

# Innehåll

<b>SYFTE</b> .....	2
<b>METOD</b> .....	2
<b>FRÅGESTÄLLNING</b> .....	2
<b>BAKGRUND</b> .....	2
<b>INLEDNING</b> .....	3
HUR UPPLIVER VI LJUD .....	6
SE MED ÖRONEN .....	8
PAVLOS HUNDAR.....	9
LJUD OCH PERSPEKTIV .....	9
<b>CHIOS ÅSIKTER</b> .....	10
<b>STAR WARS UPPBYGGNAD</b> .....	11
<b>HITCHCOCK UPPBYGGNAD AV PSYCHO</b> .....	12
<b>DET STORA BLÅS UPPBYGGNAD</b> .....	13
<b>JÄMFÖRELSE MELLAN FILMerna</b> .....	14
<b>SAMMANFATTNING</b> .....	15
<b>SLUTDISKUSSION</b> .....	17
<b>LITTERATUR</b> .....	19

## Syfte

Det övergripande syftet med mitt arbete är att kunna ta reda på hur ljud är designat i olika filmer men eftersom film är ett sådant stort ämne fick jag korta ner det, och kortade ner det till skräck/Science fiction film. Eftersom detta också kändes lite stort, valde jag att ta de två filmerna, Psycho och Star Wars 4. Dessa valde jag för att de är ganska gamla filmer, och kunskapen som finns idag, användes inte lika mycket. Även för att ljudet är designat på så olika sätt till skillnad mot hur man gör idag. Jag kommer även att göra en egen undersökning, med en egen film som jag kommer att komplettera mitt arbete med.

Min hypotes är att vi ofta tror att vi har sett något, som vi egentligen har hört.

## Metod

Den metod som jag har tänkt att använda mig av är att använda filmerna Psycho och Star Wars IV och utgå ifrån både Michel Chion och Klas Dykoffs sätt att beskriva hur ljud ska designas i filmer, och ställa deras åsikter emot varandra, för att få fram mitt resultat. Jag har även använt mig av Brodwell, Thompson och Wise för att kunna förklara detta fenomen.

## Frågeställning

Kan man skapa ett filmljud som skapar minnen och i så fall hur?

Kan man skapa ett filmljud som tar fram något ur vårt undermedvetna?

Hur skapar man bra ljuddesign och Vad är bra ljuddesign?

Vad är skillnaden i ljuddesignen i Star Wars IV, Psycho och det stora blå?

## Bakgrund

Jag har valt att skriva om hur vi med hjälp av ljud i filmer kan få fram omedvetna minnen och känslor, även hur man ska designa dessa ljud. Jag har valt att titta på detta genom de tre filmerna Star Wars IV, Psycho och det stora blå, för att försöka att få fram hur man har designat ljudet i dessa filmer, och försökt att få fram ett bra ljud som får åskådaren att kunna leva sig in i filmen, med hjälp av ljud och bild. Jag har utgått ifrån de två författarna Klas Dykoff och Michel Chion och ställt deras åsikter mot varandra, och med hjälp av dem och med filmerna försöka att få fram

mitt önskade resultat, som är att få fram just att det går med hjälp av ljudet att få fram ett minne med hjälp av ett filmljud.

## Inledning

Vi kanske kan tro att filmen enbart är en visuell upplevelse och att vi inte riktigt har förstått det viktiga med ljudet i filmen. Ljudet i filmen är ofta lika komplicerat som bilden i filmen. Ett ljudspår har tre ingredienser

- Människoröster
- Ljudeffekter
- Musik

Dessa tre måste bli mixtrade och balanserade på det sätt som man anser vara rätt så att man får sin önskade effekt.

Med ljudeffekterna måste man kunna synkronisera det som händer på skärmen och ljudet, som t.ex. ett dörrhandtag som trycks ner, eller någon som spelar ett piano.

De icke synkroniserade ljuden kan exempelvis röra sig om att producenten lägger till en syren från en ambulans, när scenen egentligen handlar om ett bråkande par, för att göra scenen mer realistisk. Bakgrundsmusik brukar läggas till för att ge filmen ett slags rytm. Det är oftast inte menat att den ska märkas, mer för att ge filmen ett slags känsla till en karaktär, eller ge den en speciell utstrålning, eller till hela filmen.

Bakgrundsmusiken kan hjälpa tittaren att hitta länkningen mellan scenerna, som att ett tema kan kopplas till en speciell karaktär eller situation som ofta återkommer, som bara ska hjälpa publiken att komma ihåg historien bakom.

Vi har lärt oss med hjälp av musiken, vad som kan hända i en biljakt eller när man öppnar en dörr in till ett mörkt rum i en skräckfilm.<sup>1</sup>

Mycket av det klassiska sättet att göra filmmusik ändrades under femtiotalet då jazzen började dominera, den utveckling som började komma upp med detta var enligt många kritiker ett ganska enkelspårigt tänkande.

Det som blev var att många filmer började använda mycket av populär musik i filmen, med att den var enkel att kunna ändra i olika filmsituationer med hjälp av en orkester.

---

<sup>1</sup> [www.filmsound.org/marshall/index.htm](http://www.filmsound.org/marshall/index.htm)

I början av sextiotalet var det mest utmanande för den klassiska ljudfilmen att mycket av den ”nya” ungdomskulturen inte längre hade samma musiksmak som innan. Nu var det mycket rock and roll som gällde och det var mycket svårare att få in i den dåvarande filmkulturen.

Den nya utmaningen för filmen blev nu att försöka att försöka få in den nya populärmusiken. Jazzen hade ofta använts som ledmotiv till filmer och var som sagt en enkel musik att använda i film. Den största ändringen som skulle konfrontera den klassiska eran inom film kom under sjutio – och åttio talet, då synten och andra ljud skulle komma, då de ersatte de akustiska instrumenten som innan användes under filminspelningar. Denna teknik används fortfarande väldigt mycket idag.<sup>2</sup>

Det finns filmvetare anser att audio tekniken nästlar sig in i med den visuella uppspelningen. Det var i början av ljudfilmseran, när den visuella uppspelningen var begränsad till de tekniker som fanns, som ljudtekniker började komma upp. Det var de som skulle revolutionera all den teknik som finns idag.

De menar att musiken i en scen, gör hela scenen. Men musiken kan också skapa en motsats till en händelse, genom en planerad förvirring riktad mot åskådaren.

Vare sig man vill eller inte så har ljudtekniken en stor inverkan på film av många anledningar. En direkt anledning är att den sätter åskådaren i en speciell stämning. Rytmen i en film är viktig på det sättet att kroppen delar in den i olika nivåer. En rytm kan vara något så lite som ett hjärtslag eller en vanlig puls.

Med hjälp av ljudet kan filmskapare få fram att kunna representera olika tidsperioder.

Ofta sammanfattar man ljudberättande som en del i en film. Ett bra och effektivt ljudberättande kräver en bra planering redan på manus skrivande nivå. Enligt Klas Dykoff kan denna process leda till att hela filmen blir bättre. I många berättarformer, som när vi berättar en historia för barn, eller att vi hör någon historia på radion, måste vi använda olika röstlägen eller olika gester, för att kunna hålla historien vid liv. Men i filmberättande finns det mycket mer att använda, som t.ex. olika naturliga läten och bara användningen av bilden. Om man väljer att berätta med både bild och ljud, och om en människa ska vissas i närbild när något hemskt händer, så lägger man ofta till det ljudet senare, till vad som händer senare i scenen. Det är många kompositörer som låter filmen själv påverka formen och innehållet i en film och ljudet, och det är många som skriver sina egna kompositioner, och enligt Dykoff i värsta fall låtar, som ofta är tänkta att fungera själva, och inte

---

<sup>2</sup> <http://web.archive.org/web/19970516041818/http://citd.scar.utoronto.ca/VPAB93/co....>

riktigt passar i filmen. Allt oftare bestämmer filmbolagen om det som skall göras, för att de ofta också äger skivbolag som vill känna pengar på musiken, som oftast drar in mera pengar än själva filmen.

Enligt Dykoff har ljudet dessa berättar funktioner.

- Att skapa/byta kontinent
- Att beskriva olika platsers inbördes förhållanden
- Att leda åskådarens uppmärksamhet
- Att beskriva en ljudmiljö
- Att skapa eller betona/bryta rum och/eller tempo

Oftast så tror vi att vi har sett något som vi i själva verket har hört, just för att hörseln hjälper oss att tolka den bild vi ser framför oss. Detta är ofta en process som vi är omedvetna om, vilket underlättar för dem som skapar ljud i filmer. Det är väldigt ovanligt att vi ser något utan att höra det, men vanligt att vi hö något utan att se det. Detta är en kombination av att hörseln inte är lika precis som synen, detta gör att vi måste analysera allt det vi hör, men inte det vi ser. Det viktigaste som skiljer synen och hörseln åt är att en människa bara kan se i hundraåttio graders vinkel framåt, medan vi kan höra i alla riktningar. Hörseln är också mer mottaglig för rytmer än vad synen är, och det är ofta hörseln som avgör i vilken rytm vi rör oss. Detta använder man också mycket i film, att använda olika ljud för att ändra rytmer i scener.

Ljudeffekter är ofta de ljud som märks mest, förutom dialogerna i filmer. De är ofta enkla att lägga märke till, för att de är ofta kopplade till en speciell scen eller händelse. Enligt Dykoff kan detta ibland vara svårt då man måste kunna koppla rätt ljud till rätt bild. Det är också viktigt att få in det ljud som inte syns i bild, de är inte lika framträdande som ljudeffekterna, trots det lägger man ner lika mycket tid åt dem båda. Och när de väl fungerar bra, så gör det mycket åt filmen. Oftast räcker det med att man hör träd i bakgrunden om det vissas en person som går i skogen. Att hitta rätt ljud till rätt bild är oftast inte det enklaste, för att det är ljudet som spelar den största rollen till att hjälpa den bild som visas.<sup>3</sup>

Enligt ljudteknikern Ben Burt som gjort ljudet i Star Wars finns det tre olika yrken som, det är den som skapar det färdiga filmljudet. Det är den som skapar ljudet ifrån första början, den som redigerar ljudet och den som sätter ihop ljudet med filmen. Enligt Burt så är det den sist nämnda som har det svåraste jobbet, eftersom det är han som ska få musiken, dialogen, allt övrigt ljud, och

---

<sup>3</sup> Ljudbild eller synvilla, Dykoff, Klas sid. 35-58 89-91

bilden på skärmen att gå ihop. Burt menar att det är först efter Star Wars filmerna som termen ljuddesigner har kommit till.<sup>4</sup>

Enligt Albert Calvacati började historien om ljudfilmen inte med att ljudet introducerades i filmen, utan när filmen i sig skapades. I början av filmens era var musiken i film till för att få bort mycket av det ljud som projektorerna skapade, och att ge åskådarna en känslomässig atmosfär i filmen.

När bion blev mer och mer populär, fick musiken en helt annan roll och man satte in större och större orkestrar. Calvacanti hävdar att det var de som skapade dramatiska filmer som drog igång den stora eran med musik, som skulle användas för att skapa känslor hos åskådaren.<sup>5</sup>

Bela Balazs menar att det är bilden som formar ljudet, därför att ljudet i film aldrig behöver förklaras med ord som till exempel i radion.<sup>6</sup>

### ***Hur upplever vi ljud***

Det finns många skillnader mellan hur vi upplever skillnader på bilder och ljud. Den största skillnaden är att vi kan blunda, men vi kan inte på något sätt stänga av våra öron. Eftersom vi hela tiden hör, tar hjärnan hela tiden emot ljud, som den hela tiden måste sälla. Man har hjälp av både hörseln och lukten för att skapa associationer, så ofta tar synen hjälp av dessa sinnen för att skapa en bild av det vi ser. Mycket av de starka intryck som vi får under livet samlas ofta upp i ett omedvetet minne. Dykoff anser att fler filmskapare ska ta hänsyn till detta minne och försöka att få fram dem, och han tycker att musik är ett bra alternativ. Människor har ofta svårt att värja sig mot känslösam musik i filmer. Men många filmskapare tänker ofta inte på detta enligt Dykoff. Det är inte bara romantiska eller sorgsna känslor som kan undertryckas med musik, utan även skräck, glädje eller hjältemod. Vi som är filmåskådare har länge tränats i hur vi ska reagera på filmmusik efter att vi har utsatts ofta för denna typ av musik, och att den vanligaste filmmusiken ofta återkommer. Det finns forskning om att människors hjärna tar in mer hörsel- och musikintryck än vad den tar in syn intryck. Bilder och syn intryck är oftast mycket korrekta, en bild på en strand, är för ögat just den stranden vid det tillfället som bilden togs, men om man lägger till ljudet av havs vågor och fiskmåsar, kan bilden ge helt andra intryck, som att man kan föreställa sig sin egna strand, som man kan minnas från en semester eller liknande. Detta sinnes intryck ger då ett starkare intryck på vår hjärna än vad synen ger.

---

<sup>4</sup> <http://www.filmsound.org/starwars/burtt-interview.htm>

<sup>5</sup> Film sound and practice, Wise, Elisabeth, Belton, John sid. 96-98

<sup>6</sup> Film sound and practice, Wise, Elisabeth, Belton, John sid. 117

Synsinne är inte lika starka som vårt hörselsinne, och mycket av våra hörsel intryck som hamnar direkt in i vårt undermedvetna, så det krävs kanske ett liknande hörsel intryck för att få fram det igen. Dofter och ljudintryck innehåller ofta ganska lite information, men de har en stor förmåga att skapa associationer det vill säga att de har en stor associations yta.

Enligt Dykoff gör många filmskapare ett vanligt misstag när de försöker att vara för precisa för sin publik.<sup>7</sup> Så länge det otäcka i en film, lämnar lite åt vår fantasi och så länge detta håller fungerar filmen. Men ofta faller för frestelsen att vissa det, eller vissa för mycket och då faller genast illusionen för åskådaren. Åskådaren får då för mycket syn impulser och på det sättet för mycket information på en gång.

Rättvänt kan ljudet vara en rak väg in till åskådaren.

Men hur skall man då göra för att skapa rätt sorts associationer enligt Dykoff?

Han menar att man ska ta bilder som lämnar plats för både bilden och ljud och som väcker frågor, genom att de inte lämnar ut all information. Manusförfattaren ska inte lämna ut rollkaraktärerna helt, så att de inte berättar helt vad de känner eller vad som kommer att hända. Manusförfattaren ska också ge karaktärerna och åskådaren rätt att lyssna på vad som händer runt omkring dem i stället för att fylla en hel scen med dialog.

Det kan vara svårt att illustrera väldigt svaga ljud eller tystnad i en film för att det ofta dränks av luftkonditioneringen och popcornprasslet i biosalongen som kan förstöra det hela. Men om man säger att det blir helt tyst kommer åskådarna snabbt att tappa koncentrationen och tro att det har blivit något tekniskt fel. Men det finns filmer så som psycho som använder tystnad på ett bra sätt. Men det är en effekt som ska användas varsamt enligt Dykoff. Han menar även att ett knep för att få något att verka helt tyst är att först spela ett ljud på ganska hög volym för att sedan ta bort det helt, och detta får åskådaren att tro att det är helt tyst.

Vi människor är vana vid att ljudet i världen är i synk, det vill säga att en rörelse oftast följs av ett ljud, som att vi klappar händerna så smäller det till efteråt. Ett exempel på något sådant är Star Wars, så finns det ingen ledtråd till oss åskådare hur någonting egentligen ska låta, eller om det överhuvudtaget ska låta. Men eftersom ett ljud kommer utav att Luke Skywalker tar fram sitt svärd, vet vi hur det ska låta, och sätter ihop ljudet med rörelsen i bilden.

Om man vill skapa ett synk sammanhang mellan ljudet och bilden, för att få en atmosfär, så ska ljuddesignen försökat att hitta en rörelse i bilden och ett ljud som passar med just den specifika

---

<sup>7</sup> Ljudbild eller synvilla, Dykoff, Klas sid. 59-64

rörelsen som kan synka den och/eller med en kamerarörelse. För att det vagaste sambandet mellan bilden och ljudet kan räcka för åskådaren ska kunna acceptera att de hör samman.<sup>8</sup>

### ***Se med öronen***

Med hjälp av hörseln kan en människa berätta vad det är för väder ute, eller vad som kanske sker utanför dörren eller fönstret. Mycket av den ljudinformation man får är inte alltid lika exakt som synen, just för att det kräver mer tolkning i hjärnan, men ofta kan ljud ge mer information än vad synen kan, i alla fall den kopplingen som är starkare till åskådaren själv, eftersom det resultat man ofta får är beroende av åskådarens egna erfarenheter. Eftersom man inte kan fokusera med sin hörsel på samma sätt som man kan fokusera med sin blick, måste ljuddesignen i filmen anpassa ljudet så att det bara kommer ett ljud om gången så att örat kan fånga upp ljuden på ett bra sätt, annars kommer hjärnan att sälla bort det ljud som jag som person inte väljer att lyssna på, och då kanske man missar något viktigt ljud som gör hela scenen och anpassa detta ljud på det sättet som en människa hör.

För att ljudet i filmen ska fungera på detta visset, måste filmen vara färdig klippt då ljuddesignen ska sätta på ljudet till filmen, och kunna välja ut rätt ljud till rätt scen.

Det finns en intressant skillnad mellan ljud och bild, som märks i film. Det är att jag som åskådare ofta har koll på hur kameran står i förhållande till det jag ser på skärmen, men jag vet inte riktigt var mikrofonen befinner sig till det jag hör. Detta får till följd att ljudet kan röra sig på ett helt annat sätt än bilden, men som av åskådaren ofta inte uppfattar som en förflyttning om den inte motsäger sig bilden. När man pratar om avstånd i film, har perspektivet en stor roll, som gör att det inte går att klippa ljudet hur som helst, om inte bilden och ljudet går igenom samma förändring samtidigt. Skillnaderna hur vi uppfattar bild och ljud, måste varje filmskapare ha i bakhuvudet hela tiden. Det som gör det svårt att hitta rätt som passar till både skräck och välbehag. Men det finns de ljud som bara passar till ett av dem, och det finns vissa bilder i en film som kan vara svårt att hitta rätt ljud till.<sup>9</sup>

Valet och kombinationen av olika ljudmaterial kan skapa olika mönster som följer filmen. På detta sätt är detta det minst sedda i filmer. Filmskaparen kan välja ut vissa delar av musik, för att skapa ljudet i filmen. I annat fall kan regissören eller producenten välja att skapa helt ny musik till

---

<sup>8</sup> Ljudbild eller synvilla, Dykoff Klas sid. 65-73

<sup>9</sup> Ljudbild eller synvilla, Dykoff, Klas sid. 46-58



filmen. Rytmen, melodin och instrumentalt ljud kan ge åskådaren en stark effekt av känslomässiga reaktioner. Genom att spela in och variera de musikaliska motiven, så kan filmskaparen skapa hela scener, göra olika mönster och skapa underliggande meningar i filmen. Mer specifikt kan musikaliska teman, som är associerade med speciella aspekter av berättandet. När det musikaliska motivet väl har blivit valt, kan det bli kombinerat med olika associationer.<sup>10</sup>

Vi som åskådare kan ofta förstå hur ljudet har använts i en film av filmskaparen, och att filmskaparen ofta utnyttjar så många ljud som möjligt. Det är detta som ger filmen en speciell dimension. Det finns olika dimensioner i filmer, den första som de i boken *filmart- an introduction* säger finns är att det finns en fördröjning som har en rytm, det andra som finns är det ljud som ger en mer eller mindre exakthet i filmen. Det som ger ljudet en rumslig känsla i det som sker, och det fjärde och sista är hur ljud relaterar till det visuella, som sker på en speciell plats, och en speciell tid och detta samarbete ger ljudet en temporär dimension. Genom dessa teorier kan man komma fram till att filmljud kan skapa många kreativa möjligheter för filmskaparen. Själva rytmen i filmen är en viktig aspekt när filmskaparen ska lägga till ljud i filmen, för att det är rytmen i ljudet som skapar rytmen i filmen, och det är det som gör att åskådaren känner av den. Rytmen kan innehålla en minimal takt eller puls, tempo och en viss betoning på starka eller svaga slag. I den ”vanliga” musiken som popmusiken, så är dessa kriterier vanligen igenkännbara i filmmusiken, just för att de naturligt fungerar tillsammans.

Filmskaparen kan välja emellan att skapa olika sorters rytm i ljudet, genom att redigera bilden.<sup>11</sup>

## ***Pavlos hundar***

### **Ljud och perspektiv**

Med hjälp av ljudet kan man skapa ett perspektiv i filmen. Detta skall ge en mer verklig känsla av avstånd och lokalisering i filmen, genom det visuella djupet och den volym som ljudet har, detta får vi ofta med hjälp av det visuella. Walter Murch som är ljuddesigner beskriver detta ”I don't only record sound but the space between me and the sound The subject that generates the sound is merely what causes the surrounding space to resonate.”

Med hjälp av stereoljudet, kan filmskapare skapa ett ljud som ligger utanför skärmen, det så kallade atmosfärljudet.

---

<sup>10</sup> Film art- an introduction Bordwell, David, Thompson, Kristin sid. 300-301

<sup>11</sup> Film art- an introduction Bordwell, David, Thompson, Kristin sid 301-303

Tiden i filmen kan spela en stor roll i handlingen, och med hjälp av ljudet kan ljuddesignern skapa den rätta känslan för en viss tidsepok.

## Chios åsikter

Chios anser att det finns inte någon naturlig harmonisk koppling mellan bilden och ljudet, men att de kan influera varandra. Han menar att det är bara en speciell musik, som ger bilden sitt rätta värde. Men vilken musik det är berättar han aldrig om. Det går att tolka hans teorier om film ljud så att han menar att musiken bara är ett fenomen. Han poängterar att ljudet i film har olika ljuspunkter. Det kan vara att i ett tillfälligt läge av filmen och ljudet, när det väl är synkroniserat, så kan ljudet fixera hela bilden på skärmen. Den diskussion enligt Chios som har förts minst, är den om musikens funktion i film, medans det som det har diskuterats mycket om har varit att det finns för lite specifika termer för att kunna förklara det audiovisuella fenomenet. Detta förklarar Chios med ett försök att kunna rama in diskussionerna, i en slags analys av det.

Chion menar för att kunna observera eller analysera strukturen i en film måste vi själva förstå själva processen. Detta är vad Chion kallar för ”*the making machine*”.<sup>12</sup>

Skärmen är en given sekvens, som återkommer flera gånger, när man ser en bild och ett ljud tillsammans och för att kunna enbart se på bilden eller bara lyssna på ljudet, detta menar Chion med att det ger åskådaren en chans att kunna lyssna på ljudet som det verkligen är.<sup>13</sup>

Den mest uppenbara delen med ljud är avsaknaden av röster eller talet enligt Chion. Han menar att filmljudet är bara oljud, som filmskaparen kallar för musik. Han menar att det är uppenbart att själva ljudbilden ska vara en bild av verkligheten. Han tycker för att filmljudet ska vara realistiskt ska även filmbilden vara tagen från verkligheten, och detta får sekvensen att delas upp i två delar. Man ska dela upp det i själva situationen, om det inte är mycket rörelser, och om vi inte hör något, så finns det inget att flytta på. Det finns ett övertagande berättande enligt Chion, där det vi hör och det vi ser gå samman. Men i detaljerna finns det många problem. Åskådaren måste anstränga sig för att både se bilden och förstå sig på ljudet. Filmen representerar den tröga och slöa temporära bilden, där tex. ljudet av en vattendroppe beskriver en icke linjär tid. Av naturen är detta ett temporärt ljud som fångar vår uppmärksamhet och håller oss allärta. Om vi tänker på vatten, är det för att vi har en erfarenhet som leder oss till den associationen, för att som tex. blod eller mjölk

---

<sup>12</sup> Audio vision *sound on screen* Chion, Michel sid. 188-187

inte ger samma ljud ifrån sig. Vi tänker också på vatten pga. rytmen av impulserna i ljudet. Det är dessa faktorer som jobbar med att lägga till saker i vårt igenkännande av ljudet. Vi känner igen eller tror oss känna igen ett ljud som kommer från en speciell källa, pga. dess form och dess upplägg. Som vi senare kollar upp i vårt minne om vi känner igen. Om vi inte känner igen ljudet lägger vi till det, till att tillhöra det som vi ser på skärmen. Igenkännandet är därför uppbyggt både av den inre kvaliteten och det externa ljudet. Rytmen av droppande vatten kan i film vara kategoriserat som lugnt men inte för lugnt.<sup>14</sup>

Det som konkreta som vi länkar ljudet till bilden kan vara väldigt minimal. På ett sätt kan det vara en människas rörelse, som kan få en viss respons i ljudet., men enligt Chion kan vi inte vara säkra på det.

## Star Wars uppbyggnad

I Star wars används ljudet mycket på ett klassiskt sätt. Det finns mycket respons mellan berättandet och musiken, som skall finnas där för att få publiken att komma i rätt stämning. Alla i filmen har ett speciellt ljud, eller musik, och det är ofta lättsamt musik runt de goda i filmen, och tyngre och mer skrämmande till de onda. Detta är ett tydligt exempel på hur film musik görs. Regissören och ljudteknikern gick tillbaka just till de äldre filmer som gjorts och såg hur de hade gjort, de gjorde även som många äldre stumfilmer och så vidare, med att använda en levande orkester som spelade in musiken. I filmen *The empire strikes back* har Darth Vader en stor roll, de hade tagit mycket klassisk musik från olika symfonier, men till just honom skapade de en egen ny musik, man lade även till starkare andetag, som skulle förstärka att han var en maskin. Hans ledmotiv och relationen till berättelsen, gjorde att publiken uppfattade honom som skrämmande.

De vill att man ska känna att man är en del av filmen.

Star Wars använder sig mycket av redan använda musik stycken i filmerna. Det förklaras av att mycket av den filmmusik som var gjord, redan var bra. Men många filmer har tagit efter Star Wars, så som *ET*, men enligt kritiker så nådde filmljudet i denna film fram lika mycket som i Star Wars. Star Wars filmerna har tagit inspiration ifrån Akira Kuokowas film *the hidden fortress*, även mycket ifrån western filmer och filmer som handlar om andra världskriget. Men de hävdar att mycket av den filmmusik som de använder i filmerna är deras egen, eftersom de har gjort om den, och det kan sägas att det blir så.

---

<sup>13</sup> Audio vision *sound on screen* Chion, Michel sid. 190

<sup>14</sup> Audio vision *sound on screen* Chion, Michel sid. 207-210

Det finns som sagt mycket av filmer som använder sig av Star Wars musik tänkande även idag.<sup>15</sup>

## Hitchcock uppbyggnad av psycho

Hitchcocks filmer använder sig mera av det rytmiska ljudet, mycket med skrik och hjärtslag.

Hitchcock använde sig mer av kameravinklar och olika kamera effekter för att få en mer skrämmande upplevelse. Dit kan man koppla teorin om att bilden har en mer berättande roll än ljudet.

Hitchcock jobbade mer med det ljud som finns omkring oss, än med musik. Tändes en lampa på skärmen, skulle också ljudet av en lampa som tänds kunna höras, som att publiken var med i filmen. När han skulle både skapa böcker och filmer utgick han mycket från människors psyke, men använde till stor del enbart sitt eget.

I de filmer han har gjort, kan den traditionella kopplingen mellan musiken som källa som kommer från en ljudkälla på skärmen.

Den andra mycket traditionella kopplingen är ofta bakgrundsmusiken som undermedvetet skapar en karaktär som syns på skärmen. Detta är oftast allmänt accepterat som en film konvention.

Detta är både problematiskt och ibland väldigt missvisande att kunna analysera Hitchcocks filmljud. Hitchcock visade stort intresse inte bara i att välja kompositörer till sina filmer utan också att kunna testa dem under olika scener, för att kunna få fram den rätta känslan i filmen.

När Hitchcock gjorde Psycho som film, förde han många anteckningar över vad som skulle hända i tagningarna.

Man använde Hermans musik som han använde i den kända dusch scenen, och spelade upp den på radion, då fanns det inte många lyssnare som kände igen den.<sup>16</sup> Phillip Tag anser att om det hade varit en mer populär musik, som spelades på radio oftare, eller som folk bara kände igen melodin, så skulle lyssnarna kunna koppla den till rätt film.<sup>17</sup>

I Psycho leker man mycket med människans psyke, med att ofta tycker man att tystnaden är det som är mest otäckt. Men i denna film är det tystnaden som är det som är tryggt. Det som skapar det otäcka, och gör att vi som åskådare vet att det kommer att hända något är att det kommer ett ljud.

De leker med de olika uppbyggnader som finns i vardagen med just film ljud, med det vi är vana vid. Vi är ofta vana vid att det är tyst i otäcka scener.

---

<sup>15</sup> <http://www.music.ign.com/articles/612/612038P2.html>

<sup>16</sup> [www.zx.nu/ss/](http://www.zx.nu/ss/)

<sup>17</sup> <http://www.tagg.org/articles/trento91.html>

När Hitchcock började använda ljud i sina filmer, hanterar han det som en ny dimension av biografens uttrycksmedel. Han använde det inte alltid helt och hållet och var oftast stolt över hans sätt att kunna kontrollera ljudspåren. Som han sa själv, ”After a picture is cut, I dedicate what amounts to real sound script to a secretary. We run every reel off and I indicate all the places where the sounds should be heard.”<sup>18</sup>

Elisabeth Wise hävdar att om människor ibland underskattar ljudet i en film, så tycker de som gillar Hitchcock, att dialogen är det viktigaste. En aspekt på Psycho är att man har lyckats att få åskådaren att kunna associera sig med det som händer på skärmen. Det vill säga att det ända man hör är hur offrena skriker och fiolspel och att avståndet mellan offret på skärmen och åskådaren inte längre finns. Men attackerna i Psycho har nästan alltid en inbjudan till publiken med hjälp av ljudet.<sup>19</sup>

Det finns det som skiljer dem åt, som att Star Wars är en SeFi film och därför behöver skapa ljud som inte existerar. Som att vi kan se ett rymdskepp på skärmen, men vi tror inte att det finns, men vi tror på motorljudet som vi hör. Men det finns det som också för dem samman, med att de försöker att använda ljud som gör filmerna mer verklighets trogna. Mycket av det som Klas Dykoff skriver i sin bok, Ljudbild eller Synvilla, där han skriver om hur ljudets berättar former fungerar, som att man som ljuddesigner eller ljudtekniker ska använda sig av ljudet funktioner och det ska fungera, detta används mycket i Star Wars, mer som används är att man ofta försöker att leda åskådarens uppmärksamhet och ha musik som få ihop olika platsers relation med varandra. Dykoff anser att om det ska vara ett ljud i filmen som inte är naturligt, så måste man förklara det på något annat sätt, detta händer ofta i filmer som i Star Wars, men om man ska kolla på att använda det naturliga ljudet, behövs det inte förklaras, vilket man använder i psyco.

## **Det stora blås uppbyggnad**

Filmen handlar om Jaques och hans fridykning till stora djup. I filmen tävlar Jacques mot Enzo Mollinari om världsrekordet, båda försöker slå varandras världsrekord. Medan de gör detta pressas de djupare och djupare ner i det Stora Blå och riskerar därmed sina liv.

Men filmen har också en sidohandling som gör den ett mera komplext djup. Jaques vill leva så nära havet som det bara är möjligt, med hans fars dykolycka som han hela tiden har i bakhuvudet.

---

<sup>18</sup> Filmsound and Practice sid.

Enzo är nu den kända världsmästaren men Jacque är minst lika bra som honom. När de håller på med att tävla mot varandra blir Jacque's liv ännu mera komplicerat när han nu har mött Johanna och blir förälskad i henne.<sup>20</sup>

Det som det stora blå använder är mycket ljud, som inte bara är där för att skapa en viss stämning, utan att även kunna samspela med bilden, och filmens handling. Att åskådaren ska kunna skapa sig en känsla av att denne är med i filmen, och på ett sätt kunna inbilla sig att man är där på plats i filmen. Åskådaren ska kunna på ett eget sätt kunna tolka filmen, utan att ha hela berättelsen framför sig.

Som åskådare kan jag känna detta i många av scenerna i filmen, och tycka att jag nästan är med som skådespelare i filmen. Detta är ett helt annorlunda sätt att göra film, och det är på grund av detta som den har blivit så känd.

Det som gör filmen så lätt tittad även om den är nästan tre timmar lång, är att som åskådare behöver du inte hela tiden vara alert, utan kan titta på filmen avslappnat. Det är inte en bra film att titta på om man är trött, då ljudet är väldigt avslappnande vid vissa tillfällen.

Men det finns mycket som passar in på just Dykoffs åsikter om att man ska kunna se med öronen, för att man kan ofta blunda, och ändå kunna känna vad det är som händer. Det som Chion anser om att ljudet och bilden inte har något naturligt samarbete, stämmer verkligen inte in på denna film, då de har lyckats att kombinera just ljud och bild på det sätt de har.

## Jämförelse mellan filmerna

I Star Wars film ljud stämmer mycket in med Dykoffs ståndpunkter på hur filmmusik ska byggas upp. På det sättet att man med hjälp av att åskådaren ska kunna bygga upp en egen tanke på sambandet mellan två platser i filmen eller förhållanden med hjälp av ljudet och musiken. Filmen beskriver även mycket olika miljöer med hjälp av ljudet, och använder ljudet till hjälp för att skapa en speciell atmosfär, som tex. Darth Vaders speciella andings sätt. Det finns inte en lika tydlig koppling till det som Chion tycker, med att det inte finns något slags koppling mellan bilden och ljudet. Även i psycho spelar man mycket med ljudet, men man spelar mer med tystnaden, och där är Chions åsikter passande. För att det finns ingen koppling till att det är helt tyst hela tiden, det

---

<sup>19</sup> Filmsound and Practice sid. 298-310

<sup>20</sup> <http://www.soka.nu/filmer/bigblue/index.shtml>

finns mer tanke bakom till ljudet, och där med ingen koppling till det som verkligen sker i filmen. Men dessa filmer är bra exempel på filmer som bygger upp sitt ljud, för att få åskådaren i den stämning som det som sker på skärmen. Men inte att den ska känna det som personen känner, med hjälp av ljudet, utan mer med hjälp av bilden.

I filmen *Det stora blå*, spelar ljudet en helt annan roll, på det sättet att det är uppbyggt mer så att åskådaren mer ska framkalla en känsla i kroppen med hjälp av musiken. Där har musiken en lika stor roll i filmen som bilden, och att det inte bara är synen som ska framkalla ett visst sinnesintryck.

Till skillnad från de andra två filmerna är inte dialogen eller bilden det viktiga, utan att det är åskådaren och dess sinnesintryck som är det viktigaste, och även det samspel som sker mellan bilden och ljudet. Man kan passa in både Chion och Dykoff i denna film, med Chions åsikter om att film och ljudskaparna har lyckats att träffa in de scener där musiken passar väldigt bra, och med Dykoff kan man koppla in på det visset att han tycker att musiken är till för att skapa en speciell rytm och att skapa en speciell atmosfär. Men ingen av de två författarna skriver om just hur en sådan här film ska fungera, och hur de fungerar som bäst.

Det som för de här tre filmerna ihop är att de använder olika ljudeffekter till att skapa en viss atmosfär, men i *Psycho* och i *Star Wars* använder man mer ljudeffekter och musiken till att få det som visas på skärmen att vara mer verkligt, medan i *Det stora blå*, är det som visas på skärmen verkligt, med hjälp av ljudet, och att ljudet stimulerar andra sinnesintryck än bara synen, vilket de andra två filmerna spelar mycket på.

Detta kan leda fram till att många filmmakare inte riktigt tänker på hur viktigt ljudet är i en film. De kan anse att det är synen som är det berättande organet, och att bara hörseln hjälper synen, och därför är det bilden och inte ljudet som är det berättande mediet.

I *Det stora blå* har man mycket tänkt på just ljudets betydelse i film, och använt det som berättar teknik i stället för med enbart bilden.

Enligt Dykoff finns det de filmskapare som är rädda för att använda ljudet mer än vad som görs för att de är rädda för att ljudet ska ta för mycket tid och plats i filmen, och att inte själva berättelsen ska komma fram. Det som skapar mest känsla i en film är när mycket av bilden och ljudet samarbetar och att både bilden och ljudet hjälps åt att föra berättelsen framåt.

## **Sammanfattning**

Det som jag kommit fram till i denna uppsats är att ljudet spelar stor roll inom filmen.

Men det som är det viktigaste är att filmskaparen inte ska lägga till ljud, för att det ska finnas ett visst ljud, som vi skapat inom vår kultur, utan spela på ljudets och bildens roll tillsammans.

Det som är det viktigaste inom filmljudet är att det ska ge åskådaren en reaktion att kunna följa filmens gång, och att åskådaren hela tiden ska kunna följa filmens rytm med hjälp av ljudet.

Mycket av Klas Dykoffs åsikter stämmer mycket på detta, just med att man ska kunna följa filmen med hjälp av ljudet. Även att ljudet hjälper till att berätta historien i filmen, så att vi som åskådare inte hela tiden måste anstränga oss att hela tiden använda oss av vår syn, för att kunna följa filmen, utan kunna använda flera av våra sinnen. Det som är Dykoffs helhets syn på ljudesign är att man ska använda ljud på samma sätt som man har gjort i det stora blå, med att använda ljudet som något som skapar en känsla hos åskådaren, och att vi med hjälp av dessa känslouttryck ska kunna följa filmen på ett annat plan. Medan mycket av det som Dykoff skriver om att vi ska kunna se med öronen, är inte speciellt synligt i filmer som Star Wars, då man använder det traditionella ljudet, som vi får lära oss från vi är små, att när det är otäckt ljud så ska det vara otäckt.

Så som Chion ser på det hela, med att ljudet inte har någon naturlig koppling till bilden, är på ett sätt korrekt då många filmskapare använder ljudet som någon som bara är dit satt för att det ska vara där. Oftast då spelar ljudet inte någon huvudsaklig roll i filmen, och hjälper inte till att berätta historien.

Jag har inte lyckats att svara på min fråga om i fall filmljud kan skapa undermedvetna minnen, men Dykoff skriver mycket om detta, om att det ska gå, han menar att detta ska vara en enkel sak, men det har visat sig, med de undersökningarna jag har gjort, att det verkar svårare i praktiken än i teorin.

Det går att skapa filmljud som gör att vi kan få fram minnen av sorgliga saker, eller av något som gör oss glada, men det är svårt att plocka fram ett specifikt minne av ett ljud, för att alla åskådare kopplar det till ett eget minne, och har olika minnen eller tankar om ett speciellt ljud, och därför kan det vara svårt att få en stor publik att få samma minne till en bild och ett ljud.

Det som kan kallas bra ljudesign, är enligt Dykoff är när man med hjälp av andra sinnen, mycket med hörseln kan åskådaren skapa sig egna minnen eller egna känslor i filmen, och att åskådaren ska kunna se sig själv i filmen. Enligt Chion finns inte denna koppling, och han anser att det inte är ljudet som berättar utan bilden, och att ljudet inte spelar så stor roll.

De skillnaderna mellan de tre filmerna det stora blå, Star Wars IV och Psycho, är ganska stora. Det största är som sagt ljudet, och i det stora blå, har man verkligen tänkt på ljudets roll, men i Star Wars använder man sig av det traditionella sättet att göra filmljud, med att använda de ljud som vi



har lärt oss är onda eller goda. I Psycho är det tvärtom, man spelar på att tystnaden är något bra, och att musiken är det som är det onda.

Det är just ljudet som skiljer mycket av dessa filmer åt, då de väljer hur ljudet ska vara med och berätta historien.

## Slutdiskussion

Det som jag tycker om med denna uppsats är att det har varit väldigt kul att skriva den, men även att det har varit jobbigt. Inte för att det inte har funnits tillräckligt med information om ämnet, nästan tvärtom, det har varit svårt att sälla vad som är viktigt och mindre viktigt.

Men jag har lärt mig under tiden och hela tiden hittat nya saker i böcker som jag redan trodde att jag hade hittat allt som jag behövde i.

Jag blev inspirerad till detta ämne under en kurs vi har haft, då vi pratade om just hur vi tror att synen är det viktigaste, men hur vi kan ta hjälp av andra sinnen för att uppleva saker. Jag tror att med hjälp av alla våra sinnen, kan vi med hjälp av dofter och olika ljud till exempel, få fram mycket olika saker från vårt undermedvetna som både minnen och känslor. Men jag tror att till vissa delar kan vi även behöva synen till att bestämma olika föremål.

I film har jag kommit fram till att hörseln är ett viktigt komplement till bilden, för att vi som åskådare ska kunna komma i rätt stämning i filmen. Men jag tror inte på det som jag läst mycket om under denna tiden, just på doft bio, då jag tror att det kommer bli för mycket lukter till slut, att vi inte kommer att känna något till slut, och då är hela konceptet förstört.

Men det som uppsatsen mycket handlar om, så anser jag att i många action filmer och SeFi filmer som Star Wars, ofta använder sig av ljud, för att försöka hålla uppe spänningen och försöka att få åskådaren att hålla sig fokuserad på vad filmens handling och inte tappar intresset för filmen. De som mer satsar på de mer konstnärliga filmer mer som det stora blå, där ljudet har en stor roll, kanske fokuserar på ljudet.

Jag anser att många av de större filmer idag, mer satsar på att tjäna så mycket pengar som möjligt, och kanske inte därför satsar på hur slutresultatet blir.

Men det finns flera författare som har starka åsikter om hur film ska göras, och hur man som filmskapare ska använda ljudet på ett bra sätt, på både bra och dåliga sätt. Och som jag skrivit innan i uppsatsen finns det forskning på hur vi med hjälp av doft och ljud kan koppla saker i det undermedvetna fram. Och med hjälp av detta kan vi lätt koppla något ledsamt i en film till något ledsamt i våra liv och med rätt musik till bilden kan vi som åskådare lätt sätta oss in i en scen mycket enklare.

C-uppsats i hypermediastudier  
Lena Johansson  
Kommunikation och interaktiv gestaltning  
Våren 2006

Chions åsikter om att ljudet inte har någon naturlig koppling till filmen tycker jag att jag har motbevisat med min film som jag gjort som sidoprojekt till denna uppsats.

## Litteratur

Therory and practice- Filmsound  
Edited by Elisabeth Wise and John Belton  
Colombia Universty press, New York, Chester West Sussex  
1985

Ljudbild eller Synvilla- en bok om filmljud och ljuddesign  
Klas Dykoff  
Kristianstad Bok tryckeri AB 2002  
Dramatiska institutet och liber AB

Filmart an intruduction  
Sixth edition  
Bordwell, David, Thompson, Kristin  
The McGraw- Hill companies inc.  
2001

Audio Vision  
Sound on screen  
Michel Chion  
Edited and translated by Claudia Gorbman  
Foreword by Walter Murch  
Colombia university press, New york Chester, West Sussex  
L'audio-vision 1990 Edetions Nathan Press  
1994 Colomba Universty press

## Internetsidor

[www.zx.nu/ss/](http://www.zx.nu/ss/) (20060125)  
<http://www.music.ign.com/articels/612/612038P2.html> (20060125)  
<http://www.tagg.org/articels/trento91.html> (20060125)  
<http://www.filmsound.org/starwars/burt-interview.htm> (20060125)  
<http://web.archive.org/web/19970516041818/http://citd.scar.utoronto.ca/VPAB93/co....> (20060125)  
[www.filmsound.org/marshall/index.htm](http://www.filmsound.org/marshall/index.htm) (20060125)  
<http://movie.reviews.colossus.net/movies/s/sw1.html> (20060201)  
<http://www.filmsound.org/Phillips.htm> (20060131)  
<http://www.soka.nu/filmer/bigblue/index.shtml> (20060306)