppas att det är lättare att leva. Mannen har lärt sin son att de är ”de goda mänskorna” som har sitt hjärta på plats, vilket i kombination betyder att de inte söker sig till kannibalism för att överleva. Han äger en pistol med endast två patroner kvar, som han kommer att använda för mord eller självmord för honom och hans son ifall han anser att det

är ett bättre öde för dem. Mat och bränsle är det som alla söker. Mannen har lärt sin son att misstänka alla personer de träffar. Främlingar, som i sin förtvivlan inte bara försöker att stjäla deras mat och saker som de har samlat ihop, men också kanske dödar för mat. Även om livet med endast hans pappa är det ända livet han vet, han kanske kommer till egna tankar vem som är bra och vem som är ond. Samtidigt har mannen tankar om lyckligare tider med hans fru, men också tankar om tiden med henne efter apokalypsen där de är olyckliga, och varför hon inte mera är med dem.

### 3.2.2 Ljuddesign

Leslie Schatz var ljudplanerare för filmen. Det finns en liknande tomhet som vi gjorde till Fem över midnatt. Det finns scener som inte stundvis har någon ambiens över huvudtaget. Jämfört med *The Book of Eli*, har den här filmen en mer avskalad ljudvärld, och därefter en mera realistisk ljudvärld.

## **4 FEM ÖVER MIDNATT**

I detta kapitel går jag igenom scenerna i filmen, och berättar om arbetsprocessen och detaljerna i den. Jag har delat upp mina observationer i tre scener i filmen. De scener som analyseras med hjälp av ett observationsschema senare i arbetet är noggrannare beskrivna.

### **4.1 Synopsis**

Fem över midnatt är en kortfilm som spelar sig i nutid, men i en värld där kalla kriget har brutit ut på 1980-talet. Allt som finns kvar av den post-apokalyptiska världen har stannat kvar vid 1980-talet. Kim och Robin har överlevt apokalypsen och vandrar i den finska vintliga ödemarken. De hittar en övergiven bil där de söker efter mat och vatten. Där i bilen hittar de en reklam på en bensinstation. Det kan finnas mat och skydd från ovädret där, så de bestämmer sig att ge sig iväg dit. De tar sig in i bensinstationen, men där verkar vara tomt. Där träffar de på Linus, som bor på bensinstationen. Efter en stund av osäkerhet och rädsla, hittar de tillit till Linus och sitter ner och äter tillsammans. Kim och Robin hamnar och gå till de extrema för att överleva i den döda civilisationen.

### **4.2 Tomhets känslan i ett post-apokalyptiskt samhälle**

En av de centrala utmaningarna vi hade i planeringen av ljudvärlden var skapandet av tomhet- och apokalypskänslan. Vi visste före inspelningarna, att i scener som befinner sig utomhus måste återskapas på nytt genom foley- och dubbningsarbete. Vi skapade tomhets känslan med att skala bort allt ljud som kan förekomma i ett realistiskt samhälle och infrastruktur. Dvs. trafik i alla former, fåglar, kultur eller någon form av skönhet av naturen. Vi ville få omgivningen att låta kall och fysiskt obekvämt, så som ett samhälle där allting har rasat skulle kunna kännas. Den psykologiska tomhets känslan var egentligen inte den högsta prioritet, utan närmast att få den dystopiska världen att låta realistisk. Detta eftersom bruset från inspelningsplatsen (t.ex. vägtrafik och natur) var för högt, och skulle göra fältljudet oanvändbart. Det krävdes också extra uppmärksamhet på inspelningarna, att lyssna noga efter ljud som bryter känslan för tomheten och apokalypsen. I

scenen där Kim och Robin kommer till bensinstationen, visste vi att vi får bygga upp ljudet från noll eftersom inspelningsplatsen låg precis brevid riksväg 2 i Karkkila, där trafiken förde för mycket ljud för att kunna spela in någon sorts användbart ljud över huvudtaget. I scenerna som utspelade sig inomhus, fokuserade vi i foleyarbetet på att få ljudvärlden att låta smutsig och övergiven. I scenen, där Kim och Robin kommer in i bensinstationen, är golvet mycket dammigt och smutsigt vilket betydde att vi skapade en smutsig betongyta i studion för foleyarbete i scenen då vi bandade in fotsteg och annat som i bild hade kontakt med de smutsiga ytorna.

### 4.3 Arbetsmetoder

Scenerna som utspelar sig i bensinstationen, spelades in under 3 dagar i mars 2018. Inspelningsplatsen var ett gammalt bankkontorsutrymme i Hindhår i Borgå, som hade en mindre landsväg rakt utanför. Det krävdes extra noggrannhet för att exkludera trafikljud som uppstod från vägen brevid under tagningarna. Dock hade vi hade möjlighet att bomma med två bommikrofoner, som manövrerades av två olika bommare. Detta gjorde det möjligt att vi fick många olika tagningar av repliker av skådespelaren som, inte i den bilden, var i bild. I sådant fall kan man optimera bommikrofonens placering till ljudkällan och få en tydlig och bra inspelning av replikerna. Under dessa inspelningsdagar tog vi också flera gånger *wild-takes* för att få rena och tydliga repliker inspelade. Här begränsade dock tiden oss en del. Det hör man i scenen där karaktärerna strider över att överleva och replikerna har förblivit otydliga i slutprodukten. Tiden var också begränsad i post-produktionen då vi dubbade repliker med skådespelarna, och scenen med dessa repliker, bandade på inspelningarna, fick bli kvar i filmen.

Vi bandade också in ljud av fotsteg i snön på inspelningsplatsen, för att få ett naturligt ljud som är lätt att verkställa. För att återskapa ljudet av snö under skor då man gör foleyarbetet krävs en del preparation i post-produktionen. Då det blev dags att ljudlägga scenen där Robin och Kim kommer till bensinstationen, hade vi färdigt ljud av fotsteg från inspelningarna som vi sedan endast behövde synka till bilden och göra små justeringar till

nyanserna på ljudet. Eftersom postproduktionen skedde i maj, så fanns det inte snö för att kunna återskapa fotstegen.

## 5 ANALYS

Analysen förverkligades helt enkelt genom att lyssna och titta på de tre olika scentyperna, och genom att jämföra det kategoriserade materialet i observationsschemat. Det är värt att poängtera att då det gäller ljuddesignen på *Fem över midnatt* vet jag exakt de beslut jag har gjort och de ljudelement jag har lagt in i filmen. I referensfilmerna litade jag endast på det jag hörde och drog slutsatsen enligt det.

### 5.1 Scentyp 1

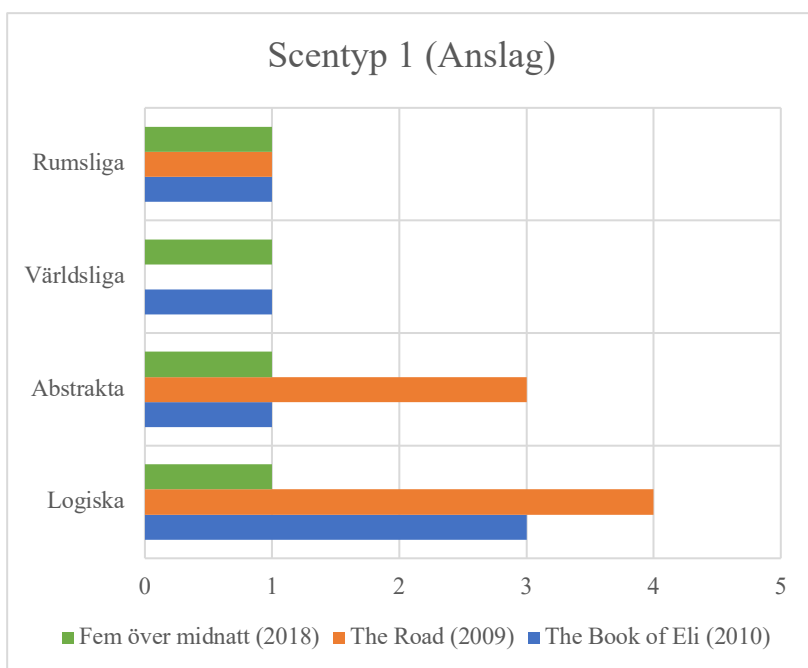
Eftersom den första scentypen behandlar anslaget i filmen, har vi inte ännu så mycket olika ljudelement i de olika ljudområden. I anslaget presenteras omgivningen och känslan i filmen. Dialog förekommer endast i *The Road*, men det är också i väldigt små mängder. (Se fig. 5)

I *The Book of Eli* kom jag fram till sex olika ljudelement; Elis fotsteg, ljudet av bildörren som han öppnar då han kommer fram till bilen, ljuden av själva bilen då han går igenom om de finns något värdefullt i bilen för honom, en svag och ganska neutral vind och ambient icke-diegetisk musik. Musiken förstärks då titeln av filmen kommer i bilden. (Se bilaga 1/3)

I *The Road* kom jag fram till åtta olika ljudelement, men inte ett enda som kunde placeras i kategorin världsliga ljud. De logiska ljuden som kan höras är vatten som porlar, karaktärernas kläder, några ord i dialog och Viggo Mortensens voice-over. Vi hör också abstrakta ljud som vind, knaket av fallande träd och en jordbävning - som dock uppfattas som ett generiskt dån innan ljudet förklaras i dialogen och det framkommer att det är frågan om en jordbävning. Vinden som hörs övergår också till den rumsliga ljudgruppen. (Se bilaga 2/3)



För Fem över midnatt fanns det tre ljudelement; den vinande vinden, musiken och den rumsliga atmosfären. Jag kategoriserade musiken som både rumslig och världslig, eftersom musikelementen i scenen börjar som mera icke-diegetiska, men påföljs sedan av en logisk uppfattning där det klipper till en tätare bild och titeln kommer fram i bild. (Se bilaga 3/3)



Figur 5. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 1.

## 5.2 Scentyp 2

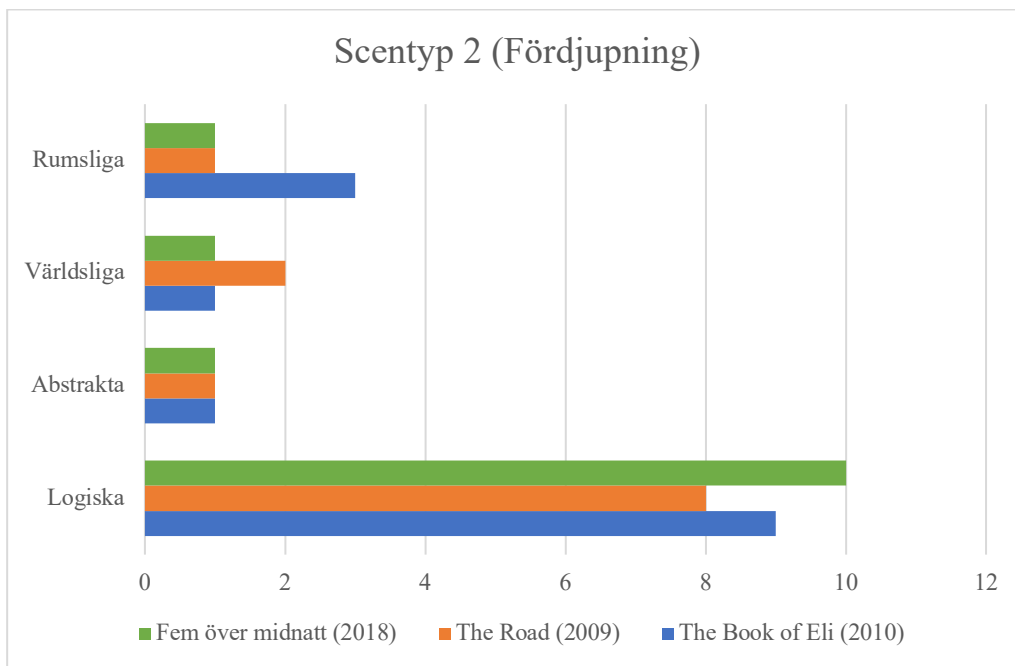
Den andra scentypen har mera handling än den första scentypen. Det betyder att det finns mera ljudelement som stöder berättelsen i alla tre filmer. I scenerna går vi in på fördjupningen av berättelsen, och vi får en mer noggrann beskrivning av omgivningen, vilket leder till ett högre antal logiska ljud än i den första scentypen. (Se fig. 6)

I *The Book of Eli* har vi 14 olika ljudelement. Vi hör logiska ljud som Elis fotsteg, ytterdörren som smäller upp med hög volym - som också ger en effekt av en överraskning -

vattenkranen som inte fungerar och ljud från Elis kläder. Här hör vi första gången i filmen mera tydlig musik som jämfört med musiken i första scentypen, är lättare att uppfatta och är därmed mer logisk. Vidare i scenen hör vi kärl klirra i skåpet som Eli går igenom och vattenflaskan han skruvar upp korken på. Då Eli öppnar skåpdörren hör vi det logiska ljudet med en högre volym för att förstärka den skrämmande effekten av att det hänger ett lik i skåpet. Därefter hör vi några ord av dialog, då Eli provar skorna som han tagit av liken som hängde i skåpet. Vi hör abstrakta ljud i scenen, som den vinande vinden utanför och knaket från huset, vilket i sig signalerar att huset är övergivet och förfallet. Vi hör här mera rumsliga element, som vinden, knak av huset och skåpdörren. (Se bilaga 1/3)

I Scenen i *The Road* hörs 12 olika ljudelement. Till de logiska ljuden hör mannens flämtande, mannens och pojkens fotsteg, fönstret som de öppnar, dialog, en pistol, skåpdörren som mannen öppnar och köksbordet som skuffas på golvet. Till slut hör man regn då det klipper till bilden där man ser att mannen och pojken går ut på gården. Man hör ett abstrakt ljud som är ett ganska neutralt exteriörljud. Fallande träd och knak av dem fortsätter även i den här scenen och uppfattas som världsliga ljud lika som i scentyp 1, och man hör också åskbuller och regn i slutet. Exteriören blir här också rumslig. Det är värt att observera att jag har begränsat analysen på den här scenen till bilden där man ser mannen och pojken ute på gården, eftersom handlingen ändrar betydligt och är därmed inte längre relevant för jämförelsen mellan filmerna. (Se bilaga 2/3)

I *Fem över midnatt* fanns det 13 ljudelement. Till scenens logiska ljud hör musiken som kommer i början av scenen och som dör ut då Kim och Robin kommer in i bensinstationen, dialogen mellan Kim och Robin, fotsteg, ljud av kläder, ljudet av ytterdörren och klockan som klingar ovanför dörren då den öppnas, en burk som faller på golvet, en c-kassett i fodralet som faller ner på golvet, en tidning som bläddras i, kofoten som används för att bryta upp dörren och knaket från dörren som bryts upp. Inget annat än en vinande vind omfattar de abstrakta ljuden. Musiken här hämtar en rytm till scenen men har mindre mening, vilket betyder att man kan kategorisera det som världsligt ljud. Den vinande vinden är också rumslig här. (Se bilaga 3/3)



Figur 6. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 2.

### 5.3 Scentyp 3

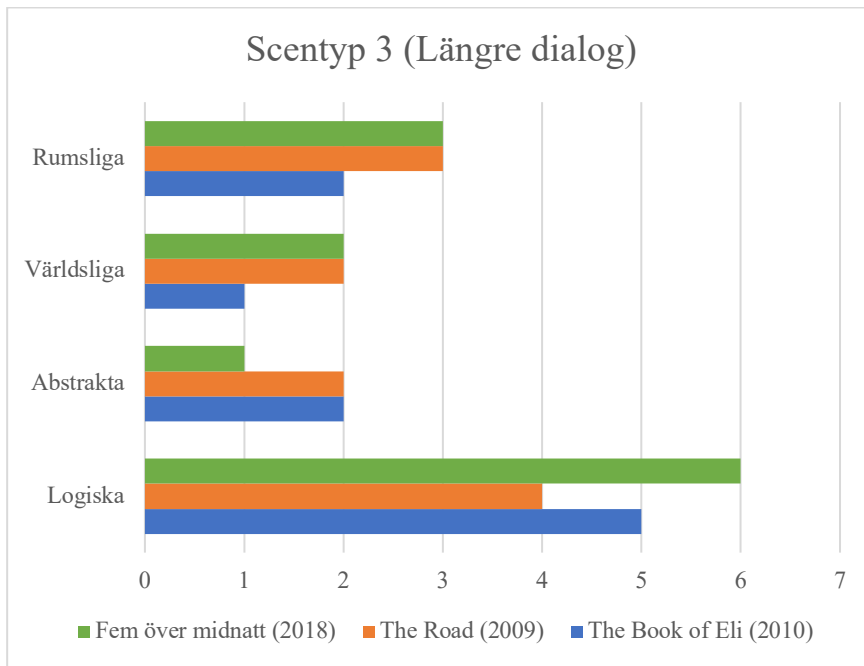
Den tredje och sista scentypen har mera dialog än de andra två scentyperna. Här är dock skillnaden mellan olika ljudkategorierna mindre än i de andra scentyperna. Jag upplever att den här scentypen har mera ljudelement som *inte* är logiska, eftersom den här scentypen är betydligt längre in i berättelsen än de två första scentyperna är, och strävar därefter till en ljudvärld som gör att tittaren känner att hen befinner sig i berättelsen. Tittaren känner till karaktärerna bättre och de har utvecklats mera i den här delen av berättelsen än i början av filmen. (Se fig. 7)

*The Book of Eli* har tio olika ljudelement. De logiska ljuden är brasan, dialog mellan Solara och Eli, boken som bläddras i och som hålls i händerna, klabben som Eli kastar i elden under dialogen då han citerar bibeln, ljudet från väskan då Eli sätter boken in i den, och ljudet av iPoden med hörlurar som han använder. De abstrakta ljuden är också här den vinande vinden, men i den här scenen hör man också ett ljud som jag endast kan beskriva som ett "icke-diegetiskt vinande" - ett ljud som lite imiterar en vinande vind men det är svårt att tolka vad det är för instrument eller föremål som skulle skapa ljudet. Då

Eli berättar en berättelse om tiden då apokalypsen skedde, kommer världslig musik in som har en dramatiserande effekt på dialogen. Rumsliga ljud är reverbet av utrymmet som scenen utspelar sig i, eftersom karaktärerna befinner sig i en byggnad som är gjord av betong. Den vinande vinden är också rumslig här.

I *The Road* finns det nio ljudelement. Vi hör logiska ljud som när mannen försöker få en läskburk ut ur en automat som de har hittat i en övergiven butik, dialog mellan mannen och pojken, och ljudet av läskburken som mannen öppnar med sin kniv. Regnet, som också syns i de vida bilderna, kan enligt min uppfattning kategoriseras som logiskt. Vi hör också ljud från karaktärernas kläder. Inga abstrakta ljud uppfattas i den här scenen. Reverben i rummet är rumsliga, lika som i *The Book of Eli*, mera tydlig i den här scentypen. Det logiska ljudet av regnet blir också rumsligt här. (Se bilaga 2/3)

I *Fem över midnatt* finns det 11 ljudelement. De logiska är dialogen mellan Linus, Kim och Robin, ljudet av skeden i kastrullen som Kim äter ärtsoppan med, ljud från kläder då karaktärerna rör på sig, pistolen som Linus inspekterar, brännvinsflaskan som öppnas, och skottet i slutet av scenen då Linus skjuter Kim med pistolen. Det abstrakta ljudet är den vinande vinden, och världsliga ljud är knakandet av byggnaden, och den ambienta musiken. Ljud som faller i kategorin av rumsliga ljud, är en vinande vind, knakande byggnaden och reverbet av rummet. (Se bilaga 3/3)



Figur 7. En graf på hur ljuden fördelades i scentyp 3.

## 6 RESULTAT OCH SAMMANFATTNING

Som svar på mina forskningsfrågor anser jag att det finns flera bra arbetsmetoder som man kan använda sig som grund till att göra ett välplanerat och komplett ljudarbete. Det är viktigt att redan i tidigt skede fundera ut vad du vill ha för element i din ljudvärld i den färdiga produkten. Saker som att prova att spela in foley ljud på inspelningsplatsen kan vara mycket värdefullt då man ljudlägger i slutändan. Det gäller bara att prova sig fram. Att få en dystopisk känsla i filmen är ingen självklarhet och det krävs att man funderar över hur man inbillar sig att ett samhälle skulle låta då man berättar sin berättelse i både bild och ljud. En bra plats att börja är att använda sig av referensbilder som redan är gjorda under samma tema, och använda dem inte bara som inspiration, men också för att analysera djupare vad som skapar den specifika känslan av en post-apokalyptisk värld i ljuddesignen.

Likheterna i observationsschemorna mellan referensfilmerna och vår film visar att strukturen i ljuddesignen inte kräver annat än de rätta ljudelementen, lika som nästan i vilken

filmgenre som helst. I och med att mängden av olika ljudelement i scenerna var så gott som lika i både referensfilmerna och vår film, kan man konstatera att ljudberättandet av omgivningen inte blev bristfällig i *Fem över midnatt*.

Genom att använda den tredimensionella modellen kan man djupare analysera hur de olika ljudelementen stöder berättelsen.

## 6.1 Vindens betydelse

Kärnan sitter i ljudelementet av vind. Vinden kom fram i alla tre filmer och föll alltid i samma ljudkategori, och hade alltid samma uppgift. En mer eller mindre vinande vind. *The Book of Eli*, *The Road* och *Fem över midnatt* hade i minst en scentyp den vinande vinden som ett *abstrakt* ljudelement som skapade en känsla av oroligt väder och som signalerar att omgivningen på ett sätt eller annat är hostil. Det finns vissa stilistiska skillnader hur vinden exakt låter i scenen, som exempel i *Book of Eli* där vinden var mera orolig och tydlig i ljudmixen, men annars förde exakt samma uppgift i berättelsen som i de andra filmerna. Vinden i filmerna upplevs alltid som kall, med undantag *The Book of Eli*, där bilden förmedlar att temperaturen i omgivningen är varm. Vinden indikerar endast en orolighet i klimatet och ostabilitet.

## 6.2 Musik

Då det kommer till musiken kan man konstatera att så länge man inte ser musiken spelad på ett instrument i bild, kan man kategorisera musiken i scenerna som ett världsligt ljud. Karaktärerna i filmen är inte medvetna om musiken, och den spelar inte i berättelsen. Därmed är inte musiken ett logiskt ljud.

## KÄLLOR

Merriam-Webster, 2019.

Tillgänglig: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>

Hämtad: 12.11.2019

Cambridge Dictionary, 2019.

Tillgänglig: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/apocalypse>

Hämtad: 12.11.2019

Brayton, Sean. 2011. *The Racial Politics of Disaster and Dystopia in I Am Legend*, s.67. Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television

Sonnenschein, David. 2001, *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*, Michael Wiese Productions

New York Film Academy, 2018.

Tillgänglig: <https://www.nyfa.edu/student-resources/use-sound-heighten-emotions-film/>

Hämtad: 18.11.2019

Morris, Brogan, 2015. Mad Max and the function of cinematic dystopia

Tillgänglig: <https://newhumanist.org.uk/articles/4918/mad-max-and-the-function-of-cinematic-dystopia>

Hämtad: 18.11.2019

Hillman Neil, Pauletto Sandra. 2014, *The Craftsman: The use of sound design to elicit emotions*.

Tillgänglig: [https://www.researchgate.net/publication/273480903\\_The\\_Craftsman\\_The\\_use\\_of\\_sound\\_design\\_to\\_elicit\\_emotions](https://www.researchgate.net/publication/273480903_The_Craftsman_The_use_of_sound_design_to_elicit_emotions)

Hämtad: 18.11.2019

Kaufman, Debra, 2010. *Post-Apocalypso: Sound Design for the End of the World*

Tillgänglig: <http://designingsound.org/2010/02/02/the-sound-design-of-the-book-of-eli/>

Hämtad: 20.11.2019

## **BILAGOR**

Observationsschema 1/3 (The Book of Eli)

Observationsschema 2/3 (The Road)

Observationsschema 3/3 (Fem över midnatt)



## OBSERVATIONSSCHEMA (THE BOOK OF ELI)

<b>LOGISKA</b>	<b>ABSTRAKTA</b>	<b>VÄRLDSLIGA</b>	<b>RUMSLIGA</b>
SCENTYP 1			
Fotsteg Bildörr Bilskrotet	Exteriör neutral atmosfär	Musik	Exteriör
SCENTYP 2			
Fotsteg Ytterdörren smäller Vattenkran Kläder Musik Kärl Vattenflaska Skåpdörr Dialog	Husknak Vinande vind		Exteriör Husknak Skåpdörr
SCENTYP 3			
Brasa Dialog Bok Klabben i elden Väska iPod	Vinande vind Icke-diegetiskt vin	Musik	Reverb av rummet Vinande vind

## OBSERVATIONSSCHEMA (THE ROAD)

LOGISKA	ABSTRAKTA	VÄRLDSLIGA	RUMSLIGA
SCENTYP 1			
Vatten porlar Kläder Dialog Voice-over	Vind Trädknak Dån/jordbävning		Vind
SCENTYP 2			
Flämtande Fotsteg Fönster Dialog Vapen Skåpdörr Köksbordet flyttas Regn	Exteriör neutral	Fallande träd/knak Åskbuller	Exteriör
SCENTYP 3			
Drickmaskinen Dialog Kokistölken Kläder Musik		Musik	Regn Exteriör Rumreverb

## OBSERVATIONSSCHEMA (FEM ÖVER MIDNATT)

LOGISKA	ABSTRAKTA	VÄRLDSLIGA	RUMSLIGA
SCENTYP 1			
Musik	Kall vind	Musik	Atmosfär
SCENTYP 2			
Musik Dialog Fotsteg Kläder Ytterdörr + klocka Fallande burk Fallande C-kasett Tidning Kofot Dörrknarr	Vinande vind/exteriör	Musik	Vind/Exteriör
SCENTYP 3			
Dialog Sked I kastrull Kläder Revolver Flaska + kork Skott	Vinande och storming vind	Husknak Musik	Vinande och storming vind Husknak Rumreverb

