

”Tystnad, Tagning” -
en undersökning om ljud och musikläggning av
kortfilm

Examensarbete VT 2010

Av: Michal Zadencki
Handledare: Jan Zirk och Ulf Söderberg

Högskolan i Skövde
Institutionen för
Kommunikation och Information:
Musik och Ljudproduktion

Innehållsförteckning

Inledning	3
Bakgrund	3
Forskningsöversikt	3
Frågeställning & mål	4
Definition av viktiga begrepp	4
Metod	7
Tidsplan	8
Loggbok	8
Undersökning	9
-Inför inspelningen	9
-Inspelningsdag 1	9
-Inspelningsdag 2	10
-Efterproduktion	11
-Klas Dykhoffs beskrivning av arbetsprocessen med ljud vid film	13
-Intervju med regissören	14
Resultat	15
-Musik	15
-Bakgrundsljud och tramp	17
Analys	18
-Inför inspelningen	18
-Inspelningen	18
-Efterproduktion	19
Sammanfattningen	20
Käll- & litteraturförteckning	21
Bilagor	22
-Loggbok	22

Inledning

Jag har länge velat pröva på att komponera musik till film och för två månader sedan fick jag den möjligheten. Jag blev tillfrågad att spela in, ljudlägga samt komponera musiken till en kortfilm. Kortfilmen skulle vara ett bidrag till en kortfilmstävling där deadline var satt till 14 maj 2010.

Denna tillfrågan kom mycket lägligt för att inkorporera processen i mitt examensarbete inom musik och ljudproduktionsprogrammet på högskolan i Skövde.

Jag har valt att under arbetets gång undersöka vilka processer med ljud involverade som ingår i en kortfilmsproduktion. Jag ämnar även analysera hur kommunikationen (av kreativa idéer) mellan kompositör och regissör ter sig vid skapandet av filmmusik.

Det är min förhoppning att jag, efter arbetets slut, ska kunna avgöra om ljudarbete vid film kan vara en framtida sysselsättning för mig.

Mitt antagande är att jag kommer uppskatta arbetet med filmmusik då jag tror att det inom denna "musikgenre" finns mycket plats för musikalisk experimentering, vilket är någonting som jag uppskattar.

Bakgrund

Allt sedan stumfilmen har det förekommit musik i samband med film.

Under de "unga åren" av framförandet av filmmusik till stumfilm var det ofta en pianist eller organist som fick tryckta noter som passade specifika scener. Allt eftersom långfilmer började produceras kom också musik att specialskrivas för specifika filmer. Att specialskriva musik till film blev en norm i och med ljudfilmens genombrott 1929 (NE: filmmusik).

Under de "sena åren" då datortekniken blev allt mer avancerad och program som DAWs, syntar och samplers uppfanns skedde en markant ändring i hur filmmusik framställdes. Dessa uppfinningar sänkte också kostnaderna avsevärt för produktionen av musik och ljudeffekter till film (Ibid.).

Forskningsöversikt

Det har skrivits mycket om filmmusik, dock inte lika mycket om ljudläggningsprocessen. Under arbetets gång med kortfilmen har jag använt mig av en bok av Klas Dykhoff med titeln "Ljudbild eller synvilla? - en bok om filmljud och ljuddesign".

Dykhoff skriver att "Det finns en hel del skrivet om filmklippning och om filmmusik och även en hel del om ljudteknik, men just det som jag tycker är mest intressant, hur man kan ta hjälp av ljudet för att berätta en filmhistoria, har det skrivits egendomligt lite om. Detta vill jag råda bot på med denna bok." (Dykhoff 2002: 10).

Frågeställning och mål

1. Hur arbetar man med ljudet vid en kortfilmsproduktion?
 - 1.1. Vilka processer med ljud inblandade sker vid kortfilmsproduktion
 - 1.2. Hur fungerar det kreativa utbytet av idéer mellan kompositör och regissör då dessa möts?

Målet med detta examensarbete är att få en inblick i hur de olika processerna i arbetet med ljud till film fungerar. Jag vill kunna utröna hur man bäst tar sig an de olika processerna samt vilka fallgropar som kan bli aktuella.

Ur en personlig synvinkel är det min intention att testa på de olika delarna i ljud/musikproduktionen vid arbete med film och på så sätt bättre kunna avgöra om någon av dessa passar mig som en framtida sysselsättning.

Definition av viktiga begrepp¹

Arpeggio – en musikalisk term. Beskriver att tonerna i ett ackord ska spelas efter varandra och inte samtidigt.

Atmosfärljud – det ljud som finns på en specifik plats.

Ackord – flera toner som spelas samtidigt.

Automatisering – en automatisk ändring av vissa faktorer i ljudbearbetningsprocessen. T.ex. kan man ställa in så att ett program automatiskt sänker volymen mot slutet av en låt.

Bakgrundsljud – se atmosfärljud

Bollywood – ett namn för indiska filmer

DAW – står för ”digital audio workstation” och är ett samlingsnamn för olika musikprogram.

dB – förkortning av termen decibel. Används för att mäta ljudstyrka.

¹ Jag har, förutom från mina egna erfarenheter, använt mig av följande källor i detta kapitel: www.wikipedia.com, www.ne.se, www.voodooofilm.org.

Dissonans – syftar på ett intervall mellan två toner som ofta uppfattas av människor som obehagligt.

Distorsion (dist) – Ett ljudfenomen som uppstår då involymen är för hög. Distorsion kan ge upphov till ljud människor tycker är otrevliga, men kan också producera ljud vi tycker är behagliga.

Dubbning – en inspelningsteknisk term som avser att man spelar in samma källa flera gånger.

Dynamik – skillnaden mellan den lägsta och den högsta volymen.

Eftersynk – att i efterhand lägga till ljud på film (t.ex. i en studio där ljudmiljön är mer kontrollerbar än ”på fältet”)

Filter – ett verktyg för att ta bort vissa frekvenser ur en ljudfil

Involym – den ljudstyrka med vilket ljudet spelas in med.

Kameraoperatör – en person som sköter kameran och filmar.

Klippning – en process i efterarbetet med film där det inspelade materialet klipps till en fungerande berättelsen.

Kostymör – den person som ansvarar för skådespelarnas kostymer.

Legato – en musikalisk betäckning: innebär att man spelar oavbrutna, långa toner.

Ljudeffekter – ljud som inte är tramljud, bakgrundsljud eller musik. Dessa ljud läggs till filmen under efterarbetet.

Ljudläggning – det finns olika definitioner på ljudläggning. Jag använder termen som ett samlingsnamn för de processer där ljud tillförs till en film. Dock ej den process där musik tillförs till film.

Ljussättare – den person som är ansvarig för ljuset under en filminspelning.

Logic pro – ett musikprogram som kan användas till allt ifrån komposition till mixning.

Maskör – den person som har hand om skådespelarnas ansikten (t.ex. smink).

Mastering – en ljudteknisk process som är den sista i ljudproduktionskedjan. När man mastrar försöker man att bl.a. skapa en balans i ljudets frekvensinnehåll. Vid denna process ger man också varje låt en unikt kod som möjliggör enkel identifikation.

Mikrofonbom – en stång, där mikrofonen sätts på ena änden. Detta möjliggör att man kan komma ljudkällan närmare än utan bom.

Mixning – en process i bearbetningen av en inspelning där man bl.a. ställer in volymnivåer på det inspelade materialet.

Pad – ett samlingsnamn för instrument som tar mycket plats. En pad används ofta som bakgrund i ett musikstycke.

Passare – en person som hjälper till att förflytta kamerastativ.

Producent – den person som styr det praktiska arbetet med en filmproduktion. Exempel på arbetsuppgifter en producent har kan vara att anställa skådespelare, sköta budgeten samt att distribuera filmen.

Regissör – den person som är ansvarig för en films konstnärliga utformning.

Register – en musikalisk betäckning som avser toner inom ett visst omfång.

Rekvisitör – den person som ansvarar för de olika bildliga detaljerna i en film. Rekvisitören arbetar i nära kontakt med scenografen.

Rundupptagande mikrofon – en mikrofon som tar in ljud från alla håll. Dessa mikrofoner används ofta för att spela in atmosfärljud. Andra sorters mikrofoner som används vid filminspelning är riktade mikrofoner samt ”myggor” som fästs på skådespelarna.

Samplade instrument – instrument som tidigare spelats in och förts över till en sampler (analog eller digital). Detta möjliggör exempelvis att man kan spela på ett instrument via datorn, utan att ha fysisk kontakt med instrumentet.

Sampler – ett elektroniskt (eller digitalt) instrument som spelar upp ljudklipp.

Samplingar - ljudinspelningar som man, med datorns hjälp, ”lägger” ut på ett MIDI klaviatur, vilket möjliggör att man kan spela på dessa inspelningar.

Scen – en inspelning under en viss tid och på en specifik plats.

Scenograf – den person som ansvarar för en films bildliga utformning.

Scriptare – den person som ansvarar för att föremåls förflyttning under en filminspelning blir logisk. Det är exempelvis scriptaren som påpekar om en skådespelare i en tagning gör en rörelse med vänster hand fast i en annan tagning gör samma rörelse med höger hand. För att filmen ska bli logisk måste tagningarna vara så lika varandra som möjligt.

Spotify – ett internetbaserat datorprogram som möjliggör lysning på musik. Programmet har en sökfunktion som letar efter det man söker i ett musikbibliotek.

Staccato – en musikalisk betäckning: innebär att man spelar korta toner.

Stråk – ett samlingsnamn för de instrument som använder stråkar, d.v.s. fiol, viola, cello och kontrabas.

Synt – ett, från början, elektroniskt instrument. Syntar har dock allt mer blivit datoriserade och det finns idag många syntprogram för datorer.

Tagning – en inspelning av en scen. En scen har ofta många tagningar från olika vinklar.

Temp-track – en form av referensmusik som en kompositör kan/bör förhålla sig till under arbete med filmmusik.

Trampljud – ljud som uppkommer då exempelvis människor rör sig (fotsteg, kläder som prasslar etc). Av tekniska skäl är dessa ljud lättare att spela in under efterarbetet än under själva filminspelningen.

Vindskydd – ett strumpliknande föremål som man trär över mikrofonen vars syfte är att förmildra de negativa effekterna av vind som når mikrofonen.

XLR kabel – en kabel som ofta används för att koppla en mikrofon till inspelningsmedia.

Youtube – en internetsida med videoklipp som är sökbara.

Metod

Detta examensarbete grundar sig till största delen på mitt case, d.v.s. arbetet med en kortfilm. Utifrån denna erfarenhet kommer jag att kunna svara på de frågeställningar jag satt upp.

Jag kommer också använda mig av litteraturstudier. Detta genom att använda Klas Dykhoffs bok "Ljudbild eller synvilla?" samt diverse artiklar på internet.

Slutligen kommer också en intervju med regissören av kortfilmen att göras. Detta för att få en analys av hur den kreativa kommunikationen av idéer skett.

Tidsplan

Detta har varit den, i början av examensarbetet, utsatta tidsplanen:

15- 18 april – Inspelning av film i Uppsala.

19 – 23 april – Sortering och klippning av det inspelade materialet.

24 – 25 april – Ev. inspelning av extra ljud som inte spelades in under 15-18 april.

26 – 30 april – Kontinuerligt utbyte av musikidéer mellan mig och regissören.

1 – 13 maj – Musikläggning av film.

14 maj – Filmen skickas till Film i Uppland.

14- 21 maj – Rapporten för examensarbetet skrivs.

Loggbok

Jag har under examensarbetets gång skrivit en loggbok² varje vecka, som sedan skickades till mina handledare. Denna loggbok används i detta arbete mest som en påminnelse om när och var de olika delarna i arbetet skedde.

² Loggboken finns bifogad som bilaga.

Undersökning

Inför inspelningen

Mitt examensarbete började med att en gammal vän till mig frågade om jag ville ljudlägga samt komponera musiken till en kortfilm. Jag tackade ja till detta erbjudande. Två dagar innan inspelningen ägde ett möte rum för alla bakom kameran. Där gick vi igenom det praktiska arbetet inför varje scen. Jag fick också lära känna den tekniska utrustningen jag skulle komma att använda. Denna bestod utav en rundupptagande mikrofon, mikrofonbom, vindskydd, XLR kabel, hörlurar samt en portabel inspelare (Zoom H4n). Jag fick också möjligheten att testa hur ljudet lät då en dialog spelades upp under mötet.

Inspelningsdag 1

Under två hektiska dagar spelades materialet in.

Under dag ett började vi kl. 8 på morgonen med att spela in i en lägenhet i Uppsala. Skådespelare, kameraoperatörer, ljussättare, regissör, producent, scriptare, sminkös och diverse andra människor klämde in sig i den inte för stora lägenheten. Innan själva inspelningen skulle börja samlade producenten ihop alla personer som skulle arbeta bakom kameran för en genomgång av praktiska regler. Vi fick bl.a. reda på att vi alla blivit valda för en specifik uppgift och om man hade en åsikt om någon annans arbetsområde så skulle man säga det till producenten och inte direkt till den personen. Detta var för att inte skapa förvirring hos skådespelarna. Vidare fick vi också reda på att vi absolut inte fick prata med skådespelarna om deras prestation under dagen. Detta var för att inte skapa tvivel i hur skådespelarna övat inför sina roller.

Efter detta möte började själva inspelningen.

Som nybörjare kände jag lite nervositet under de första scenerna, dock släppte den då jag allt mer förstod hur arbetet gick till.

Ur ett ljudmässigt perspektiv fanns det ett par störningsmoment. I lägenheten fanns det ett antal klockor som lät samt ett kylskåp som brummade ovanligt mycket. Mitt problem var att jag först innan tagningarna kunde höra dessa störningsljud. Det var då alla människor i lägenheten blev tysta. Dock löste vi dessa problem i och med att de blev hörbara i mina hörlurar.

Många av scenerna var filmade på två olika sätt. De första tagningarna var filmade på långt håll där kameran satt på ett rullande stativ. Under dessa tagningar kunde jag inte vara speciellt nära skådespelarna med mikrofonen, dessutom så gnisslade stativet då det rörde på sig vilket resulterade i ljud som inte kunde användas. Dessa tagningar åtföljdes alltid av närbilder, det var då jag kunde spela in ljudet på bästa sätt.

En tankeställare som jag fick under dessa inledande scenerna var huruvida jag skulle spela in ljudet från olika ställen i rummet. Jag antog att jag helst inte skulle röra

mikrofonplaceringen speciellt mycket under de olika tagningarna, detta för att ljudet t.ex. inte skulle ändras mitt i en scen, samt att för hastiga rörelser med mikrofonbomen gav upphov till att rörelsen hördes och spelades in.

Den svåraste scenen att spela in under dag ett var en scen som började med en man som pratade högt och en kvinna som pratade lågt. Mot slutet av denna scen skriker skådespelarna. Detta gav mig problem med involymen på den handhållna inspelaren. Då jag var för långt bort med mikrofonen hördes inte kvinnans låga röst. Var jag däremot nära med mikrofonen distade ljudet när de började skrika på varandra. En faktor som inte gjorde denna scen lättare för mig var också att skådespelarna rörde på sig ganska mycket. Jag löste detta problem genom att spela in scenen från två olika placeringar. Den ena nära och den andra långt ifrån.

Inspelningsdag 2

Inspelningsdag två skulle bli svårare för alla inblandade. Denna dag skulle inspelningsplatsen vara gågatan i Uppsala en söndag eftermiddag. Vädret var fint och affärerna hade söndagsöppet, vilket resulterade i mycket folk i rörelse. Som tur var hade inspelningsteamet ett polistillstånd som möjliggjorde att man kunde spärra av vissa delar av staden under kortare perioder. Dock var detta lättare sagt än gjort.

De första scenerna som spelades in var när en skådespelerska går längst gågatan. Här insåg jag snabbt att det var lönlöst att spela in ljudet. Om jag inte missminner mig var det mycket p.g.a. att det pratades/ropades mycket under själva tagningarna (t.ex. mellan regissören och skådespelerskan, regissören och de som rullade stativet, samt mellan producenten och de som hade uppgift att stoppa människor från att ”gå in i bild”). Senare under dagen spelades vissa dialoger in vid en bänk. Vid dessa scener gjorde mikrofonen och dess karaktäristik sig påmind. Eftersom den var rundupptagande tog den upp ljud från precis alla håll. Detta innebar att jag var tvungen att placera mikrofonen riktigt nära skådespelarna.

Jag lyckades få till ett skapligt ljud. Dock skapade inspelningsplatsen nya utmaningar och frustrationsmoment. Damer med högklackade skor, rullande resväskor, cyklar som skramlade, sirener, bilar och motorcyklar. Alla dessa utmaningar gav upphov till besvärliga pauser där alla stod och var redo att spela in, fast jag sade ifrån med att exempelvis ”bilen hörs alldeles för mycket just nu”. Jag hade trott i förväg att inspelningsteamet skulle bli frustrerade på mig p.g.a. detta, men jag möttes med förståelse och jag kände att det faktiskt var ett team som arbetade som helhet. Om jag sade att högklackade skor, resväskor samt cyklar låter för mycket då de passerar fick det som följd att de som hade uppgiften att stoppa folk såg till att hindra dessa från att gå fram.

Den svåraste scenen att spela in ljudet på denna dag var när tre personer var inblandade i en dramatisk scen där alla hade repliker. För att kunna spela in bästa ljud till denna scen var jag tvungen att öva in mikrofonförflyttningen så att alla repliker kom med.

Efterproduktion

Efter dessa två högintensiva dagar började efterproduktionen. Det första som jag gjorde var att klippa, sortera samt namnge ljudfilerna för att underlätta för klipparen (samma person som regissören). Jag kunde konstatera, efter att ha lyssnat på ljudklippen, att inspelningen av ljudet hade gett ett acceptabelt resultat. Det fanns minst en bra ljudfil för varje scen.

Efter det att jag hade lämnat ifrån mig ljudklippen började jag komponera musiken till filmen. Eftersom jag inte hade något bildmaterial började jag med att komponera enklare musikidéer som skulle motsvara känslan i de olika scenerna. Dessa musikstycken skickades till regissören som lyssnade och sade vilka idéer han gillade och som jag skulle arbeta vidare på.

Jag fick också tips på musik och film som regissören trodde skulle fungera i filmen. T.ex. tipsade han mig om filmen ”Heart Locker” som har vunnit flera Oscars, bl.a. för bästa ljudmixning samt bästa ljudredigering (eng. best sound editing).

Mot slutet av april fick jag en första version av filmen. Jag märkte då för första gången hur konstigt det var att titta på film utan musik. Men jag märkte också hur mycket lättare det var att komponera musiken när jag hade bildsekvenserna framför sig.

Ganska snabbt insåg jag två problem. Det ena var hur klipparen enbart hade valt klippen utifrån hur de bildmässigt fungerar. T.ex. hördes det i en scen ett halvt måsskrik, vilket kändes väldigt onaturligt.

Det andra problemet var att jag fick den första versionen med reservationen att väldigt mycket skulle ändras. Vissa bildsekvenser skulle tillkomma, vissa sekvenser skulle kortas ner, en bildscen hade inte filmats än samt att vi behövde spela om en scen som jag trodde var färdig.

Jag fortsatte att arbeta med att komponera musik till det bildmaterial som jag hade. Jag började också experimentera med att lägga till ljud som t.ex. bakgrundsljud och tramp ljud. Jag fick idén om att göra ljuden subjektiva under en scen, d.v.s. att de skulle motsvara det skådespelerskan känner. Det skulle vara till den scen då skådespelerskan går på gågatan i Uppsala och får lite konstiga blickar mot sig. För att få till detta subjektiva ljud behövde jag spela in när hon andades.

Under en dag spelade vi in nytt material och jag passade då på att spela in skådespelerskans andning. Denna inspelningsdag gick mycket bra.

Den 4 maj fick jag en andra version av filmen. Denna version var längre och vissa scener hade ändrats till det bättre. Dock återstod problemen att filmen klippts med bilden i fokus, samt att ytterligare ändringar skulle tillkomma.

Jag fortsatte att jobba med kompositionerna.

När jag väl hade komponerat relativt mycket träffades regissören, producenten samt en till person ur filmteamet hemma hos mig och vi gick igenom det jag hade gjort. De var generellt nöjda med det material som fanns. Jag fick också under mötet en musikalisk idé

förslagen för mig, vilken skulle bli musiken till bilsenen. Sist på detta möte lade vi upp ett schema som fastslog vad som skulle göras för att hinna med deadline den 14 maj. Jag skulle få den slutgiltiga filmen den 9 maj.

Arbetet fortsatte, dock utan den slutgiltiga versionen av filmen. Problemet låg i att klipparen hade gjort den nya versionen för lång för att kvalificera till kortfilmstävlingen (där bidragen fick vara max 15 minuter långa).

Runt den 11 maj var jag tvungen att ringa regissören och berätta att jag med största sannolikhet inte skulle bli klar med ljudet/musiken eftersom jag inte fått den sista versionen av filmen. Han menade att i detta fall skulle vi ta den musik och det ljud som jag hade hunnit med. Detta hade jag stora invändningar mot. Jag sade att jag inte kan släppa ifrån mig någonting som inte är klart.

Det fanns dock en möjlighet att få deadline förlängd, vilket var vårt enda hopp vid den här tidpunkten.

Den 12 maj fick jag den slutgiltiga versionen av filmen och jag fick också veta att vi fått deadline uppskjuten till den 18 maj. Mellan dessa två datum fortgick arbetet av långa dagar och till viss del även nätter. Det som gjordes under dessa dagar var att göra klart musiken, se till så att den fungerade med bilderna, lägga till ljudeffekter och tramp, samt att mixa allt ljud. Själva mixningen gjordes genom en process där olika element först mixades tillsammans (t.ex. dialog och tramp för sig), för att sedan mixas in med musiken. Jag gjorde slutligen en lätt mastering. Då mastering av filmljud var nytt territorium för mig använde jag mig av en förinställning (eng. preset) i Logic. Jag ändrade denna inställning så lite som möjligt.

Allt det hårda arbetet klipparen (regissören) och jag lagt ner gav resultatet av att vi hann göra klart filmen före deadline.

Efter överlämnandet av ljudet från filmen har jag läst in mig mer på hur man masterar ljudet till film. Jag har bl.a. tagit del av Bob Katz bok "Mastering audio – the art and the science". I ett kapitel beskriver Katz ett "volymkrig".

Människor inom musikindustrin ville att den musik de gjorde skulle låta så högt som möjligt. I och med den digitala teknikens framgång blev det möjligt att producera musik med väldigt hög volym. Dock har denna utveckling skett på bekostnad av dynamiken (Katz 2003: 186-188).

Som tur är har filmljud till viss del blivit förskonat från denna utveckling. Det har utvecklats en filmindustristandard på 83 dB. Denna standard har de positiva egenskaperna att filmljud kan spelas upp med stor dynamik samt att människors hörsel vid denna volym uppfattar ljudfrekvenser linjärt (Ibid.: 186-187).

Klas Dykhoffs beskrivning av arbetsprocessen med ljud vid film

Enligt Dykhoff är arbetsprocessen jag har beskrivit generellt så som en filminspelning (med efterarbete) brukar se ut. Dock var det i mitt arbete färre personer inblandade än i en långfilm (Dykhoff 2002: 13-16).

Då Dykhoff går igenom ljudets process från inspelning till färdig produkt beskriver han först inspelningsprocessen. Han skriver att ljudteamet vanligtvis består utav tre personer (två erfarna, samt en assistent). Deras uppgift är att spela in ett så rent dialogljud som möjligt. Dykhoff beskriver att

”Förutom ljudteamet består filmteamet av 20-30 andra specialister. De har dock det gemensamt att de nästan alla arbetar med bilden på ett eller annat sätt: maskör, kostymör, scenograf, rekvisitör, elektriker, passare, snickare, målare och så vidare. Jag brukar (lite skämtsamt) säga att ett filmteam består av 23 personer som jobbar med bilden och två som jobbar med ljudet. Därför måste en inspelningstekniker ha (Sic) tolv personers envishet för att få ett bra ljud.” (Ibid.: 13-14).

Då inspelningen är färdig går processen vidare till klipparen. Här skriver Dykhoff att klipparen oftast endast tar hänsyn till hur berättelsen fungerar genom bilden och innehållet i dialogen. (Ibid.: 14).

När klippningen börjar bli klar börjar ljudläggningen. Det är i detta skede som exempelvis dialoger som ej spelats in på ett tillfredsställande sätt eftersynkas. Det är också nu som trampet och ljudeffekterna läggs till. Därefter följer tillägg av atmosfärljud.

Dykhoff beskriver att det olyckligtvis är vanligt att det tillkommer ändringar i klippningen under ljudläggningens arbete. Vilket skapar problem för ljudläggaren/ljudläggarna (Ibid.: 15).

Mot slutet av arbetet med ljudet brukar musiken läggas till. Dykhoff menar att oavsett om musiken är specialskriven eller inte så är det oftast klipparen och regissören som väljer ut musiken (Ibid.).

Sist i ljudläggningens process kommer mixningen. Dykhoff beskriver att man brukar göra förmixar för dialoger, effekter och atmosfärljud. Dessa mixar man sedan ihop med musiken.

Intervju med regissören

Regissören är verksam i Uppsala. Han driver ett independentbolag som producerar reklamfilmer och kortfilmer. Efter att filmen blivit klar genomförde jag en intervju med honom.

Rent generellt tyckte han att arbetet gått bra till. Han gillade ljudet och musiken. När jag frågade om han önskar att någonting skulle ha skett annorlunda svarade han att det skulle ha varit bra om vi träffades tidigare än vi gjorde för att diskutera ljudaspekten av filmen. Jag frågade vidare om tidspressen som jag kände av och om det var vanligt med stressiga situationer vid filmproduktion. Han svarade att tidspressen alltid är en del av processen med att producera film och att det inte spelar någon roll huruvida det är en inspelning av "Sagan om ringen" eller en kortfilm: "Ingen filminspelning förekommer utan att ta kraften från dom som jobbar med den".

Han förklarar arbete med film som en ganska udda situation. Ett gäng människor samlas ihop och blir nästan som en familj. De arbetar hårt, men efter att filmen är klar kan det gå år innan de träffas igen.

Generellt menar regissören att filmfolk jobbar mindre antal dagar under året, men att de då jobbar mycket intensivt.

Slutligen frågade jag om hur han tyckte att kommunikationen varit under efterarbetet. Han tyckte att den hade fungerat bra. Även om vi använde olika språk då vi beskrev olika musikaliska idéer så förstod vi varandra alltid efter ett tag. Vidare säger regissören att internet varit ett stort hjälpmedel. Framst för att skicka över stora mängder data, men jag vill också nämna Spotify och Youtube som hjälpmedel. Det var där jag ofta sökte när jag fick tips på hur regissören ville att musiken skulle låta.

Resultat

Musik³

Den övergripande idén om musiken var att använda sig mycket av stråkar samt vokala inslag. Avsikten var att dessa två element skulle skapa en röd tråd genom filmen.

1. Introduktionsmusik

Filmen skulle börja positivt. Ett nykärt par vaknar upp och gör vardagliga saker. Jag använde mig av en pad i programmet Logic som grund. Därefter lade jag till samplade stråkar och vissa artificiella ljud från synten Sculpture (som för övrigt är väldigt användbar för att skapa olika intressanta ljud som passar till film). Jag spelade in en melodi som jag visslade. Denna tyckte jag passade men det ansåg inte producenten och regissören som menade att visslingen gav scenen en alltför positiv karaktär. Musiken har ett tema som är återkommande och som spelas av olika instrument (Sculpture samt pizzicatostråkar). Pizzicatostråkarna är också dubbade med en riktig fiol för att öka känslan av att det är riktiga instrument som spelar.

2. Påtagning av slöja samt bönsccener

Musiken vid dessa scener skulle vara fin. Jag och regissören kom överens om att musiken skulle ha influenser av Bollywood, och att en sångerska skulle sjunga enbart på bokstäverna O, A och M. Jag gjorde en bakgrund som jag tyckte skulle fungera bra med bilderna och skickade över ljudfilen till regissören. Han, i sin tur, spelade in sångerskan. Jag fick fem versioner av sång skickade tillbaka. Jag försökte klippa och klistra i de fem versionerna för att få till en helhet. Jag fick till en början och ett slut, men det som var där emellan var jag inte nöjd med. Jag komponerade då en melodi som jag lade till bakgrunden och bad regissören och sångerskan att lyssna in sig på denna innan de spelade in en andra gång. När detta gjordes blev jag nöjd.

3. Bilscenen

Denna idé kom under mötet jag hade med producenten, regissören samt en till person i filmteamet. Regissören nynnade på en idé som jag spelade in på piano. Denna idé gjorde jag sedan om till staccato och pizzicatostråkar, för att slutligen också utveckla idén med ett piano och legatostråkar.

Personligen är jag mindre nöjd med denna musik då jag anser att den inte passar bra till bilscenen. Dock passar den bra i den mån att musiken ändrar karaktärsdrag från en

3 Då jag inte kan redogöra för den exakta kronologiska ordningen i ljud och musikärbetet följer här en beskrivning av hur jag tänkte vid olika scener i filmen. Det är fördelaktigt för läsaren om denne har sett filmen, alternativt läst manuset eller hört ljudet från filmen.

ganska glad till en allvarlig känsla. Detta passar in i filmens handling som övergår från positiv och fin stämning till ett obehagligt känsloläge.

4. *Huvudskådespelerskan går på gågatan*

Musiken skulle här vara lite mystisk. Detta skapades främst med Logicsynten Sculpture. Men även samplade stråkar användes.

5. *En kvinnas tankar när hon ser huvudskådespelerskan gå på gågatan*

Denna scen skulle vara obehaglig. Detta gjordes genom experimentring med olika Sculptureinstrument samt en gitarr (samplad och distad) där jag gradvis ändrar tonhöjden för att skapa olika former av dissonans. För att kontrollera intensiteten på den obehagliga känslan använde jag mig av en automation på ett högpassfilter.

6. *En mans tankar när han ser huvudskådespelerskan gå på gågatan*

Här användes samma teknik som i 5. Skillnaden ligger i att jag avslutar musiken cirka en sekund innan en explosion. Detta för att öka den upplevda intensiteten i explosionen.

7. *Konversation om slöjan på en parkbänk*

Vid denna scen ville regissören ha ”inspirational musik” som han kallade det. Då jag inte förstod vad han menade så letade han upp ett klipp på Youtube. Efter att jag lyssnat på det klippet förstod jag bättre hur musiken skulle vara. Jag använde mig av en samplad harpa, samt stråkar.

8. *Slöjrycket*

Musiken i denna scen skulle stegra i dramatik i och med att ett tumult börjar, för att övergå till att bli sorglig då huvudskådespelerskan gråter på marken. Slutligen skulle musiken bli fin då en punkartjej kommer fram och ger tillbaka slöjan. Detta skapades genom främst stråkar. Vid de mest dramatiska bildsekvenserna lade jag till stråkar i ett väldigt högt register samt en distad (samplad) kör. Övergången från dramatik till att bli sorgligt gjorde jag genom sänka de samplade stråkarna och tillföra solospel med en riktig fiol. Slutligen, då musiken gick från sorglig till fin, tog jag bort solofiolen och tillförde en samplad harpa. När filmen tonar ut gör harpan ett arpeggio ackord som har en mycket avslutande karaktär, vilket passar in till filmens avslut.

Bakgrundsljud och tramp

Enligt boken "Ljudbild eller synvilla" av Klas Dykhoff som jag har försökt förhålla mig till under arbetets gång, är det mer intressant att ljudlägga filmen än att ljudlägga bilden. Det han menar med att ljudlägga bilden är att man försöker hitta det i bilden som ger upphov till ljud, och sedan lägger till detta. Det Dykhoff menar med att ljudlägga filmen är att lägga till ljud som inte syns i bild (Dykhoff 2002: 93).

Jag har använt mig av båda metoderna.

När jag har ljudlagt bilden så har jag gett näst intill varje plats i filmen sitt specifika bakgrundsljud. Dessa är oftast placerade mycket lågt i mixen. Jag märkte att dessa ljud var utmärkta för att dölja de problemområden som klippningen av filmen hade gett upphov till.

Bakgrundsljuden har både tagits från Logics ljudbibliotek, men jag har även spelat in vissa ljud själv. Det var främst utomhusljud som jag spelade in själv. Detta gjorde jag på olika platser i Uppsalas stadskärna.

Då jag ljudlade bilden med tramp ljud så var det många ljud som jag spelade in själv. Jag kopplade mikrofonen till datorn och spelade in ljudet i Logic pro. Jag importerade filmen till detta program så att jag kunde spela in ljudet samtidigt som jag såg på filmen. Detta underlättade synkroniseringen av ljud med bild. Dock krävdes det ofta flera tagningar för att synkroniseringen skulle bli perfekt.

De tramp ljuden som tillverkades på detta sätt var exempelvis en kaffekopp som ställs ner på ett bord samt diverse tyg som prasslar när folk rör på sig. Jag märkte under denna process att det går att använda helt andra föremål som tramp ljud än de man ser i filmen. Under en scen bäddar huvudskådespelerskan en bäddsoffa. Då jag inte har en bäddsoffa hemma försökte jag föreställa mig om hur en sådan låter då den "packas ner". Av en slump så kom jag på att min arbetsfåtölj låter på ett visst sätt då man justerar ryggstödet. Jag spelade in detta och det fungerade utmärkt som ljud av en bäddsoffa.

Då jag skulle spela in fotsteg uppstod en ny utmaning. Jag kunde inte spela in ljuden hemma eftersom dessa fotsteg inte skulle fungera för ljud som produceras utomhus. För att lösa detta tog jag hjälp av en vän. Jag ringde honom och bad om att han skulle komma över med flera par skor. Jag spelade in de scener som behövde fotstegsljud på en digitalkamera och vi gick ut för att hitta ett lämpligt område för inspelning. Då vi väl hittat ett område med samma underlag som på gågatan i Uppsala gick arbetet till på följande sätt:

Jag spelade upp den berörda scenen för kompisen i digitalkameran och sade åt honom att försöka hitta samma gångrytm som skådespelaren. Vi valde sedan skor som skulle ge upphov till det ljud som överensstämde bäst med hur vi trodde fotstegen i scenen skulle låta. Därefter spelades fotstegen in.

Förutom tramp ljud som jag själv spelade in så använde jag mig en del av det material som fanns från originalinspelningarna samt Logics ljudbibliotek.

Jag har också vid vissa scener försökt att ljudlägga filmen.

Vid scenen då huvudskådespelerskan börjar gå på gågatan försökte jag att skapa subjektiva ljud genom att använda ett högpasfilter på bakgrundsljuden. Jag lade också till skådespelerskans andning under denna scen.

Vid scenerna där man får se vad olika personer tänker om huvudskådespelerskan har jag försökt att lägga på ljudeffekter som fungerar tillsammans med in och utzoomningen av deras ögon.

Även sista tumultscenen skulle kunna sägas vara en ljudläggning av filmen om man utökar Dykhoffs resonemang en bit. När skådespelarna faller till marken i slow motion uppkommer ljud som liknar dova explosioner. Det är ljud som inte förekommer om två personer ramlar i verkligheten, men de fungerar i filmens värld.

Analys

Inför inspelningen

Att ett filmteam träffas innan själva inspelningen börjar kan tyckas självklart. I mitt fall skedde detta möte två dagar innan inspelningen. Både jag och regissören ansåg att detta borde ha skett tidigare.

Jag kan se två anledningar till detta.

För det första så skulle detta sannolikt ge mig fler idéer på hur ljudet skulle kunna användas på ett kreativt sätt. För att ljudlägga filmen är det viktigt att redan innan inspelningstillfället ha en idé om hur ljudläggningen ska gå till. Detta är speciellt viktigt vid en produktion där budgeten är liten. Budgeten bestämmer huruvida det finns möjligheter till omtagningar.

Jag fick en kreativ idé under efterproduktionen av filmen där jag ville tillföra subjektiva ljud (skådespelerskas andning). Det var enbart p.g.a. en omtagning av vissa scener som jag fick möjligheten att fullfölja denna tanke.

För det andra så skulle jag vara mer trygg med den tekniska utrustning som jag skulle komma att använda. Jag skulle då antagligen kunna fokusera mer på ljudet än på exempelvis den handhållna inspelaren.

Inspelningen

Det möte producenten hade med filmteamet precis innan inspelningen skulle börja uppskattade jag mycket. Jag fick många av de praktiska frågorna jag undrat över besvarade under detta möte. Vidare förstår jag mycket väl avsikten med att påpeka att alla ska sköta den arbetsuppgift de blivit tilldelade. Med så många människor involverade kan förvirring lätt uppkomma om folk har åsikter om andras arbetsfärer.

Ett av de återkommande problem som jag stötte på under första inspelningsdagen var att jag endast då producenten sade "tystnad, tagning" kunde höra de störningsljud som fanns

på inspelningsplatsen. Då jag i efterhand utvärderar min prestation under inspelningsmomentet anser jag att jag borde ha tagit mer plats och påpekat att jag ibland behöver fullkomlig tystnad. Det är dock en annan fråga om huruvida det är praktiskt möjligt för uppemot 20 personer att vara helt tysta och inte röra på sig. Under inspelningsdag två var störningsljuden många fler. Den rundupptagande mikrofonen skulle jag mycket hellre ha bytt ut mot en riktad mikrofon. En sådan mikrofon skulle antagligen förmildra den negativa påverkan som störningsljuden hade. Även under detta moment skulle en tidigare involvering av mig i projektet kunna producera bättre resultat. Jag skulle då påpeka nödvändigheten av en riktad mikrofon under inspelningen. Generellt så kantades de två inspelningsdagarna av intensivt arbete och långa dagar. Dock var det två lärorika och spännande dagar där jag fick stor insikt i hur arbete med film ter sig.

Efterproduktion

Under efterproduktionen ändrades arbetet avsevärt. Antalet personer som sysselsatte sig med filmen krympte från över 20 individer till 2. Detta resulterade i för min del mycket intensivt arbete. Jag blev ansvarig för sammanlagt fyra områden (musik, ljudläggning, mix, samt mastering). Det skulle utan tvivel vara fördelaktigt med fyra personer i ljudets efterproduktion.

Komposition av musiken var det momentet under efterproduktionen som tog mest tid. Jag är glad över att jag fick relativt fria händer över utformandet av musiken. Som jag förstår är detta ganska ovanligt för oetablerade kompositörer. Filmkompositören Ron Sadoff, som bl.a. vunnit en Oscar för bästa animerade kortfilm, menar att kompositörer ofta får musik som de ska förhålla sig till då de komponerar:

"För att regissören och kompositören inte ska ha helt olika upplevelser av vilken musik som passar ihop med filmen, brukar regissören göra ett så kallat temp-track i förväg. Regissören och musikredigeraren har tillsammans gått igenom vilken sorts musik man kan tänka sig att använda i filmen. Under ett möte diskuterar regissören och kompositören igenom musikförslagen och sedan går kompositören hem och framställer något liknande." (www.voodooofilm.org)

Jag fick mycket musikförslag att lyssna på och jag skulle säga att ungefär en tredjedel av filmens musik är gjord med annan musik i åtanke.

Då musiken tog upp mycket av tiden så fick inte bakgrundsljuden och trampen lika mycket uppmärksamhet. Mycket fler ljud skulle kunna läggas till. Denna del av arbetet präglades av ett nytt sätt att tänka för mig. Jag ställdes inför sådana frågor som t.ex. hur saker och ting låter i slow motion. Detta moment var jobbigt samtidigt som det var lärorikt. Det var mödosamt att synkronisera bild med ljud men lärorikt då jag fick ett nytt förhållningssätt till ljud.

Orsaken till mycket frustration var ljudets plats i filmproduktionskedjan. Ljudläggningen samt musiken var beroende av hur klippningen av filmen gjorts. Ändringar i klippningen

resulterade således i mycket extraarbete för mig. Detta är någonting som Dykhoff också poängterar. Han menar att den tid som går åt till att göra ändringar skulle kunna användas till att istället göra förbättringar i ljudläggningen (Ibid.: 15).

Förutom ett stort ansvarsområde tillkom också en tidspress då en deadline var satt för att kunna delta med filmen i en kortfilmstävling. I efterhand kan jag konstatera att jag borde ha varit mer bestämd i att se till att få slutversionen av filmen tidigare.

Sammanfattning

En genomgående känsla jag hade under hela projektet var att ljudet prioriterades ganska lågt i förhållande till bilden. Precis som Dykhoff poängterar var det i mitt fall väldigt många människor involverade i att göra bilden så bra som möjligt medan jag var den ende som arbetade med ljudet. Detta är lite sorgligt då ljudet har så stor betydelse för film, vissa skulle t.o.m. säga att ljudet utgör 50 % av filmen.

Denna realitet resulterar i, som Dykhoff understryker, att personer som jobbar med ljudet verkligen måste ta sin plats och kräva hänsyn till ljudet. T.ex. som när jag sade att det inte går att spela in för tillfället p.g.a. för mycket buller. Eller när jag sade att jag inte kommer lämna ifrån mig ljuden/musiken under efterarbetet om de inte är klara.

Om man jämför mitt arbete med Dykhoffs beskrivning av de olika processerna med ljud involverade i en filminspelning ser man många likheter.

Först så spelades ljudet in, därefter lades diverse tramp, ljudeffekter samt atmosfärljud in. Sedan gjordes musiken och till sist mixades ljudet till filmen.

Om man bortser från tidspressen så gick efterarbetet med ljudet och kommunikationen mellan mig som kompositör och regissören relativt bra till. Vi pratade om musik i olika termer, men med hjälp utav musikexempel (där internet var till stor nytta) kunde vi tolka vad var och en menade.

Det är relevant att i detta skede fråga sig hur man kan få filmfolk att förstå vikten av högklassig ljudläggning samt musik? Vilka åtgärder krävs för att ljudet ska prioriteras högre? Jag tror svaret på dessa frågor ligger i ett mångsidigt arbete där vi påvisar betydelsen av ljudet i film. Jag tror det är viktigt att framhäva skillnaden mellan dåligt film ljud och bra film ljud, samt den stora påverkan ljudet har på slutprodukten.

Då detta examensarbete börjar gå mot sitt slut kan jag konstatera att jag har genomgått en mycket lärorik process. Jag har tagit del i alla de moment som brukar förekomma i en filminspelning och jag har lyckats ljudlägga samt komponera musiken till en kortfilm. Mycket av arbetet har varit intressant, spännande och kul. Resan har dock inte varit utan fallgropar. Problem har hoppat fram emellanåt men de har alltid retts ut och tagits lärdom av.

Mitt antagande var att jag skulle uppskatta kompositionen av musiken mest i arbetet med film ljud. I och med arbetets avslut har jag försäkrat mig om detta och jag har kommit i underfund med att jag mycket väl i framtiden kan arbeta med musikkomposition till film.

Käll- & litteraturförteckning

Litteratur:

Dykhoff Klas, 2002, *Ljudbild eller synvilla? - en bok om filmljud och ljuddesign*. Dramatiska Institutet och Liber AB.

Kats Bob, 2003, *Mastering audio – the art and the science*. Oxford: Focal.

Internetreferenser:

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Hurt_Locker (2010-06-01)

<http://www.ne.se/lang/filmmusik> (2010-06-01)

<http://www.voodooofilm.org/artikel/filmmusiker-ron-sadoff.aspx> (2010-06-01)

Definition av viktiga begrepp:

www.ne.se

www.voodooofilm.org.

www.wikipedia.com

Bilagor

Loggbok

Vecka 15 Torsdag: Jag har varit med om ett möte med filmteamet. Vi gick igenom alla scener och diskuterade olika praktiska aspekter av filmen. Jag fick också testa mikrofonen under en provinspelning.

Fredag: Idag har jag testat att spela in tal både inomhus och utomhus.

Lördag: Idag spelades inomhusscenerna in.

Söndag: Idag spelades utomhusscenerna in.

Vecka 16 Tisdag: Jag har lyssnat, klippt och sorterat alla ljudklipp från inspelningen. Det fanns minst ett bra ljudklipp till varje scen.

Onsdag: Jag har pratat med regissören om musiken till filmen. Jag fick en del tips om låtar och filmer som jag kunde lyssna in mig på och försöka efterlikna.

Torsdag: Jag har lyssnat på några av de tips som jag fick angående filmmusiken av regissören.

Fredag – Söndag: Jag har börjat komponera musikidéer till filmen och skickat dessa till regissören.

Vecka 17 Måndag: Jag har börjat läsa Klas Dykhoffs bok, "Ljudbild eller synvilla?". Jag hoppas denna bok kan ge mig idéer då jag ska ljudlägga filmen.

Onsdag: Komposition av filmen

Torsdag: Idag fick jag en ny (förlängd) version av filmen. Jag har börjat experimentera med musikidéer till de nya scenerna. Ett problem är att det kommer att tillkomma nya scener om några dagar eftersom allt material inte än är filmat.

Fredag – Söndag: Jag har experimenterat med idéer med både samplade instrument och riktig fiol.

Vecka 18 Måndag – Fredag: Komposition av musiken samt ljudläggning till kortfilmen

Lördag: Idag hade vi en om-inspelning av vissa scener i Uppsala.

Söndag: Komposition av musiken till filmen. Jag svävar för närvarande i ovisshet, då jag än inte har fått den slutgiltiga versionen av filmen. Jag försöker göra om kompositionerna så att de har olika längder samtidigt som jag letar efter logiska punkter att avsluta musiken på.

Vecka 19 Måndag – Onsdag: Komposition av musik till filmen samt ljudläggning.

Torsdag: Komposition samt en del mixning av musiken.

Lördag: Mixning av musik.

Söndag: Inspelning av sång, samt mixning.

Jag har fått reda på att vi fått deadline förlängd till den 18 maj.

Vecka 20 Måndag: Mixning och mastering av filmljudet. Det färdiga ljudet har skickats till regissören.