Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

ANEMPATHETIC OCH EMPATHETIC MUSIK

En studie i hur musik påverkar en scen.

ANEMPATHETIC AND EMPATHETIC MUSIC

A study about how music affects a scene.

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2017

Gustaf Ekroth Yngström

Handledare: Ann-Britt Werner
Examinator: Markus Berntsson

Sammanfattning

Flera studier har gjorts kring hur musik påverkar människor. Bullerjahn och Güldenring genomförde en studie där en egenskapad scen musiklades på flera olika sätt, Cohen gjorde liknande studier men kopplade det till psykologi. Resultaten de fick fram var att musik påverkade tittaren på det sättet som musiken var tänkt att göra.

För att få svar på hur musik påverkar en filmscen skapades problemformuleringen: *Hur påverkas upplevelsen samt förståelsen av en films dödsscen när den musikläggs på två olika sätt; empathetic eller anempathetic musikläggning utöver filmens originalljudeffekter?*

För att få svar på frågeställningen så genomfördes ett antal intervjuer där respondenterna fick se samma självmordsscen tre gånger men musiklagd på tre olika sätt. Enbart ljudeffekter, *empathetic* eller *anempathetic*.

Ett antal filmscener analyserades och musik skapades för att återskapa både *empathetic* och *anempathetic* musik som användes i studien. Nio respondenter intervjuades och utifrån deras svar kom resultatet att musik inte påverkade deras uppfattning eller förståelse av scenen nämnvärt.

För att få fram ett mer rättvisande resultat hade fler intervjuer behövt genomföras. Skapandet av en egen scen hade antagligen hjälpt studien då man hade haft full kontroll över flera delar som t.ex. längd och handling.

Nyckelord: [empathetic, anempathetic, counterpoint, förståelse, uppfattning, filmscen]

Innehållsförteckning

1 Introduktion 1

2 Bakgrund 2

2.1 Musik i film. 3

2.1.1 Användandet av musik i film. 3

2.1.2 Användandet av ljud i film. 3

2.1.3 Kategorier av counterpoint musik 3

2.2 Psykologi och musik, tidigare forskning 4

2.3 The Joker 4

2.3.1 Handlingen 5

2.3.2 Musiken 5

2.3.3 Utförandet 6

2.3.4 Resultatet 6

2.3.5 Habituering 7

2.3.6 Studsande bollar 7

3 Problemformulering 9

3.1 Metodbeskrivning 10

3.1.1 Undersökningen 10

3.1.2 Urval 10

3.1.3 Etik 10

3.1.4 Intervju 11

3.1.5 Resultatet 12

4 Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning 13

4.1 Research / Förstudie 13

4.2 Full Metal Jacket 13

4.3 Boogie Nights 14

4.4 Cache 15

4.5 Skapandet av musiken 16

4.6 Pilotundersökning 16

5 Utvärdering 17

5.1 Presentation av undersökning 17

5.2 Intervjuer sammanfattning 17

5.3 Diagram 18

5.4 Analys 21

5.4.1 Handling 21

5.4.2 Relation 21

5.4.3 Känsla 22

5.4.4 Favoritscen 22

5.4.5 Ålder och kön 22

5.5 Slutsatser 22

5.5.1 Handling 22

5.5.2 Relation 22

5.5.3 Känsla 22

5.5.4 Respondentens favoritscen 23

5.5.5 Ålder och kön 23

6 Avslutande diskussion 24

6.1 Sammanfattning 24
6.2 Diskussion 24
6.3 Framtida arbete 25
Referenser 26

1 Introduktion

Musik har alltid haft en betydande roll inom underhållning. Under antiken spelades musik till pjäser. På medeltiden fanns det musiker under festivaler och med barocken skapades operan. I vår tid går människor på musikaler och dagens filmer använder sig flitigt av musik, allt ifrån storslagna orkestrar till mindre stycken med bara ett fåtal instrument. När musik spelas tillsammans med bilder så skapas en starkare koppling mellan dem. På så vis blir det enklare att förstå att de hör ihop. Vilken musik som spelas samtidigt med bilderna har också en effekt på hur vi upplever det vi ser. Chion kallar det för *anempathetic* och *empathetic*, Lachance och Zander kallar det för *counterpoint* men har även delat in dem i fyra underkategorier. Kalinak tar upp ett exempel på *counterpoint-musik* där ett glatt stycke spelas till en otäck scen vilket leder till att tittaren påverkas på ett annat sätt än om det hade spelats sorglig musik till samma scen. Forskning kring detta har gjorts ett flertal gånger där man har musiklagt samma scen på olika sätt för att sedan fråga respondenterna hur de upplevde det som visades beroende på vilken musik som spelades. I den här studien så kommer intervjuer användas för att få svar på frågeställningen.

För att skapa artefakter så analyserades två filmer, en som använde sig av *empathetic* musik och en som använde sig av *anempathetic* musik. Ett bluesrockinspirerat stycke och ett ambient syntstycke skapades utefter analysen för att användas i studien. En länk till artefakterna finns under appendix E.

2 Bakgrund

Richard Davies (2010) skriver i sin bok *Complete Guide to Film Scoring* hur musik har använts till teater genom mänsklighetens historia. I tusentals år har människan kopplat samman musik och dramatik. Det är ett fenomen som har uppkommit i de flesta kulturer runt om i världen. Greker och romare använde sig av musik när de framförde sina teaterpjäser. I Japan förekommer Kabuki som är en slags teater med både sång och dans och som har existerat i 400 år. Under Europas medeltid spelades det ofta musik under hedniska högtider för att hylla gudarna. Bland de kristna användes musik för att förstärka bibliska händelser. Musik förekom även i Shakespeares pjäser och under barocken uppkom operan, något som kom att fortsätta utvecklas även i dagens samhälle till musikaler. (Davies 2010).

Under sent 1800-tal, när filmen var ny, kunde människor gå till en lokal för att se en film. Problemet var att man ännu inte hade teknologin att spela in eller spela upp ljud eller musik till filmen. Allt man som åskådare såg var rörliga bilder utan någon annan kontext än den text som visades upp mellan scener för att förklara vad som hände. Det tidigaste dokumenterade fallet med musiker som spelade till film är 1895 när bröderna Lumiére visade upp sin film i Paris (Davies 2010).

Genom att bara titta på en följd bilder så kan publiken lätt tappa fokus, men genom att lägga till musik så förhöjs upplevelsen. Filmen blir mer komplett om det finns ljud eller musik som binder samman bilderna vilket resulterar i att tittaren får enklare att förstå vad som händer (Davies 2010). Michel Chion (1994) skriver i sin bok *Audio-Vision* om samma fenomen. Han använder sig av Ingmar Bergmans film *Persona* (1966) som exempel. I inledningen av filmen offras djur, en spik som slås genom en hand och det avslutas med en scen som visar en pojke som läser en bok. Chion tar sedan bort ljud och musik från introt och anmärker då att bilderna blir separerade från varandra och tittaren får svårt att förstå att de är sammankopplade (Chion 1994).

Enligt Davies kan man separera musiken ifrån teater och film. Han anser att musiken fortfarande är njutbar även utan filmens hjälp, men filmen eller operan blir oftast ofullständig när musiken tas bort. Detta styrker han genom att konstatera att det finns konserter som enbart spelar filmmusik eller musik från operor. Enligt Davies så blir en film mer komplett när man lägger till musik. Han är dock tydlig och säger” Frankly, one could have fabulous themes, sparking orchestration, great players and a terrific creative relationship with the director, but if the music comes in and out at the wrong place, it can ruin a film.” (Davies 2010).

Chion beskriver hur ljud och musik på några olika sätt kan användas inom film för att förändra känslan i scenen. Han kallar dessa för *empathetic* och *anempathetic*. *Empathetic* musik används för att förstärka känslan i en scen genom att följa dess rytm och känsla. Hur *empathetic* musik uppfattas skiljer sig åt inom olika kulturer. *Anempathetic* musik är musik som inte följer känslan i en scen utan existerar bredvid händelseförloppet. Chion anser att både ljud och musik kan användas för att uppnå en *anempathetic* effekt. Han ger ett exempel på *anempathetic* ljud i Hitchcocks *Psycho (1960)*. I scenen där Lila Crane blir mördad när hon duschar så hörs fortfarande duschen. Chion menar att ljudvärlden är skapad så att den fortsätter som om ett mord inte begåtts och scenen blir på så vis mer realistisk (Chion 1994).

2.1 Musik i film.

Som Davies och Chion tar upp så har musik använts till berättelser och bilder under en lång tid och har även använts för att förhöja upplevelsen.

2.1.1 Användandet av musik i film.

Kathryn Kalinak (2010) är föreläsare vid Illinois universitet och har arbetar mycket med filmmusik. Hon ställer frågan; hur fungerar filmmusik? Många som tittar på film kanske inte märker musiken eller så tänker de inte på vad det är för sorts musik som spelas. Musik, oavsett hur den låter, kan etablera stämningen, skapa känslor samt föra narrativet, berättelsen, framåt. I filmen *Reservoir Dogs* (1992) så spelas låten *Stuck in the Middle With You* (1973) samtidigt som en psykopat torterar en polis. En tortyrscen skapar spänning och skräck hos publiken, men genom att använda låten *Stuck in the Middle With You* så skapas en distans till våldet. Stycket är uppbyggt av enkel harmonik, rytmik och melodi. Stycket skapar sådan distans till våldet samt ändrar tittarens känslor till det som händer att när torteraren lämnar rummet så tystnar musiken och tittaren blir återigen medveten om vad som faktiskt sker (Kalinak 2010).

Musiken hjälper publiken att förstå karaktärerna på ett helt annat sätt, om torteraren inte har något markant ansiktsuttryck kan det vara svårt att tyda om han gillar det han gör eller om han tvingas till det. Musiken kan då avgöra hur publiken upplever torteraren (Kalinak 2010).

Ett annat exempel är ur filmen *A Clockwork Orange* (1971) där karaktärerna sjunger *Singing in the Rain* (1929) samtidigt som de misshandlar en gammal man och våldtar hans fru. Genom att både publiken och karaktärerna hör musiken så skapas en starkare immersion (inlevelse).

2.1.2 Användandet av ljud i film.

Chion beskriver *diegetiska* ljud som något karaktärerna i filmen kan uppfatta. *On the air sound* är enligt Chion diegetiska ljud som kommer från en fast källa i världen t.ex. en radio eller en högtalare. *Off screen sound* kan vara bilar, fåglar eller vatten som inte syns i bild men som finns i bakgrunden för att förstärka platsen som karaktärerna befinner sig på. *On screen sound* kommer från källor som syns i bild. Motsatsen till *diegetiska* ljud är *ickediegetiska* ljud, det är ljud som tittaren kan uppfatta t.ex. filmmusik eller berättarröster (Chion 1994).

2.1.3 Kategorier av counterpoint musik

Noémie Lachance och Jana Zander (2013) är två studenter vid Groningens universitet i Nederländerna som gjorde en studie kring *counterpoint-musik* inom film. När ljud och musik kom att användas i film så började teorier kring ämnet uppstå t.ex. hur man påverkade det som visades med hjälp av ljud och musik. Begreppet *counterpoint/kontrapunkt* är från början ett musikteoretiskt begrepp som användes under barocken för att föra samman två självständiga stämmor (Lachance & Zander 2013).

Noémie och Zander tar upp två begrepp *Homophony* och *Polyphony* som kan liknas med Chions *Empathetic* och *Anempathetic* musikbegrepp. *Homophony* är musik som återspeglar känslan i scenen eller hos karaktärerna. *Polyphony* går istället emot känslan i scenen, alltså *counterpoint* (Lachance & Zander 2013).

Lachance och Zander delar in *Counterpoint-musik* i fyra kategorier: *Moralization, Philosophical, Dramatization* och *Decharacterization*. *Moralization* används för att kritisera något i samhället eller något som händer ute i världen t.ex. spelas låten *What A Wonderful*

World (1967) samtidigt som det visas bilder på krig, eller så spelas en låt som handlar om hur alla människor i samhället är lika mycket värda samtidigt som det visas bilder på hur de rika utnyttjar de fattiga eller att en viss grupp blir förtryckt (Lachance & Zander 2013).

Philosophical används för att visa vad en karaktär egentligen känner även om scenen visar något annat. De ger som exempel en asiatisk kvinna som arbetar i ett snabbmatkök i en storstad, där hon lever ett oglamoröst och stressigt liv. Samtidigt så spelas låten *California Dreamin* (1965) i bakgrunden. Detta tyder på att regissören vill visa att karaktären vill bort och längtar efter ett bättre liv i t.ex. Kalifornien (Lachance & Zander 2013).

I *dramatization* används musik likt *moralization*, men istället för att skicka ett budskap till tittaren så används den för att göra scenen starkare. De tar upp en scen ur den polska filmen *Miasto Nieujarzmione* (1950) där en grupp soldater sjunger *Stilla natt* (1818) samtidigt som de visar bilder på en sönderbombad stad (Lachance & Zander 2013).

Den sista kategorin av *counterpoint-musik*, *decharacterization*, används för att förminska filmens karaktärer. Genom att använda vacker klassisk musik till en våldsam scen så tar man bort karaktärernas empati och de blir till monster som uppfattar våld och elände som något positivt (Lachance & Zander 2013).

Lachance och Zander förklarar hur ett musikstycke kan ge flera olika effekter beroende på vilka bilder som visas. Öppningsscenen till WALL-E (2008) visar vår planet fylld med sopor samtidigt som glad musik spelas. Musiken handlar om att det är en vacker dag och att det finns mycket att uppleva. Ersätter man ut musiken i WALL-E mot ett stycke ur filmen *Hitta Nemo* (2003) som är ett orkestralt stycke, så får man känslan av att det är en sorglig framtid (Lachance & Zander 2013).

Avslutningsvis så kommer Lachance och Zander fram till att det finns ett flertal möjligheter för musik att påverka bild samt att det är ett område som behöver mer forskning. Genom att blanda metoder så skapas nya sätt att arbeta med film och musik vilket leder till en djupare koppling mellan filmskapare och filmtittare (Lachance & Zander 2013).

2.2 Psykologi och musik, tidigare forskning.

Inom musikterapi menar man att skapandet av musik är en ickeverbal form av känslor. Genom att använda musik kan en person på ett tydligare sätt förmedla vad han eller hon känner istället för att enbart använda ord. Musik kan även framkalla eller förstärka känslor hos individer vilket kan hjälpa människor som har svårt att uttrycka hur de känner sig (Baker, Tamplin & Kennelly 2006).

2.3 The Joker

Claudia Bullerjahn och Markus Güldenring (1994) skrev en artikel i tidningen *Psychomusicology* som handlar om hur musik påverkar film. De skapade en 10 minuter lång film med hjälp av studenter från högskolan för musik och teater i Hannover. Filmen kom att kallas *The Joker*. Filmen var medvetet skapad för att kunna tolkas på ett flertal sätt. Detta gjordes genom allusioner (att man antyder något), och klichéer. Dialogerna reducerades till trivial kommunikation och scenerna gjordes ganska långa så att musiken kunde etablera sig.

2.3.1 Handlingen

Filmen börjar med att ett tåg åker förbi, sedan placeras tittaren i en av vagnarna tillsammans med en äldre man. Mannen tar upp ett gammalt fotografi på en skolklass som han tittar på en stund innan han lägger tillbaka det i fickan igen. Han tar sedan upp ett spelkort med en joker på som har texten ”Good luck” skrivet i överkant på kortet. Tittaren får sedan se ett par hus. Nästa scen befinner sig tittaren inuti huset och får se en flaska champagne och två glas som står vid sängbordet. Scenen går sedan vidare till ett par som ligger och sover. Kvinnan vaknar och väcker den yngre mannen. I nästa scen är fokus återigen på mannen på tåget som nu går av och rör sig mot en spårvagn. Tillbaka i huset så håller kvinnan på att koka te. Hon frågar den unga mannen om han vill ha lite. Samtidigt som detta händer får tittaren se att mannen nu har klivit av spårvagnen och går mot huset som paret befinner sig i. Filmen slutar med att han öppnar dörren och kameran zoomar in på kvinnans ansikte (Bullerjahn & Güldenring 1994).

2.3.2 Musiken

Reiner Kühn, Eugen Thomass och Peer Raben är tre kompositörer som arbetat med att skriva musik till film. De fick i uppdrag att komponera ett stycke till en kriminalfilm, ett melodrama och ett vagt stycke som skulle användas till *The Joker*. Bullerjahn och Güldenring valde sedan ut fem musikstycken av de nio som skapades. Varje kompositör fick sin ”kriminalmusik” vald men bara Thomass melodrama och Kühns vaga stycke valdes att representera respektive genre. Anledningen var att de alla hade skrivit väldigt olika ”kriminalfilmsmusikstycken” (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Raben använde sig av en kammaruppsättning, fiol, trumpet, klarinett, gitarr och slagverk, samt en elbas. Han skapade ett ledmotiv åt klarinetten som spelades varje gång den äldre mannen visades i bild samt ett ledmotiv bestående av trioler som pianot spelade när jokern visades. Musiken framfördes av studenterna vid högskolan i Hannover och bestod av dissonanta färgade ackord, oftast spelade i arpeggion. Allt eftersom filmen fortskrider trappade han upp spänningen och plockade bort instrument. I sista scenen är det bara pianomusiken kvar. De andra kompositörerna använde sig av MIDI instrument när de komponerade sin musik (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Eugen Thomass skapade ett storband bestående av blåsinstrument, stråkinstrument och slagverk. Han skapade ett tema som spelas i början och slutet av filmen. Musiken som spelas när man ser den äldre mannen är mer dynamisk än den musik som spelas när man ser paret, dissonanta ackord spelas när det byter från den äldre mannen till den yngre. Utöver storbandsinstrumenten använde sig Thomass även av tågljud och en klocka som tickar för att komponera sin musik (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Rainer Kühns komposition består till stor del av ljud från omgivningen och med inslag av orgel. Han har till stor del använt sig av slagverk som spelar oregelbundet men ändå har en viss koppling till det som visas i bild t.ex. tågets rytm. Det är också enbart musik när den äldre mannen visas i bild. Det hela slutar med att han lägger till mer och mer ljud som skapar ett crescendo med dissonant avslutning på filmen (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Thomass melodramatiska stycke karaktäriseras av sextackord och septimaackord som inte leder någonstans. Samma melodi spelas både när den äldre mannen är i bild och när paret är i bild, men instrumenteringen skiljer dem åt. Stycket går i moll men slutar på ett durackord (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Kühns vaga stycke är framfört på munspel, flöjt, piano, bas, gitarr och slagverk. Stycket har influenser från popmusik och spelas enbart när den äldre mannen är i bild (Bullerjahn & Güldenring 1994).

2.3.3 Utförandet

Bullerjahn och Güldenring använde sig av 412 respondenter i åldern 14–92 år. De kom från gymnasieskolor, universitet, körer och en poliskår. De delades in i 21 grupper med ca 20 deltagare i varje. Varje grupp fick se en version av filmen. Pga. åldersskillnader blev vissa resultat inte utvärderingsbara då inte alla deltagare inom vissa grupper förstod vad filmen handlade om (Bullerjahn & Güldenring 1994).

Frågeformuläret var uppdelat i fyra delar, där den första delen bestod av grundläggande frågor som ålder, kön, yrke/utbildning samt hur de kände sig den dagen. Den andra delen handlade om tv-tittarvanor, vad de brukar se, hur ofta de tittade på tv eller film och om de ägde många filmer. Del tre handlade om filmen de fick se, vilken genre de ansåg att den tillhörde, vilken stämning den gav samt tre frågor: ”What is the reason for the journey of the old man?” ” What is the relationship between the characters?” och” How could the film proceed?”. Den fjärde delen bestod av frågor som handlade om deltagarnas musikaliska erfarenheter t.ex. om de själva spelar något instrument, om de brukar lyssna mycket på musik, vilken musik de lyssnar på samt om de brukar gå på konserter (Bullerjahn & Güldenring 1994).

De skickade filmen och frågorna till grupperna så de själva kunde göra testet när det passade dem. Undersökningen presenteras som en undersökning i hur man upplevde film, alltså dolde man den egentliga undersökningen, deltagarna fick då svara på de två första delarna av frågeformuläret innan de såg filmen och de två sista delarna efter att de fått se filmen. En sekreterare fanns på plats för att notera hur gruppen betedde sig t.ex. om någon sade något under filmen som skulle kunna påverka hur resten av gruppen uppfattade handlingen (Bullerjahn & Güldenring 1994).

2.3.4 Resultatet

Respondenterna fick välja vilken känsla de ansåg att filmen gav: sorglig, mystisk, spännande, känslosam, tydlig eller intensiv. Därefter fick de välja ur en skala från noll till fyra hur mycket den passade in på känslan. Thomass melodramatiska stycke ansåg många vara det sorgligaste och känslosammaste stycket medan Kühns kriminalstycke ansågs vara spännande. Vilket styrker Hansjörg Paulis (1976) modell om att ”den känsla som musiken avger kommer återspegla uppfattningen av det som händer i bild.” som var en grund till deras undersökning. När respondenterna skulle säga vilken genre som filmen tillhörde så valde 72% av dem som såg versionen med kriminalmusiken genren kriminalfilm. (Bullerjahn & Güldenring 1994).

När det kom till varför mannen reste så fanns det fem kategorier de kunde dela in svaren i: kriminellt förflutet, familjedispyt, klassåterträff, affärsresa och semester. 63% svarade inom kategorin familjedispyt. På fråga två; vilka avsikter mannen hade, så ansåg många av de tillfrågade att han skulle besöka sin dotter. Åldersskillnaden var en av anledningarna till att många trodde det. Andra ansåg att han var på väg hem till sin fru och att de båda männen inte hade någon relation till varandra. När kriminalmusiken spelades så ansåg många att det var en dystrare bild som skedde, alltså att mannen var på väg hem till sin fru för att upptäcka att hon var otrogen med en yngre man. På den sista frågan kring hur filmen skulle fortsätta ansåg många av de som såg filmen med kriminalmusik att den äldre mannen skulle mörda den andra

medan de som såg filmen med musik från de andra musikgenrerna ansåg att det bara skulle bli en verbal strid (Bullerjahn & Güldenring 1994).

2.3.5 Habituering

Robert och Karin Sternberg (2012) tar upp det psykologiska begreppet habituering som betyder att ju mer man utsätts för ett stimuli desto enklare blir det att ignorera eller sluta uppfatta att det existerar i ens närhet. Exempel på habituering är att en person som bor nära ett sjukhus och dagligen hör ambulanssirener slutar att uppfatta dessa. Ett annat exempel är att de som bor nära en restaurang slutar att känna matdoften därifrån. Vissa stimuli blir man inte habituerad av t.ex. när vi umgås med vänner så måste vi söka efter ansiktsuttryck eller gester som visar om de är positiva eller negativa. Om vi ska korsa en väg så måste vi vara uppmärksamma på vad som händer runt om kring oss, även om det är något vi utsätts för dagligen. Alltså kommer vi inte sluta att titta efter bilar när vi går över gatan eller se hur våra vänner reagerar för att veta hur vi ska fortsätta bete oss (Sternberg 2012).

Dishabituering är när man börjar uppfatta stimuli igen. Det kan ske genom att restaurangen får en ny ägare som ändrar menyn. Vilket resulterar i att nya matdofter uppkommer eller att en ny ambulansmodell införskaffas där sirenen har ett annat ljud. Både habituering och dishabituering sker automatiskt och omedvetet (Sternberg 2012).

För att ge ytterligare ett exempel på habituering och dishabituering kan vi tänka oss in i situationen att en person sitter och skriver. Samtidigt som denne skriver lyssnar han eller hon på instrumental musik. Till en början kommer musiken kanske att störa skrivandet men efter ett tag blir personen habituerad och märker inte längre av musiken, till dess ljudvolymen ändras markant, ett reklaminslag spelas upp eller en annan typ av genre börjar spelas upp. Då blir man nollställd i sin habituering och processen med habituering måste börja om på nytt igen (Sternberg 2012).

Musik tar längre tid att vänja sig vid än t.ex. ljudet från en ventilationstrumma. Ett undantagsfall till habituering är människor med tinnitus. De har inte bara svårare att bli habituerade av ljud omkring dem, de blir heller aldrig habituerade av tinnitusljudet. Människor som lider av ADHD har också svårare att bli habituerade. De distraheras mer och under längre tid av ljud från t.ex. ventilationstrumma och lysrör än människor utan denna diagnos (Sternberg 2012).

2.3.6 Studsande bollar

Annabel Cohen (2005) inleder sin text med att förklara att psykologi är läran om sinnet och beteende samt hur de fungerar tillsammans. Det är också läran kring hur vi upplever olika saker samt hur de stimulerar våra sinnen. Den informationen mäts genom att observera människors reaktioner i kontrollerade miljöer som lätt kan återskapas. Det finns redan mycket forskning kring hur vi reagerar på färger, ljus och höga/låga ljudfrekvenser men hur musik påverkar människor är något som inte har studerats på en djupare nivå anser Cohen (Cohen 2005).

Målet med Cohens undersökning var att fastställa de delar av film som skapar stimuli, fastställa de mentala effekterna av stimuli som skapats av ljud och bild samt beskriva det kombinerade stimuli som ljud och bild skapar. För att lyckas med detta så användes respondenter som fick svara på hur de reagerade på ljud och bilder. Hon tar sedan upp att man med väldigt enkla medel själv kan göra ett liknande experiment. Allt man behöver är två

musikstycken och två filmer. Respondenterna får först enbart höra musiken eller se filmen som de sedan själva får tolka. Redan där kan man få fram fakta om vilken respons musiken eller filmen skapar. I ett tidigare arbete så visade Cohen en studsboll i olika tempon. Ju fortare och högre bollen studsade desto gladare ansåg respondenterna att den upplevdes. Om bollen istället studsade långsammare och lägre så upplevdes den som sorgligare. Hon fick samma resultat med musik. Om stycket var snabbt och i ett ljusare tonregister så upplevdes den som gladare än om den var långsam och i ett mörkare tonregister (Cohen 2005).

När Cohen hade fått fram resultatet om vilken respons respondenterna kände av musik och bild separerat kunde hon sätta ihop de två medierna t.ex. långsam studsboll med långsam musik, eller långsam studsboll med snabb musik. Det man vill få ut när man sätter ihop ljud och bild är att se om respondenterna fortfarande anser att de upplever samma känslor. Det Cohen kom fram till var att om bollen studsade snabbt och musiken var snabb så ansåg respondenterna att det var en glad respons, men om bollen studsade snabbt men musiken var långsam så ansåg respondenterna istället att de inte upplevde bollen som glad. Även om hennes experiment började enkelt så påpekade Cohen att det snart uppkom ett flertal problem. Ett hon tog upp var om melodin skulle gå i dur eller moll. Cohen kom fram till att melodier i dur ökade känslan av lycka i filmen och melodier i moll hade motsatt effekt. En annan fråga hon ställde var om musiken ska vara synkroniserad till bilden eller inte och hur det påverkar slutresultatet. Hon ger sedan fler exempel på liknande studier som t.ex. vargar som samspelar med varandra och en animation med geometriska former. Det som visades i studierna var att musiken hade en stark påverkan hur respondenterna upplevde filmen. Om det var gladare musik upplevde respondenterna det som att stämningen var bättre. Respondenterna upplevde att det var en mer spänd och obekväm känsla när musiken var sorgligare (Cohen 2005).

Cohen påpekar även att när det gäller musik så har många redan associationer till olika genrer och hur de används för att påverka något. I ett exempel så visades två filmer. Den första visade två män som slogs och den andra visade en man och en kvinna som möttes. Det skrevs två musikstycken till filmerna. Det första var döpt till *conflict* och det andra till *Say hello to love*. Den största skillnaden i hur respondenterna uppfattade filmen var när de satte *conflict* till filmen där en man och en kvinna möttes. Många ansåg då att den kändes mer aggressiv, medan de flesta ansåg att filmen med två män som slogs var tillräckligt tydlig så musiken påverkade inte särskilt mycket hur de upplevde scenen (Cohen 2005).

Cohen tar upp Iwamiyas studie. I studien testades både att synkronisera ljud och musik till bilden och att förskjuta ljud och musik i förhållande till bilden. De lät respondenterna se båda versionerna och säga vilken de ansåg var den bättre versionen. Den version som var synkroniserad var den som respondenterna ansåg var den bättre av de två. Studien gick vidare och testade att tillämpa ny musik på gamla filmer, vilket respondenterna inte ansåg passade. I ett senare test använde de sig av filmen *Star Trek IV: The Voyage Home* (1986). De valde ut fem olika scener samt den musik som Leonard Rosenman komponerat till filmen. Respondenterna fick sedan se de fem scenerna och välja mellan de fem musikstycken som hade skrivits till de specifika scenerna. Nästan alla respondenter valde musiken som Rosenman skrivit till scenen från början. Man synkroniserade medvetet de fem musikstycken med scenerna så att respondenterna inte skulle välja det stycke som var bäst synkroniserat med handlingen, utan det stycke de ansåg passade bäst till scenen (Cohen 2005).

3 Problemformulering

Då musik har använts i samband med teater och film genom historien så har vi lärt oss vilken musik som passar till vilket sammanhang. Men vill filmens skapare alltid att musiken ska ligga obemärkt i bakgrunden och enbart förstärka känslan i scenen? Han eller hon vill kanske att tittaren ska få en starkare koppling till det som visas genom att använda sig av musik som inte följer känslan i scenen utan väljer ett stycke som kanske rent av går emot känslan man bör känna när man ser något. Chion kallar musik som följer känslan i en scen för *empathetic* och musik som inte följer känslan i en scen för *anempathetic*. Andra begrepp för liknande användande av musik är *counterpoint-musik* och *polyphonisk* musik. Genom användandet av *anempathetic* musik kan tittaren bli manipulerad att tolka en scen på de sätt som regissören har tänkt. Vill han att tittaren ska uppleva något vackert i ett slagsmål kan det uppnås genom att använda sig av t.ex. en vals i bakgrunden som Kubrick gjorde i *Clockwork Orange* (1971) (Lachance & Zander 2013).

Hur vi människor blir påverkade av musik är något som många finner intressant och det finns, som framgår i bakgrunden, tidigare forskning kring ämnet. Det har skapats filmer som sedan musiklagts på olika sätt för att se hur publiken reagerar och tänker till de bilder som visas. Majoriteten av de tillfrågade svarar så som Cohen, Güldenring och Bullerjahn hade förutspått, d.v.s. glad musik får scener att framstå som gladare och sorglig musik får scener att framstå som sorgliga.

Min frågeställning är då:

Hur påverkas upplevelsen samt förståelsen av en films dödsscen när den musikläggs på två olika sätt; empathetic eller anempathetic musikläggning utöver filmens original-ljudeffekter?

Undersökningen bygger på Cohen och Bullerjahn och Güldenrings rapporter där de ser hur respondenterna upplever bilder beroende på vilken musik som spelas till. Min undersökning skiljer sig från deras undersökningar. De har låtit respondenter svara på enkäter kring hur de upplevt bilderna och jag har istället gett respondenterna möjlighet att gå in djupare i sina svar. Varken Cohen eller Bullerjahn och Güldenring valde en filmscen där handlingen var tydlig. De använde sig istället av öppnare scener som är fria för tolkning medan jag visade respondenterna en tydlig scen där man inte kan spekulera i vad som händer eller kommer att hända.

Anledningen till att jag ville göra den här undersökningen är för att; när jag såg *A Clockwork Orange* första gången blev jag intresserad av valet av musik då större delen av filmen har ett soundtrack som är *anempathetic*. Jag ville genom undersökningen ta reda på hur publiken faktiskt ansåg att användandet av *anempathetic* samt *empathetic* musik påverkade en dödsscen. Ansåg de att scenen blev starkare, alltså att den kändes mer realistisk eller ansåg de att musiken förstörde känslan som scenen förmedlade?

3.1 Metodbeskrivning

Innan skapandet av artefakten inleddes analyserades ett flertal scener som använder sig av *empathetic* musik och scener som använder sig av *anempathetic* musik. Den *anempathetic* musik som jag är mest intresserad av är *decharacterization* och *dramatization*. Det blev en kombination av dem som återskapades. Exempel på scener med *anempathetic* musik som faller inom kategorierna *decharacterization* och *dramatization* är; *American Psycho* (2000), *Watchmen* (2009) samt redan nämnda *Clockwork Orange* och *Reservoir Dogs*. I *American Psycho* så bjuder Patrick Bateman (Christian Bale) in sin nya kollega (Jared Leto) till sin lägenhet för att döda honom. Bateman sätter på låten *Hip to be Square* (1986) och ger lite bakgrund om låten innan han med en yxa mördar sin gäst. *Watchmen* inleds med en scen där två karaktärer slåss till låten *Unforgettable* (1951) av Nat King Cole. I alla fyra exempel så är musiken *diegetisk*.

Jag använde mig av en film som innehöll en självmordsscen. Filmen var relativt okänd då bara en av respondenterna hade hört talas om filmen tidigare. Den skulle helst inte vara för lång då respondenterna kan tappa fokus eller bli habituerade av musiken vilket Sternberg tar upp kan hända om man blir för van vid ett stimuli.

Offentliga verk får, enligt 23 § första stycket lagen (1960) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk, återges i anslutning till text i en vetenskaplig skrift som inte har något förvärvningssyfte. Detta är bra att veta då filmen *Caché* (2005) inte är skapad för studien utan är en redan existerande film.

3.1.1 Undersökningen

Då tidsramen för studien var begränsad så försökte jag enbart intervjua tio till tolv respondenter. Respondenterna kom att delas in i två grupper med fem eller sex respondenter i varje som sedan fick se de tre filmklippen. Båda grupperna fick först se orginalscenen, sedan visades grupp ett *anempathetic* följt av *empathetic* och tvärt om för grupp två.

3.1.2 Urval

De respondenter jag sökte hade inte någon större erfarenhet av ljud och musik. Eftersom både män och kvinnor oavsett ålder ser på film anser jag att kön eller ålder inte spelar någon roll när det kom till urvalet respondenter. Då jag använde mig av en dödsscen så valde jag att enbart använda mig av respondenter över 18 år så de själva kunde avgöra om de ville delta eller ej. Eftersom jag ville få in utförliga svar och ha möjligheten att ställa följdfrågor så anser jag att en kvalitativ undersökning var bäst lämpad för studien.

3.1.3 Etik

Då jag inte ville avslöja för mina respondenter vad filmen handlade om talade jag enbart om att det var en otäck scen de skulle utsättas för. Det var viktigt att jag var tydlig med detta och lät respondenterna själva avgöra om de ville delta eller ej samt att de kunde avbryta sitt deltagande när de ville. Østbye m.fl. (2013) tar upp fyra krav som ställs inom forskning. Det första kravet är informationskravet som innebär att respondenterna får veta vad forskningen kommer att gå ut på samt vad deras roll är i undersökningen. Det andra kravet; samtyckeskravet innebär att respondenten själv har rätt att avgöra om den vill delta eller inte i undersökningen samt att de kan avbryta sitt deltagande när som helst. Tredje kravet; konfidentialitetkravet betyder att de som deltar i undersökningen är anonyma. Det sista kravet är nyttjandekravet som innebär att de svar man får in endast får användas i forskningssyfte.

Avslutningsvis så säger Østbye m.fl. att respondenterna bör få veta var de kan läsa rapporten samt att de bör få tillfälle att yttra sig kring sina uttalanden i rapporten innan den publiceras (Østbye, Knapskog, Helland och Larsen 2013).

3.1.4 Intervju

Den intervjuform jag har tänkt använda mig av kallas för semistrukturerad. Jag har valt att använda mig av den då jag anser att den är bäst lämpad för mitt arbete. Østbye, Knapskog, Helland och Larsen beskriver den semistrukturerade intervjun som ett bra val om personen som för intervjun redan är insatt i ämnet men vill få svar ifrån andra hur de upplever något. Inför en semistrukturerad intervju ska det finnas ett antal frågor som intervjuaren vill ha besvarade, men den ska även vara öppen för att tillåta följdfrågor samt låta den intervjuade ta över genom att ställa egna frågor om det inte avviker för mycket ifrån ens frågeställning (Østbye, Knapskog, Helland och Larsen 2013).

Platsen för intervjun var i mitt hem. Detta var för att förhindra störningsmoment samt ge respondenten en viss trygghet. Østbye m.fl. skriver att det är viktigt att tänka på vilken plats intervjun sker. Att sitta i en korridor kan vara mer avslappnat för respondenten men det kan tillföra störningsproblem både för den som intervjuar och den som blir intervjuad. Ett ljudisolerat mörkt rum är heller inte en bra plats då respondenten kan kännas sig pressad och ger då kanske de svar som den tror att studien är ute efter (Østbye, Knapskog, Helland och Larsen 2013).

Då jag fick tillåtelse att spela in intervjun så gjorde jag det för att fokusera mer på aktivt lyssnande och ställa följdfrågor samt svara på frågor om det behövdes. Då behövde jag inte lägga energi på att anteckna svar och kunde istället fokusera helt på respondenten. När intervjun var klar så transkriberade jag den (eftersom det inte var så många respondenter blev det inte ett problem) och försökte få svaren till data som jag sedan kunde använda för att visa mitt resultat. Østbye m.fl. säger att aktivt lyssnande är viktigt då det visar att man faktiskt lyssnar och att man förstår vad respondenten har sagt. Inspelningar gör att undersökningen får en högre validitet då man inte kan förfalska svaren. Det är bra att spela in då det är enkelt att gå tillbaka i en ljudinspelning och lyssna om man har glömt något eller för att se om man varit otydlig i sin frågeformulering (Østbye, Knapskog, Helland och Larsen 2013).

Anledningen till att jag valde att göra en kvalitativ undersökning, intervjuer, istället för en kvantitativ undersökning, enkäter, är för att jag ville ha in mer djupgående svar samt kunna föra en diskussion vilket jag anser inte kunde ha åstadkommits i enkätundersökning. Om enkäten var för lång eller krävde för djupgående svar så kommer respondenterna antingen slarva i slutet eller välja att inte genomföra den. Nackdelen med att använda en kvalitativ undersökning var att jag inte fick in så många svar som jag möjligtvis hade fått om jag valt att göra den kvantitativ istället. Genom att gå ut till personer i min närhet så fick jag garanterat in ett antal svar, vilket jag inte kunde ha garanterat att jag hade fått genom att bara skicka ut en enkät på sociala nätverk. Jag kunde även se till att de olika grupperna såg filmerna i den ordning som jag ville att de skulle göra. Eftersom jag hade tänkt använda mig av en semistrukturerad intervju var jag tvungen att ha ett par frågor att utgå ifrån som sedan kunde utvecklas under intervjun.

Innan jag visade respondenterna filmscenen så ställde jag några grundläggande frågor om ålder och kön. Jag frågade även om de pratade franska och om de svarade ja så kunde jag inte ha med dem i undersökningen då de hade förstått scenen på ett annat sätt, då språket de talar

i filmen är franska. Efter att respondenterna hade sett det första klippet så frågade jag hur de ansåg att scenen var. Efter det så visade jag de andra varianterna och ställa samma frågor. Efter att respondenten hade sett alla klipp och svarat på frågorna kring dem så försökte jag att få fram en diskussion där respondenten fick jämföra scenerna med varandra och säga vilken han eller hon ansåg var starkast samt motivera varför. Det jag ville få ut av frågorna var vilken scen respondenterna tyckte fungerade bäst, vilken scen de tyckte var otäckast och varför de tyckte så.

3.1.5 Resultatet

När intervjuerna var utförda så gick jag igenom alla svar för att hitta likheter och skillnader som jag sedan skapade data av för att se vilken scen som upplevdes otäckast eller vilken scen som var bäst. Fanns det skillnader i svar beroende på ålder och kön så dokumenterades det.

4 Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning

4.1 Research / Förstudie

För att kunna skapa en artefakt till studien så analyserades två filmer som använt sig av *anempathetic* och *empathetic* musikläggning till självmordsscener. Genom att se vilken musik de har använt sig av så kan liknande musik skapas och användas i studien. För att hitta dessa filmer så användes bland annat *WatchMojos* Youtubevideo *"top 10 Movie Suicides"* (2014) där *Boogie Nights* är rankad nr 10 och *Full Metal Jacket* är rankad nr 2. Under sökandeprocessen så upptäcktes filmen *Cache* som innehåller en självmordsscen. Då hade jag tre scener, en att använda mig av i artefakten och två att ta inspiration ifrån.

4.2 Full Metal Jacket

Full Metal Jacket (1987) är en krigsfilm som utspelar sig under Vietnamkriget. Filmen består av två delar, den första delen utspelar sig på militärbasen Parris Island där man får följa en grupp marinkårsrekryters träning. Den andra delen handlar om deras tid i Vietnam. Självmordsscenen utspelar sig i den första delen där en av rekryterna har fått nog av hur han har blivit behandlad både av överordnade samt sina kamrater. Musiken i filmen är komponerad av Vivian Kubrick (under pseudonym Abigail Mead) som använt sig av syntar för att skapa filmens teman. Genom att utgå ifrån vad Chion säger om *empathetic* musik, alltså att den följer scenens rytm och känsla så anser jag att musiken i scenen är *empathetic* då den är uppbyggd av en synt som spelar långa toner som följer scenens långsamma tempo.

Självmordsscenen börjar med att Pvt. J.T 'Joker' Davies (Matthew Modine) patrullerar baracken nattetid och stannar utanför toaletterna. Han går in och ser Pvt. Leonard 'Gomer' Pyle (Vincent D'Onofrio) sitta och ladda sitt vapen i mörkret. Pvt. J.T inser faran och försöker få Pvt. Leonard att lägga ifrån sig vapnet genom att säga att de båda kommer hamna i trubbel om någon skulle se dem. Pvt. Leonard svarar med att han redan är i trubbel. Där efter ställer han sig upp och börjar göra övningar med geväret samtidigt som han citerar *Riflemen's creed* (1941) " This is my rifle. There are many like it, but this one is mine." Resten av baracken har vaknat och undrar vad som händer där inne, Sgt. Hartman (Ronald Lee Ermey) säger åt de andra att gå tillbaka till sina sängar medan han undersöker. När han kommer in får han veta av Pvt. J.T att Pvt. Leonard har ett skarpladdat vapen, Sgt. Hartman beordrar Pvt. Leonard att lägga ner det. När han går närmare så siktar Pvt. Leonard vapnet mot honom. Sgt Hartman undrar vad som är fel med Pvt. Leonard vilket slutar med att han blir skjuten. Pvt. Leonard siktar sedan mot Pvt. J.T som ber honom att lugna sig. Han sänker då vapnet och sätter sig på en av toaletterna. Innan Pvt. J.T hinner ta vapnet ifrån honom så har Pvt. Leonard satt geväret i munnen och skjutit sig själv. Musiken är indelad i två stycken. I det första så är musiken ambient och växlar mellan två ackord där ett klockspel slår till då och då. I den andra delen så blir musiken mindre ambient, klockspelet tas bort och en digital fiol läggs till. Efter att Pvt. Leonard har begått självmord så återgår musiken till att vara mer ambient igen.

Figur 1 Pvt. Leonard begår självmord.

4.3 Boogie Nights

Boogie Nights (1997) är ett amerikanskt drama som handlar om en diskplockare som blir porrstjärna. Little Bill Thompson (William H Macy) är assisterande regissör och gift med en skådespelerska som jobbar inom porrbranschen. När han ser henne vara otrogen på en nyårsfest så skjuter han henne, mannen hon är otrogen med samt sig själv. Musiken i filmen består av redan existerande låtar från 1970-talet, vilket är tidsepoken som filmen utspelar sig i. Michael Penn är krediterad som kompositör då han komponerade ett par rocklåtar som är knutna till filmen. I självmordsscenen så används låten *Do Your Thing* (1968) av Charles Wright. Scenen är i en enda lång tagning och musikstycket som spelas är *diegetiskt* och spelas på en nyårsfest. Lachance och Zander delade in *anempathetic* musik i fyra underkategorier och jag anser att stycket faller under *dramatization* då det inte används för att skicka ett budskap, för att göra karaktärerna mindre mänskliga eller visa vad de egentligen vill utan finns med i bakgrunden för att göra scenen mer dramatisk.

Självmordsscenen börjar med att Little Bill Thompson är på en nyårsfest och rör sig från trädgården in i huset. När han kommer in så får han en drink och önskas gott nytt år. Bill går in i köket och frågar om någon har sett hans fru. De svarar nej men ber honom följa med ut i vardagsrummet för att räkna ner tolvslaget. När han kommer ut i hallen så hör han stönanden från ett av rummen. Bill går dit för att undersöka och när han öppnar dörren så ser han sin fru ligga med en annan man. Han stänger dörren och går genom huset ut i trädgården och mot sin bil. Han sätter sig i förarsätet och öppnar handskfacket där han plockar fram en revolver. Bill döljer vapnet och går tillbaka in i huset. Man hör att de andra gästerna har börjat räkna ned inför tolvslaget. Bill skjuter sin fru och mannen hon var otrogen med. De andra gästerna vet inte om det är pistolskott eller fyrverkerier. Bill går ut i korridoren och ser sig sorgset omkring, han ler och stoppar pistolen i munnen och skjuter sig själv. Genom hela scenen spelas *Do Your Thing* som är en bluesrocklåt som går i Em 4/4. Låten är 3min och 33 sek och scenen är 3 min och 3 sek. Stycket är uppdelat i tre delar där introt består av bas, trummor och sång. Del två är uppbyggt på samma sätt men går bort ifrån introts rytmik. I del tre så läggs en elgitarr på som spelar ett gitarrsolo.

Figur 2 Little Bill Thompson begår självmord efter att han mördat sin fru och mannen hon var otrogen med.

4.4 Cache

Cache (2005) är en fransk psykologisk thriller som handlar om Georges familj som har börjat få videoklipp på sitt hus skickade till sig av en okänd person. Till en början är filmerna harmlösa men efter ett tag så börjar även obehagliga teckningar dyka upp tillsammans med filmerna. En av filmerna leder dem till Majids lägenhet. Flera år tidigare hade Majids föräldrar blivit mördade och Georges föräldrar adopterade honom. Majid förnekar att han skulle vara inblandad men Georges litar inte helt på honom. Det framkommer senare att när de var barn så hade Georges lurat Majid att hugga huvudet av en tupp vilken ledde till att Majid blev ivägskickad till ett barnhem. Det som händer sedan är att Georges son Pierrot blir kidnappad. Som en följd av detta blir Majid och hans son arresterade. De släpps nästa dag eftersom någon kidnappning aldrig hade skett. Pierrot hade spenderat natten hos en kompis. Majid bjuder hem Georges där han berättar att han inte har något att göra med filmerna, sedan säger han att han vill att Georges ska vara närvarande när han begår självmord. Filmen slutar med att man får se Pierrot och Majids son prata men man hör inte vad de säger, sedan går de åt var sitt håll.

Självmordsscenen börjar med att Georges Laurent står utanför Majids lägenhet. Majid släpper in Georges och de går in i köket där de pratar med varandra. Efter en stund så tar Majid fram ett rakblad och skär sig i halsen. När han faller slår hans kropp mot en köksstol. Georges står handlingsförlamad och ser på. Efter en stund börjar han gå runt i lägenheten. Ingen musik spelas under scenen utan bara de ljud som existerar i rummet som t.ex. fotsteg, prat, Majids kropp som faller och Georges hostande.

Figur 3 Majid har begått självmord.

4.5 Skapandet av musiken

Då mitt *empathetic*-stycke är inspirerat av *Full Metal Jacket* har jag använt mig av tre sinustoner, ett klockspel samt en kör. Alla spelas samtidigt med samma toner fast i olika oktaver. En av sinustonerna används som bas och ett low pass filter har använts för att få bort det högre tonregistret. Den andra sinustonen spelas upp en oktav lägre och har detune +30 medan den tredje sinustonen spelas upp 2 oktaver lägre och har en detune -30. På dessa två sinustoner används ett kraftigt reverb som ringer ut i 60 sekunder (se appendix A). Stycket växlar mellan tonerna F, G, Ab och Bb. Enligt Chions (1994) beskrivning av *empathetic* musik så ska den förhöja känslan i scenen vilket jag anser att mitt stycke gör. Lachance och Zander (2013) beskriver *empathetic* som *homophonisk* alltså att den följer scenens känsla. I början så var det tänkt att stycket skulle vara orkestralt eller bestå av ett piano men efter att analysen av självmordsscener gjordes så var *Full Metal Jacket* musikstycke det jag fastnade för då det var mer obehagligt än sorgligt så valde jag att skapa ett liknande stycke att använda i studien. Det första stycket som skapades för studien bestod enbart av sinustoner och spelades väldigt lågt vilket resulterade i att respondenten i pilotundersökningen inte uppfattade musiken.

Mitt *anempathetic-stycke* är bluesrockinspirerat och är tänkt att vara en låt som spelas på radion. Det är en vanlig bluestolva (se appendix B). Stycket består av ett piano, en bas, en gitarr och trummor. Gitarren spelar melodin i bluesskalan för att skapa lite variation i stycket (se appendix C). Pianot spelar ackorden utan någon ters för att efterlikna bluesrock. Basen spelar bara grundtonen förutom i takt 13 och 26 då den spelar ett lick som bygger på bluesskalan. Stycket går i A och växlar mellan A, D och E och går i 90bpm. Lachance och Zanders (2013) beskrivning av *anempathetic* musik är att den ska vara *polyphonisk* alltså inte följa det som händer i bild. Användandet av en gladare bluesrocklåt i filmen *Boogie Nights* blir då *anempathetic* när den används i bakgrunden samtidigt som ett mord sker. Chion (1994) beskriver *anempathetic* musik och ljud som något som inte påverkas av scenen. Något varken stycket i *Boogie Nights* eller mitt stycke gör. I många av Lachance och Zanders exempel så är musiken *diegetisk* vilket är anledningen till att stycket spelas ur en radio och som efter en stund stängs av när Georges går ur bild. I den första versionen bestod stycket enbart av MIDI något som kom att ändras till riktiga instrument senare. Anledningen till att riktiga instrument inte användes var att de inte är var tillgängliga. De kom att bytas ut innan den riktiga undersökningen inledes. Att hitta *anempathetic* musik till en självmordsscen var svårare än förutsett då det vanliga var att använda *empathetic* musik eller ingen musik alls samt att det inte fanns så många scener att analysera. Från början var det tänkt att ett technoinspirerat stycke skulle skapas utifrån en fransk top 100 lista från början av 2000-talet för att enkelt lägga in det som bakgrundsmusik från en radio. Men eftersom jag ville försöka hålla mig nära till den analyserade filmscenen så blev det istället ett bluesrockinspirerat stycke.

4.6 Pilotundersökning

Innan den riktiga studien påbörjades så skapades en pilotundersökning för att se om artefakten fungerade och att den tänkta intervjuformen var passande för ändamålet. Under pilotundersökningen kom det fram att *empathetic* musikstycket var för svagt och intetsägande, vilket resulterade i att musiken höjdes samt att mer instrument lades till. Tidsramen för intervjun hamnade på cirka 15 minuter och transkriberingstiden blev ungefär 40 minuter, vilket gjorde det enklare att hitta respondenter.

5 Utvärdering

5.1 Presentation av undersökning

För att göra undersökningen så genomfördes nio intervjuer med respondenter i olika åldrar och kön. Åldern varierade från 21–95 år. Fem respondenter var män och fyra var kvinnor, anledningen till en så stor åldersspridning samt jämn könsfördelning var för att fastställa likheter och skillnader som fanns i hur respondenterna upplevde och förstod scenen.

För att kunna delta i studien som respondent så skulle vissa krav uppfyllas. Respondenten förväntades inte att ha sett filmen *Cache* tidigare, då de kan handlingen och vet hur scenen utspelar sig. Respondenten skulle vara över 18 år gammal. Anledningen till det var att scenen är mycket blodig, så målsmans tillstånd hade behövts. Respondenten fick inte tala/förstå franska bra nog att kunna följa en konversation på franska eftersom jag ville att scenen skulle vara så öppen och tolkningsbar som möjligt. När tio lämpliga respondenter uppsökts och var redo att intervjuas så var jag tydlig med att det var en otäck scen de skulle se och att de kunde avbryta deltagandet.

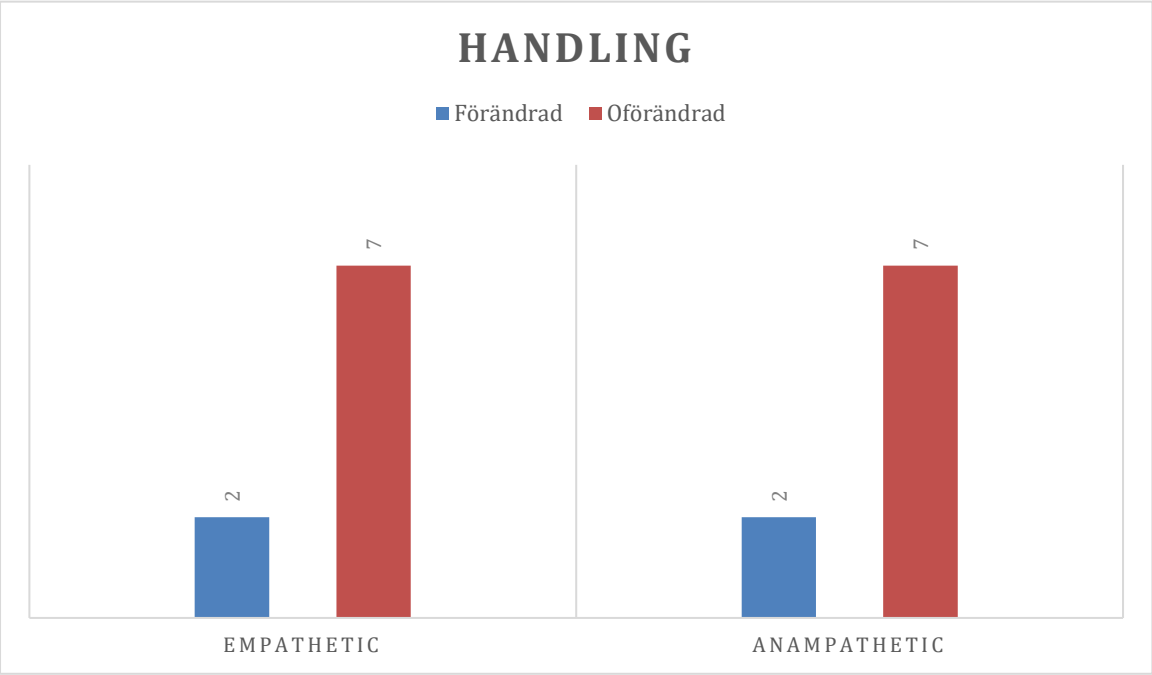
Efter att intervjuerna genomförts kunde jag fastställa att majoriteten av respondenterna ansåg att musiken inte påverkade deras uppfattning av varken handlingen eller hur de känslor de fick av scenen.

5.2 Intervjuer sammanfattning

Under appendix D finns en kortare sammanfattning av de intervjuer som utfördes i studien. Sammanfattningen ger en överblick av vad respondenterna svarat. Tanken var att det skulle göras tio intervjuer men eftersom en fick förhinder och jag kände att jag inte hade tid att söka upp en ny respondent eller vänta så fick jag nöja mig med nio stycken. Jag anser dock att den information jag fick in var tillräcklig för en studie av den här storleken.

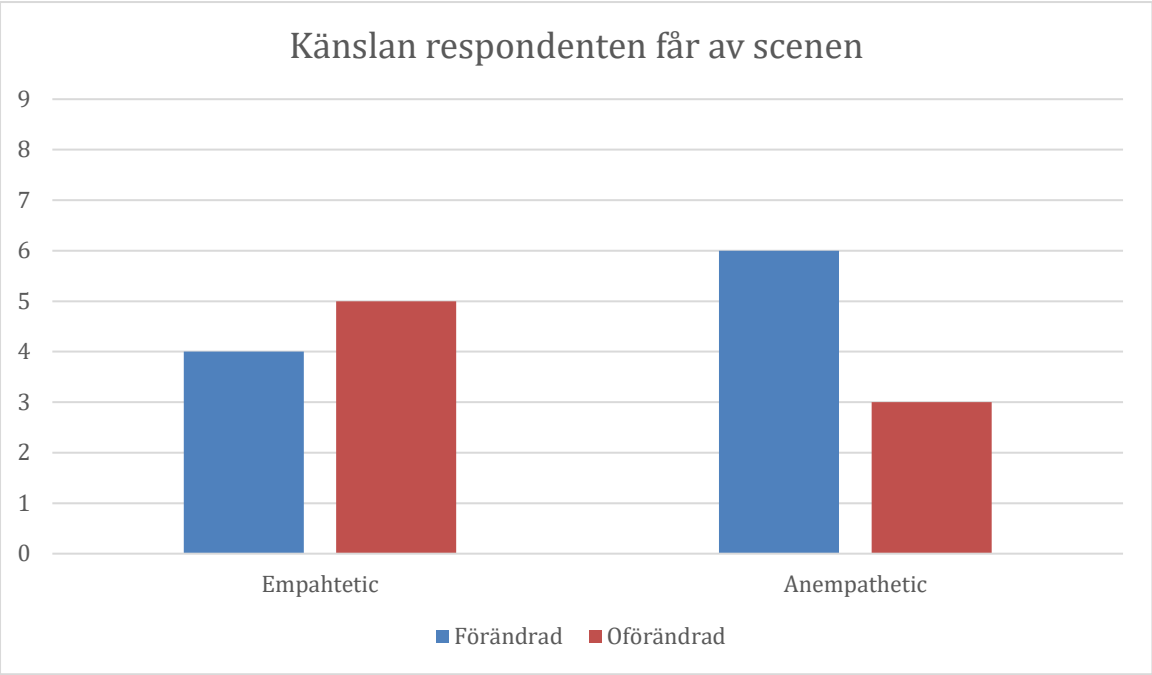
5.3 Diagram

För att skapa en tydligare överblick av svaren så skapades stapeldiagram inom de olika kategorierna. Förändringarna utgår ifrån respondenternas tankar kring orginalscenen då alla respondenter fick se den innan någon av de andra scenerna.



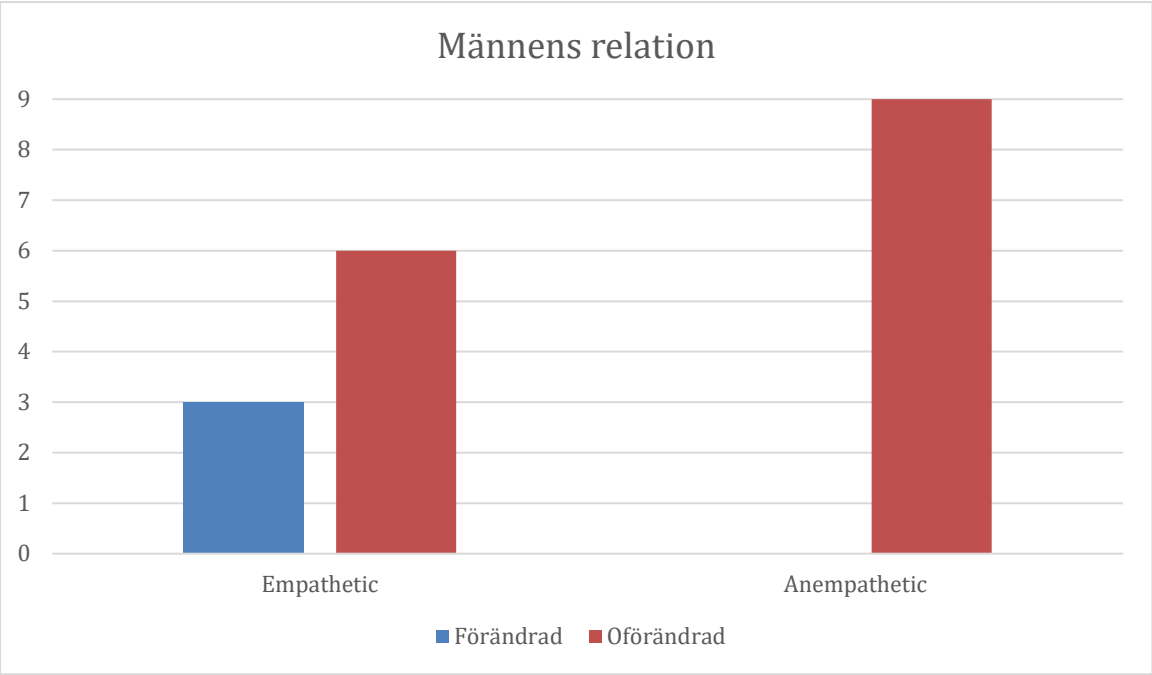
Figur 1 Tabell över respondenternas upplevda handling utifrån orginalscenen.

Respondenterna ansåg att orginalscenen handlade om att mannen i rocken kom över till den andre för att diskutera något som hade hänt. Något hade påverkat deras vänskap till den grad att en av dem begår självmord, antingen för att straffa den andre eller för att han inte orkade med att leva längre. De respondenter som upplevde att handlingen förändrades ansåg att scenen antingen blev mer förväntad (*empathetic*) eller mer oförväntad(*anempathetic*). I den anempathetiska musiken så upplevdes handlingen mer vardaglig och respondenterna upplevde då scenen mer chockerande, medan med *empathetic* så ansåg respondenterna att det kändes mer planerat.



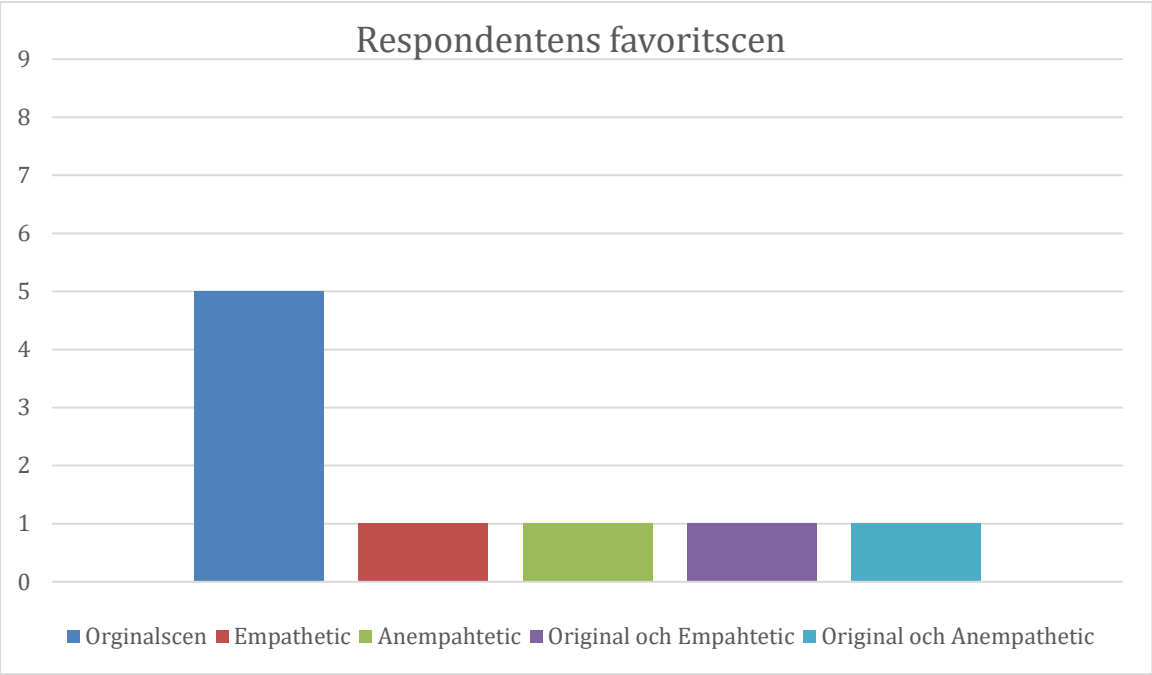
Figur 2 respondenternas upplevda känsla av scenen i jämförelse med orginalscenen.

Anledningen till att känslan förändras i *anempathetic* är att respondenterna inte anser att scenen kändes lika obehaglig eller äkta, dock så anser de flesta att scenen får tillbaka obehaget när musiken stängs av. Respondenterna menar också att scenen blir mer obehaglig än orginalscenen redan från början med *empathetic* musik men att självmordet upplevs som lika obehagligt.



Figur 3 Hur respondenterna upplevde de båda männens relation utifrån orginalscenen.

Som det tydligt framgår så uppfattade ingen av respondenterna att männens relation förändrades med användandet av *anempathetic* musik, vilket de sade berodde på att sättet de agerade mot varandra var oförändrat. *Empathetic* musik ansåg tre respondenter förändrade männens relation på ett negativt sätt.



Figur 4 Respondentens Favoritscen.

Även om det framkom att respondenterna upplevde scenen på olika sätt så föredrog nästan alla orginalscenen.

5.4 Analys

5.4.1 Handling

Då det inte var någon av respondenterna som upplevde någon större skillnad i handlingen så blev resultatet svårare att analysera. Som framkom i intervjuerna ansåg några att scenen fick en starkare hämnd/utpressningskänsla när *empathetic* musik spelades. Detta för att respondenten redan från början upplevde scenen som obehaglig. Med *anempathetic* musik upplevdes det att musiken förmildrar händelsen men när musiken stängs av så återfick scenen en obehagligare känsla, vilket går att återkoppla till Kalinaks studie där hon menar att i *Reservoir Dogs* tortyrscen upplever tittaren inte scenen som hemsk förrän torteraren lämnar rummet och musiken tystnar.

5.4.2 Relation

Respondenterna menade att de båda männen hade en tidigare relation och att den hade blivit skadad. I scenen med *anempathetic* musik så ansåg ingen av respondenterna att relationen förändrades vilket kan kopplas till en av Cohens studier om hur musik påverkar hur vi upplever relationer. I scenen med *empathetic* musik ansåg några respondenter att männens relation försämrats, antagligen av samma orsaker som gör att scenen känns obehagligare d.v.s. att tittaren redan från början får känslan av att något obehagligt kommer att ske och upplever då mannen i rockens beteende som mer hotfullt än i de tidigare versionerna. Som i Cohens exempel med vargar och geometriska former så upplevde respondenterna att männens relation försämrades med *empathetic* musik. Dock så förändrades inte den upplevda relationen mellan männen i min studie med användandet av *anempathetic* musik.

5.4.3 Känsla

I scenen med *empathetic* musik är det ganska lika fördelat när det gäller huruvida respondenterna ansåg att scenen förändrade känslan eller inte. Scenen med *anempathetic* musik ansåg många var mindre obehaglig men att obehagskänslan kom tillbaka efter att musiken stängdes av.

5.4.4 Favoritscen

Sju respondenter av nio hade orginalscenen eller orginalscenen och en av scenerna med musik som sin favoritscen. De som valde orginalscenen motiverade det med att scenen kändes verkligast utan musik. Musiken gjorde att scenen kändes mer som en film och upplevdes då som inte lika realistisk. Den respondent som ansåg att *anempathetic* musik gjorde scenen bäst sade att det var för att scenen blev mer oväntad, medan respondenten som ansåg att scenen med *empathetic* musik var bäst sade att det var för att musiken representerade hur respondenten upplevde scenen.

5.4.5 Ålder och kön

Som tidigare nämnt var respondenterna i åldrarna 21–95. Det var fem manliga och fyra kvinnliga respondenter. Även om det inte framgår i något diagram eller i presentationen då intervjuerna var anonyma så var det övergripande yngre som ansåg att musiken påverkade handlingen.

5.5 Slutsatser

5.5.1 Handling

Musiken påverkade inte handlingen nämnvärt. I de fall som den gjorde det så var förändringen inte särskilt stor. Med *empathetic* musik ansåg respondenterna att chocken av att något oväntat skulle hända försvann. Det kan som tidigare nämnt bero på att respondenterna redan hade sett scenen. Ett annat resultat hade möjligen uppnåtts om de inte hade sett orginalscenen först.

5.5.2 Relation

Ingen av respondenterna ansåg att de båda männens relation förändrades med *anempathetic* musik. Det tror jag beror på att många ansåg att de redan hade en tidigare relation. En gladare musik påverkade inte deras vänskap, varken i positiv eller negativ riktning. Deras agerande mot varandra kan upplevas som hotfullt. En gladare musik gör inte att de verkar närmare i just denna scenen. Med *empathetic* musik så ansåg många att deras vänskap inte var lika stark och att mannen i rocken var mer krävande. Upplevelsen av männens relation baserades mest utifrån hur de agerade mot varandra. Om man vill att en neutralare konversation ska upplevas som mer hotfullt kan användandet av *empathetic* musik vara ett sätt att uppnå det.

5.5.3 Känsla

Fyra av nio och sex av nio respondenter ansåg att känslan de upplevde av scenen ändrades. Även om de inte sade det rakt ut så kom det oftast fram att scenen med den *anempathetiska* musiken upplevdes som något otäckare. Självmordet var inte lika överraskade då musiken visade att något otäckt skulle hända. Scenen med *empathetic* musik upplevde sex respondenter som mindre obehaglig. De ansåg att musiken mildrar händelsen. När musiken stängdes av blev scenen obehagligare. Detta styrks av Paulis teori ”Den känsla som musiken avger kommer återspegla uppfattningen av det som händer i bild.” Detta visades även i

Bullerjahn och Güldenrings undersökning. Således är scenen utan någon musik den obehagligaste därför att den kändes mest äkta av de tre. Om man som filmskapare vill göra en scen där stämningen redan från början är påtaglig så är användandet av *empathetic* musik ett bra sätt att förstärka det på. Vill man istället göra en obehaglig scen där tittaren inte ska reagera så starkt så är *anempathetic* musik ett bra val. Om filmskaparen är ute efter att göra en så realistisk och obehaglig scen som möjligt så kan användandet av enbart ljudeffekter vara att föredra.

5.5.4 Respondentens favoritscen

Anledningen till att sju av nio respondenter ansåg att orginalscenen var den bästa motiverades ofta med att den kändes mer realistisk och inte som en filmscen och blev på så vis otäckast. Den respondent som angås att scenen med *anempathetic* musik var bäst motiverade det med ”Det är mer vardagligt, han spelar musik i sin lägenhet, man tror inte att det är något allvarligt, man invaggas i någon slags falsk säkerhet.” Respondenten som ansåg att *empathetic* scenen var den bästa sade ”Den här för det passade liksom med vad som händer och det känns som musiken liksom mer hjälper till och förklarar att det är något hemskt som händer.”

Kalinak (2010) beskriver en tortyrscen där ett liknande resultat uppnås, alltså att scenen är obehagligast när tittaren inte hör någon musik. Eftersom respondenterna fick se scenen utan musik först kan detta ha resulterat i att de föredrog den framför de andra versionerna.

5.5.5 Ålder och kön

Då respondenterna varierade från 21–95 år och bestod av både män och kvinnor så är det intressant att se hur de olika grupperna svarade. Som det nämndes i analysen så noterades inte respondenternas åldrar ner då det var ett anonymt deltagande men det jag kom fram till var att de yngre respondenterna reagerade mer på musiken är vad de äldre gjorde. Det kan bero på att några av de äldre hade nedsatt hörsel och därför fokuserade med på det visuella. Det var ingen skillnad mellan män och kvinnor kring hur de upplevde eller förstod scenen.

Som Kalinak (2010) säger kan det vara så att många som tittar på film kanske inte märker av musiken eller tänker på vilken sorts musik som spelas i bakgrunden till en filmscen. I två av undersökningarna sade respondenterna att de inte hade uppmärksammat musiken förens den pekades ut.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Flertal studier har genomförts kring hur musik påverkar film. Bullerjahn och Güldenring (1994) skapade en tio minuters film som musiklades på olika sätt för att se om det påverkade hur tittaren upplevde handlingen. Cohen (2005) kopplade sin undersökning till psykologi och lät människor se bilder och ljud och bad dem säga om det associerade dem som glada eller ledsna. Chion (1994), Lachance och Zander (2013) tar upp *empathetic* och *anempathetic* musik och deras användningsområden där *empathetic* används för att förstärka känslan i en scen genom att följa den medan *anempathetic* förstärker känslan i en scen genom att vara mer neutral.

För att se hur musik påverkade en dödsscen skapades en problemformulering: *Hur påverkas upplevelsen samt förståelsen av en films dödsscen när den musikläggs på två olika sätt; empathetic eller anempathetic musikläggning utöver filmens orginalljudeffekter?*

För att skapa en artefakt så analyserades två självmordsscener ur filmerna *Full Metal Jacket* (1987) som använder sig av *empathetic* musik i självmordsscenen och *Boogie Nights* (1997) som använder sig av *anempathetic* musik i självmordsscenen. Scenen som användes i undersökningen kommer från den franska filmen *Cache* (2005) då den inte använde sig av någon musik i självmordsscenen.

När artefakten var färdigställd så genomfördes nio intervjuer där respondenterna delades in i två grupper. Båda grupperna fick se orginalscenen först och grupp ett fick sedan se scenen med *empathetic* musik och sist *anempathetic* musik och grupp två fick se i omvänd ordning. Anledningen till att alla respondenter fick se orginalscenen först var för att i resultaten jämföra deras svar med orginalscenen och se ifall de hade förändrats.

Det studien visade var att olika musik skapade olika stämning och är något som bör användas när en scen musikläggs. Även om *empathetic* musik gjorde scenen något otäckare så upplevde respondenterna den som mer förutsägbar, vilket kanske är det som vill uppnås i vissa sammanhang, medan i andra så vill man chockera tittaren. *Anempathetic* musik mildrade en otäck scen. Sammanfattningsvis så påverkade varken *empathetic* eller *anempathetic* musik förståelsen av en självmordsscen. Musiken påverkade dock känslan av scenen, vilket kan bero på att scenen som användes i studien inte var öppen nog för friare tolkning.

6.2 Diskussion

Som framgår av analysen är delar av resultatet samma som de resultat tidigare forskningar och studier fått fram. Problemet med musik och psykologi är att människor är individer och upplever därför saker olika. En mycket obehaglig scen för en person kan vara mindre obehaglig för en annan vilket gör det svårt att få in ett exakt resultat med en grupp på enbart nio respondenter. För att få ett mer övergripande resultat hade det behövts en mycket större grupp människor att utföra studien på.

Eftersom resultaten är relativt likvärdiga med de som framkommit i tidigare undersökningar, studier och forskningsprojekt så anser jag att de är trovärdiga. Eftersom respondenterna har svarat på ett sätt där majoriteten av dem ansåg att orginalscenen är den bästa av de tre klippen

så anser jag att det har svarat ärligt och inte gett andra svar där musiken är bättre enbart för att jag har skapat musiken.

Eftersom det är en scen som visar ett blodigt självmord, har jag ett ansvar för de som kom att delta i studien. Som det står i genomförandet så hade det krävts målsmans tillstånd om en person under 18 år skulle ha deltagit i studien. Av den anledningen valde jag att enbart använda respondenter som inte var minderåriga. Som Østbye m.fl. tar upp är det viktigt att vara tydlig med att respondenterna kunde avbryta sitt deltagande när de ville. Jag anser inte att filmer bör censureras i onödan. Om en film innehåller en våldsam eller blodig scen så är det bättre att ha en högre åldersgräns. Jag anser att validiteten inom vissa studier kan försämras om man i förtid måste varna respondenterna för vad de kommer att utsättas för. Då mina respondenter redan, innan de såg scenen, visste att den skulle vara obehaglig så anser jag att en del av chocken försvann när de såg orginalscenen.

Nyttan med den här studien är att man som kompositör kan visa på att musik har en viss inverkan på hur en scen upplevs. Då kan vi vara mer delaktiga i skapandeprocessen och inte enbart arbeta i bakgrunden.

6.3 Framtida arbete

För att gå vidare med den här studien behöver fler intervjuer genomföras och artefakterna måste omarbetas utifrån den feedback som kom in genom respondenternas svar. Då många ansåg att orginalscenen var obehaglig och tydlig i sin handling så tillförde inte musiken något. Detta skulle kunna omarbetas genom att använda sig av en mer neutral scen. Genom att använda en mer neutral scen hade det varit enklare för respondenterna att göra flera olika tolkningar av handlingen, något som många hade svårt att göra när scenen var så pass tydlig. När det gäller musiken hade det varit intressant att använda sig av redan existerande filmmusik samt kommersiell musik för att se om det hade påverkat respondenternas upplevelse av scenen.

Ett annat sätt att gå vidare med studien kan vara att göra om den till en enkätundersökning och på så vis få in mer svar. Det blir då inte lika detaljerade svar men om man använder sig av ett betygssystem så hade det blivit enklare att få fram ett resultat istället för att analysera svar. I enkätundersökningen skulle man kunna använda sig av en slutfråga där respondenten får skriva egna tankar kring studien för att få in motiveringar till deras svar.

Om arbetet skulle fortsätta med en större grupp människor som arbetade med den skulle problemet med en för liten grupp testpersoner enkelt kunna lösas då fler personer hade kunnat utföra undersökningen. En egen scen kan skapas där man har full kontroll över både handling och stämning. På så vis skulle man kunna komponera musiken i samband med scenen istället för att skapa musik till en redan existerande scen. Ett flertal musikstycken skulle kunna produceras och en större pilotundersökning genomföras där respondenter hade kunnat välja mellan dem som de ansåg passade bäst till scenen.

Referenser

A Clockwork Orange (1971) [film]. Regissör: Kubrick, S. Burbank, Kalifornien, USA, Warner Brothers.

American Psycho (2000) [film]. Regissör: Harron, M. Santa Monica, Kalifornien, USA, Lionsgate Films.

Baker, F., Tamplin, J & Kennelly, J. (2006) *Music Therapy Methods in Neurorehabilitation: A Clinican's Manual*. Jessica Kingsley Publishers, London, England. S. 199.

Boogie Nights (1997) [film]. Anderson, P.T. Los Angeles, Kalifornien, USA. New Line Cinema.

Bullerjahn, C. & Güldenring, M. (1994) An Empirical Investigation of Effects of Film Music Using Qualitative Content Analysis *Psychomusicology: music, mind and brain*, ss. 8 – 16.

Caché (2005) [film]. Regissör: Haneke, M. Paris, Frankrike, Les films du losange.

California Dreamin (1965) [musik]. Kompositör: Phillips, J & Phillips, M. Western Recorders, Hollywood, Kalifornien, USA.

Chion, M. *Audio-Vision* (1994) Columbia University Press, New York. USA, ss. 3 – 5, 8 - 9, 67,73.

Cohen, A. (2005) *How Music Influences the Interpretation of Film and Video: Approaches from Experimental Psychology* Columbia Press University, New York, USA, ss. 15 – 26.

Davies, R. *Complete Guide to Film Scoring* (2000) Berklee press, Boston, Massachusetts, USA, ss. 3 – 4, 87, 129.

Do Your Thing (1968) [musik]. Kompositör: Wright, Chalres. Warner Brothers, Burbank, Kalifornien, USA.

Full Metal Jacket (1987) [film]. Regissör: Kubrik, S. Burbank, Kalifornien, USA. Warner Brothers.

Hitta Nemo (2003) [film]. Regissör: Stanton, A. Burbank, Kalifornien, USA. Walt Disney Pictures.

Hip to be Square (1986) [musik]. Kompositör: Lewis, H. Chrysalis Records, Storbritannien.

Kalinak, K M. (2010) *Film music: a very short introduction* Oxford University Press. Oxford, New York, USA, ss. 1 – 8.

Lachance, N & Zander, J. (2013) *Counterpoint in film Music* University of Groningen, Nederländerna.

Miasto Nieujarzmione (1950) [film]. Regissör: Zarzcki, J. Film Polski, Polen.

Pauli, H. (1976) *Ein Historisch-kritischer Abriss. "Musik in den Massenmedien Rundfunk und Femsehen. Perspektiven und Materialien.*

Persona (1966) [film]. Regissör: Ingmar Bergman, Solna, Sverige, Svenskfilmindustri AB.

Riflemen's creed (1941) [trosbekännelse]. Författare: Generalmajor Ruperts, W. H. USA.

Reservoir Dogs (1992) [film]. Regissör: Tarantino, Q. Kalifornien, USA, Artisan Entertainment.

Singing in the rain (1929) [musik]. Kompositör: Freed, A. & Brown, N H.

Star Trek IV: The Voyage Home (1986) [film] Regissör: Nimoy, L. Hollywood, Kalifornien, USA, Paramount Pictures.

Sternberg, R J. & Sternberg K. (2012) *Cognitivte Psychology* Wadsworth Cengage Learning, Belmont. Kalifornien. USA, ss. 167 – 169.

Stilla natt (1818) [musik]. Kompositör: Franz Xaver Gruber.

Stuck In the Middle With You (1973) [musik]. Kompositörer: Egan, J. & Rafferty, G. Apple Studio, London, England.

Unforgettable (1951) [musik]. Kompositör: Cole, N. Capitol, Los Angeles, Kalifornien, USA.

Watchmen (2009) [film]. Regissör: Snyder, Z. Burbank, Kalifornien, USA, Warner Brothers.

WALL-E (2008) [film]. Regissör: Stanton, A. Burbank, Kalifornien, USA, Walt Disney Pictures.

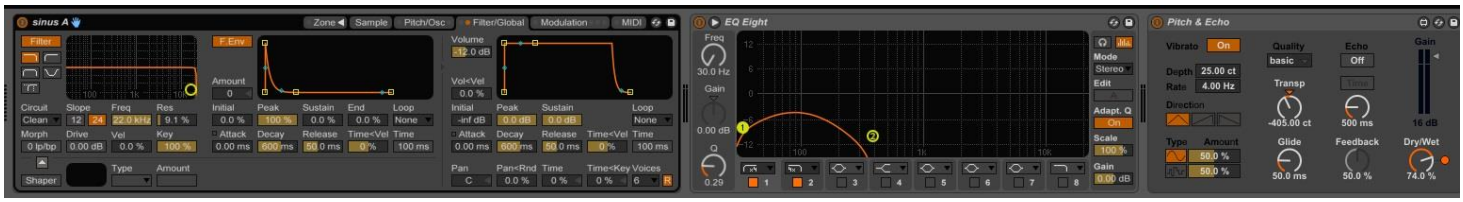
Østbye, H. Knapskog, K. Helland, K. & Larsen, L O. (2013) *Metodbok för medievetenskap* LundaText AB, Skånde, Sverige, ss. 101 – 107, 120.

Appendix A - *Empathetic musik*

Figur 1 sinusvåg 1 i oktaver

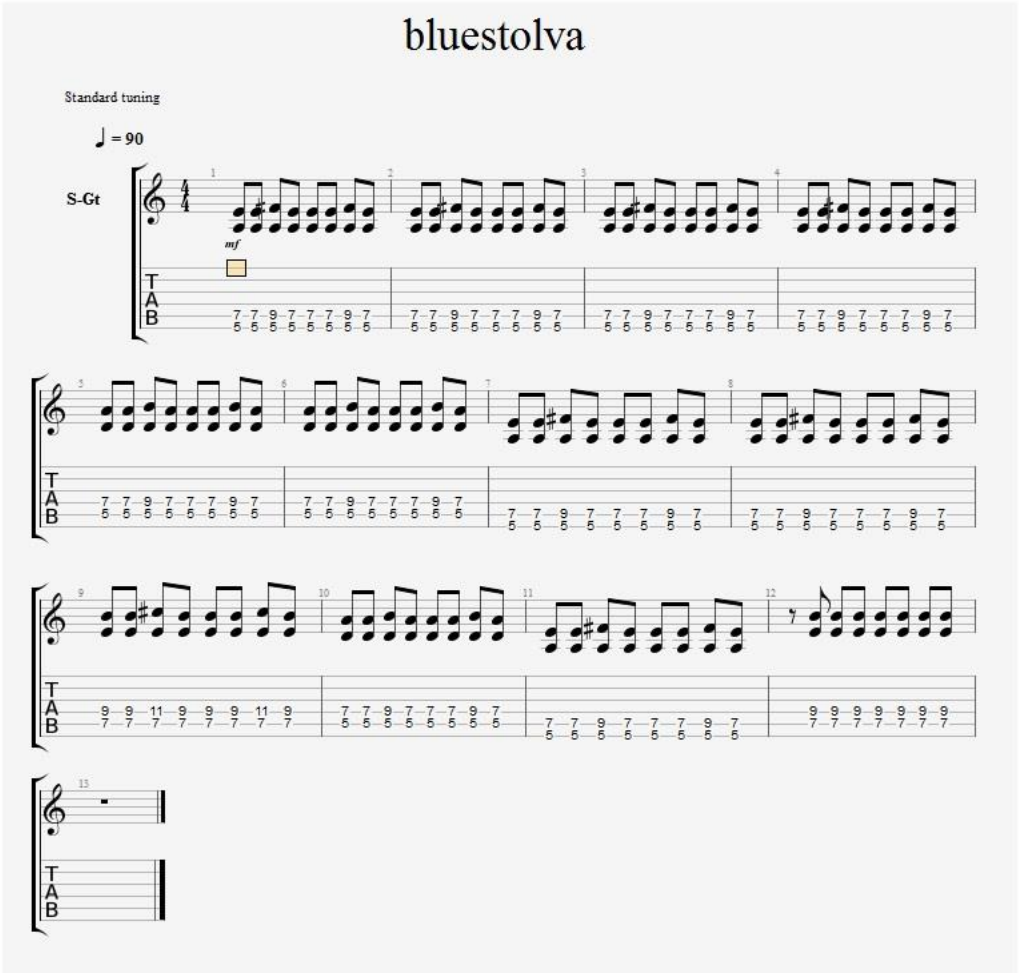
Figur 2 körsång

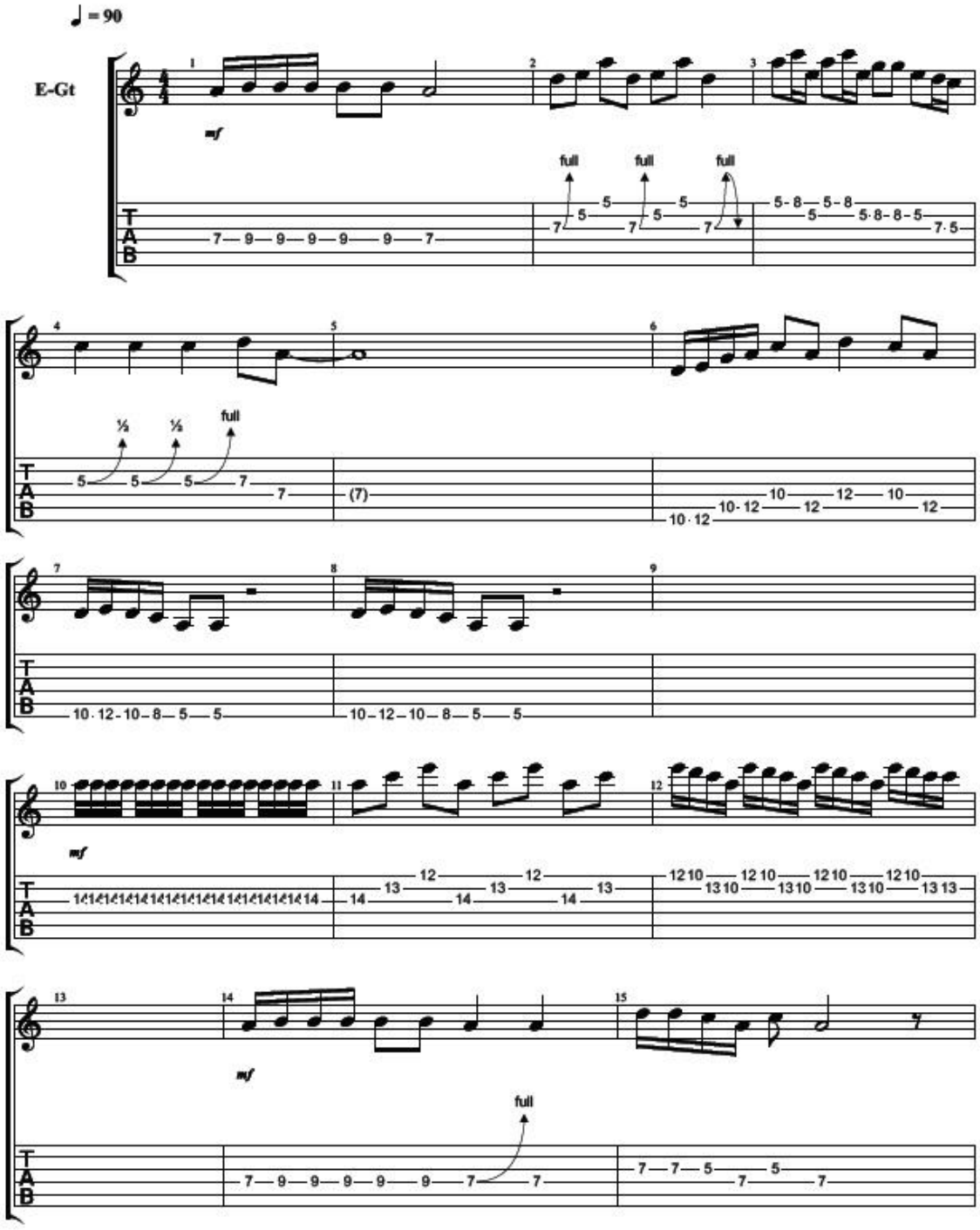
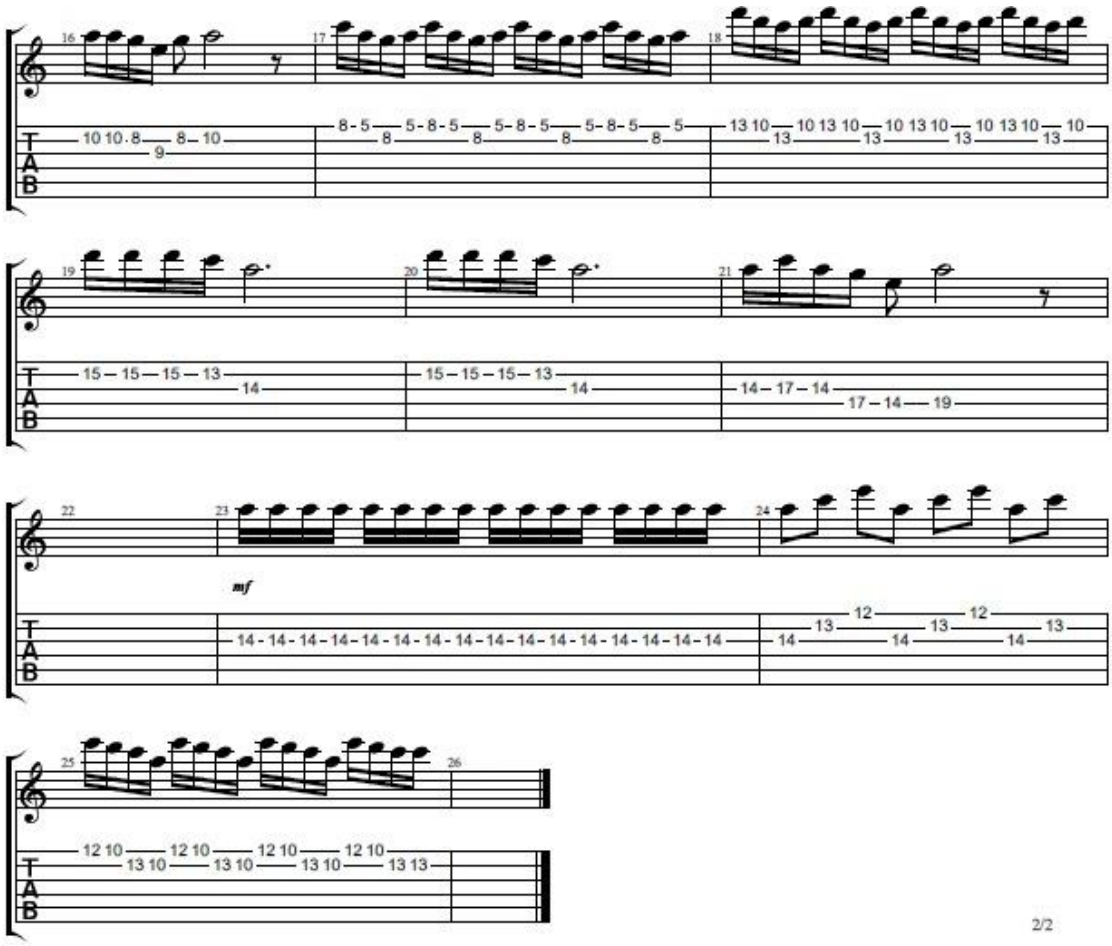
Figur 3 klockspel



Figur 3 sinusvåg bastoner

Appendix B - *Bluestolva*



Appendix C - Melodi


mf
2/2

Appendix D - Intervjuer

Intervju 1

Orginalscenen – Respondenten beskriver handlingen som en hämndaktion från Majid (mannen som begår självmord), han bjöd in den andre för att han skulle bevittna självmordet så att han skulle må dåligt ”så måste det vara en grej som han vill straffa honom för.” Känslan som respondenten fick av scenen var obehag.

Empathetic musik – Ingen skillnad. Anledningen till detta var att respondenten ansåg att musiken var för intetsägande. Respondenten hade även oförändrad känsla från orginalscenen.

Anempathetic musik – Respondenten anser att handlingen blev ändrad med *anempathetic* musik. Det gick från en hämndaktion till något mer vardagligt och oväntat. ”han spelar musik i sin lägenhet, man tror inte att det är något allvarligt. Man invaggas i någon slags falsk säkerhet.” Den känsla som upplevdes blev förändrad med *anempathetic* musiken. ”det blir lite mer surrealistiskt med den här musiken.”

Respondentens favoritscen- *anempathetic* eller orginalscenen.

Intervju 2

Orginalscenen – Respondenten upplevde handlingen som överraskande, själva självmordet kommer plötsligt och den andre mannens agerande är förvånande. ”men sen kommer det här som nästan en blixt från en klar himmel.” karaktärernas relation har respondenten ingen klar uppfattning om men ”Jag tycker att mannen som överlevde det här, att han verkar inte på något sätt upprörd över det som har hänt.” Respondenten anser att scenen är obehaglig och påtaglig.

Anempathetic musik – Respondenten anser att handlingen och känslan i scenen är oförändrad och att musiken inte tillförde någonting.

Empathetic musik – Även om respondenten inte anser att handlingen är förändrad så anser han eller hon att den andre mannen verkar lida mer av det som har hänt. ”Nu har han ju rört sig lite här sen stannar och här sista gången och jag vet inte om det är en reaktion att han kanske mår illa. Han får ju hosta, det har jag inte sett tidigare tycker jag.”

Respondentens favoritscen – orginalscenen.

Intervju 3

Orginalscenen – Mannen som kommer in i lägenheten hotar, frågar eller ställer den andre mannen till svars för någonting vilket leder till att han begår självmord. ”Det var två stycken män som kom in och de kände tydligen varandra väldigt väl om jag fattade det rätt.” Känslan som respondenten upplevde var att scenen var mycket otäck.

Empathetic musik – Respondenten upplevde inte att det var någon större skillnad i handlingen mot orginalscenen men ansåg att de två männen inte kände varandra lika väl som det upplevdes i scenen utan musik. ”Sen såg jag att han blev lite illamående den där mannen

som kom efteråt.” Respondenten upplevde inte scenen som lika obehaglig men sade att det kan vara för att han eller hon redan sett scenen en gång tidigare.

Anempathetic musik – Återigen upplevde respondenten inte att det var någon annorlunda handling mot orginalscenen, men att de båda männens relation var starkare än i versionen med *empathetic* musik. Respondenten ansåg att den här versionen var den minst otäcka av de tre. ”Ja, den verkar mer konstlad den här än de tidigare, men det är klart är det för att man vet att han gör så här (drar fingret framför halsen). Men den kändes inte lika hård, farlig som den första, som var otäck.”

Respondentens favoritscen – orginalscenen.

Intervju 4

Orginalscenen – Det är två män som träffas hemma hos en av dem. Mannen som kom över verkade upprörd över något och mannen som tar livet av sig verkade uppgivet. Han hade bestämt sig för att begå självmord och ville att den andre mannen skulle vara där när det hände. Den andre mannen blev väldigt chockad över det som hände. ”Någon slags kompisrelation som gått lite snett tror jag, den ena verkar vara lite sur på den andre och den andre verkar vara lite ledsen.” Känslan respondenten fick av scenen var överraskande och lite otäck.

Anempathetic musik – Respondenten anser inte att handlingen eller karaktärernas relation har förändrats från orginalscenen. På frågan om hur den upplevde känslan i scenen så var svaret ”Den var nog ganska likvärdig tror jag, men musiken tillförde nog ingenting i den där. Den avdramatiserade den nästan i så fall.

Empathetic musik – Ingen skillnad i handling eller i männens relation. Respondenten ansåg att scenen blev mer spänd i den här versionen. ”musiken tillförde någon liten spännings grej eller vad man ska säga.”

Respondentens favoritscen – orginalscenen.

Intervju 5

Orginalscenen – Mannen som knackar på vill ha någonting av den andre mannen vilket resulterar i att han begår självmord. Efter självmordet så är den andre mannen inte särskilt upprörd men verkar inte veta vad han ska göra. De två männen kände varandra sedan tidigare ”han öppnar ju dörren, självklart liksom, och så börjar de prata med varandra. Det är inte som att ”hej vem är du?”. Det frågar de ju inte riktigt.” Respondenten ansåg att scenen var obehaglig och förvånande.

Empathetic musik – Respondenten ansåg att filmen fick mer av en ”skräckfilmsfeeling” och att mannen som knackade på var mer krävande. ”Det kändes med musiken som att han var lite mer krävande, som att han ville ha någonting. Han var ute efter något.” Respondenten upplevde också mannen som begick självmord på ett annat sätt. ”Det kändes mer som den andre snubben lite, han var beredd att skydda någonting. Till vilket pris som helst. Du fattar? Han skiter i om det kostar hans liv, den känslan fick jag lite”.

Anempathetic musik - I den här versionen så upplevde respondenten att scenen får en mer komisk effekt. ”Som jag sade innan. Det skulle kunna vara en jättekonstig sketch. Men nu

fattar jag inte riktigt vad de säger men. Då hade han ju behövt vända sig mot kameran och lyft på axlarna". Respondenten anser att situationen blir så bisarr att den blir komisk men anser fortfarande att vissa moment fattas för att det ska fungera. "Nu fattar jag inte riktigt vad de säger och det blir ju samtidigt lite kul när man inte fattar vad de säger."

Respondentens favoritscen – orginalscenen eller *empathetic* scenen.

Intervju 6

Orginalscenen – Mannen i rock kommer över för att förhöra eller prata med mannen vilket leder till att han begår självmord. Respondenten anser att handlingen är svårbegriplig då miljön är så avskalad. "Men lite såhär, väldigt enkla omgivning med extrema händelser." De båda männen har inte en nära relation, men de vet vem den andre är. Känslan Respondenten får av scenen är undran och skräck.

Anempathetic musik – Respondenten anser att handlingen och de båda männens relation i scenen är den samma, men menar att händelsen blir mjukare när musiken är på, men när han stänger av musiken så blir scenen mörkare igen. "Först känns det mer som att det är glatt, det är positivt, men sen så när han ligger där blodig och han går runt och tittar på honom och det fortfarande är glad musik, då känns det liksom lite creepy. Alltså obehagligt. Sen stänger han av och då känns det mer såhär som att han har känslor igen. Då blir det inte lika creepy längre."

Empathetic musik – Scenen känns mer dyster och männens relation hade en större koppling. "Det kändes mer som att de hade något djupt samband som gör att han tar livet av sig."

Respondentens favoritscen – *Empathetic* scenen.

Intervju 7

Orginalscenen – Mannen i rock kommer över för att prata med den andra mannen om något. De har en tidigare relation antingen släkt eller vänner och någonting har hänt som gör att de är upprörda på varandra. "jag trodde först att han skulle ta livet av den andre." Respondentens känsla till scenen var illamående samt att scenen var väldigt otäck.

Empathetic musik – Respondenten anser att handlingen, männens relation och känslan den framkallar är den samma. "Däremot så tycker jag att musiken passade in bra med tanke på vad som hände och så, lite passande sådär. Men det går lika bra utan som med tycker jag."

Anempathetic musik – "Jag tycker att scenen är så stark i sig så att jag tycker inte att det har blivit någon förändring i mina upplevelser alls."

Respondentens favoritscen – Orginalscenen.

Intervju 8

Orginalscenen – "Jag trodde inte alls att han skulle skada sig själv, jag trodde att han skulle skada den andre." De båda männen kände varandra sedan tidigare och anledningen till självmordet kan vara ett svartsjukedrama. Respondenten får en obehaglig känsla av scenen.

Anempathetic musik – Respondenten anser att handlingen och männens relation i stort sätt är oförändrad men att självmordet känns mer väntat än i orginalscenen. "Jag vet inte känslan,

det blir ju mer lättsamt med den här musiken, det måste jag säga. Det märkte man direkt när musiken slogs av och han går och hostar själv. Då känns det mer allvarligt på något sätt.” Känslan som scenen skapar är alltså lättsam fram tills att musiken stängs av, då återfår scenen en obehaglig känsla. Mannen förväntar sig att självmordet kommer att ske och det är därför han inte gör något.

Empathetic musik – Handlingen upplevdes likvärdig med orginalscenen men männens relation är förändrad. ”Men det kändes som att de kände varandra mer väl i de tidigare klippen faktiskt.” Respondenten anser att scenen får en obehagligare känsla i den här scenen. Mannen vet inte om att självmordet kommer att begås och hamnar då i chock vilket leder till att han inte gör något.

Respondentens favoritscen – Respondenten ansåg att alla klipp fungerade bra beroende på vad som skulle uppnås med scenen. ”men de klippen med någon form av musik funkar väl generellt bättre tror jag, musiken gör mycket.”

Intervju 9

Orginalscenen – Mannen som tar livet av sig har bestämt sig för att göra det innan den andre mannen kommer dit och vill göra det inför honom för att skada honom emotionellt, ”Ja, jag upplever att de känner varandra. Det är jag nästan säker på, de är förmodligen vänner. Det kan vara ett svartsjukedrama.” Respondenten upplever att scenen är ytterst obehaglig.

Empathetic musik – Handlingen och männens relation upplevs samma som i den första. Scenen upplevs som lika obehaglig men mer förutsägbar eftersom musiken avslöjar att något hemskt kommer att hända. ”Musiken skapar en illusion av att här ska någonting hända. Dramatiken är större i den första.”

Anempathetic musik – ”För mig så är handlingen fortfarande den samma. Den här musiken kändes ju däremot, mera på något sätt, mer malplacerad. Den kändes inte relevant. Den, ska man säga mildrade händelseförloppet på något sätt.”

Respondentens favoritscen – Orginalscenen.

Appendix E - Artefakten

https://drive.google.com/drive/folders/0BohWTmMXBgXPOG5JbodWWGRYb3c