

ÖREBRO UNIVERSITET  
Humanistiska Institutionen  
Filmvetenskap D, Ht-2005  
Delkurs 3: Uppsats 10p

# SKRÄCKENS LJUD

En komparativ ljudstudie av två mediers försök att skapa rädsla

Författare: Robert Jonsson

Handledare: Mats Jönsson

2006-03-09

# ABSTRACT

**Namn:** Robert Jonsson

**Uppsatsen titel:** Skräckens ljud – en komparativ ljudstudie av två mediers försök att skapa rädsla.

**Ämne:** Filmvetenskap.

**Nivå:** D.

**Handledare:** Mats Jönsson.

**Termin:** HT -05.

**Sökord:** Ljud, rädsla, immediacy, remediation, Resident Evil, dataspel, musik.

**Sidantal:** 63.

**Abstract:** The purpose of this essay was to find "the sounds of horror", meaning the sound strategies made to instill fear into the audience.

The goal was also to see whether the sounds of horror were unique to one medium or if the sounds were generally applicable across media boundaries. Three scenes from the movie *Resident Evil: Apocalypse* (2004) and the videogame *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) were picked for analysis with Michel Chion's masked method.

The results of the analysis point to three sounds of horror that are to be found both in the movie and the videogame. There was a difference in how they were used, however. The essay states that the actual sounds of horror are the same in different medias, but how they are used differs between them.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING.....	
1.1. Bakgrund.....	
1.2. Syfte och frågeställning.....	
1.3. Metod.....	
1.4. Material och avgränsning.....	
1.5. Tidigare forskning.....	
Ljudforskning.....	
Två medier, en forskning.....	
2. TEORI.....	
2.1. Vad är ett ljud?.....	
2.2. De sex ljuden.....	
Atmosfärljud.....	
Brus.....	
Ljudeffekter.....	
Musik.....	
Röst.....	
Tystnad.....	
2.3. Dieges.....	
2.4. Tema & konventioner.....	
2.5. Synkljud.....	
3. ANALYS.....	
3.1. Resident Evil 3: Nemesis.....	
Jills introduktion.....	
Nemesis introduktion.....	
Gatstämning.....	
3.2. Resident Evil: Apocalypse.....	
Jills introduktion.....	
Nemesis introduktion.....	
Gatstämning.....	
4. SLUTSATS OCH DISKUSSION.....	
5. SAMMANFATTNING.....	
6. KÄLLFÖRTECKNING.....	
6.1. Tryckta källor.....	
6.2. Otryckta källor.....	
6.3. Filmförteckning.....	
6.4. Dataspelsförteckning.....	
6.5. Musikförteckning.....	
BILAGOR.....	

# 1. INLEDNING

Dataspelet<sup>1</sup> *Resident Evil*<sup>2</sup> släpptes 1996 och det var startskottet till vad som skulle bli ett mycket framgångsrikt koncept.<sup>3</sup> Företaget som ligger bakom det är det japanska Capcom som producerat spel under många år innan dess. Sedan 1996 har det sammanlagt släppts tretton speltitlar som knyter an till den mytologi som först skapades med dataspelet *Resident Evil*. Men konceptet har dessutom expanderat. Det har gjorts flera adaptationer<sup>4</sup> till andra medier – tretton böcker, en miniserie med serietidningar och två filmer (med fler på väg).<sup>5</sup>

I denna uppsats ämnar jag ställa användningen av ljud för att skapa rädsla hos mottagaren<sup>6</sup> i två av medierna som *Resident Evil* finns i mot varandra. Valet har då fallit på ett datorspel (*Resident Evil 3: Nemesis*) och en film (*Resident Evil: Apocalypse* [2004, Alexander Witt]), då de har en liknande struktur. Uppsatsens syfte är att försöka utröna om de två olika medierna försöker framkalla rädsla hos mottagaren på ett liknande sätt eller om de använder olika strategier för att skapa likartade känslor.

## 1.1. BAKGRUND

The supernatural horror film's reputation has been so sullied recently that it's easy to forget the heights it reached in its past.<sup>7</sup>

Citatet är hämtat från boken *Bright Darkness* (1997) av Jeremy Dyson och sätter fingret på en attityd som jag funnit hos många bekanta som jag diskuterat skräckfilmer med. Även om dessa personer inte syftar på de riktigt gamla skräckfilmerna som Dyson gör, så finner de att skräckfilmer som görs nu är mindre lyckade. Då jag skriver mindre lyckade menar jag givetvis filmernas förmåga att framkalla rädsla hos mottagaren. Själv är jag inte beredd att hålla med om det resonemanget – jag har mycket goda minnen av att ha känt rädsla under både *Resident Evil* (2002, Paul W.S. Anderson) och *Resident Evil: Apocalypse*. *Resident Evil: Apocalypse* har dock inte fått särdeles bra recensioner. I tidningen *Sight & Sound* skriver recensenten Jamie Russell följande:

---

1 Jag har genom uppsatsen konsekvent valt mig att använda mig av beteckningen datorspel, även i de fall där det rör sig om tevespel då det i grunden också bygger på datorprocessorer. Dock kan det nämnas att där datorspel analyserats har de förmedlats via samma teveapparat som vid analyser av film.

2 Jag kommer att referera till den engelska titeln i den löpande texten. Inom parentes kommer originaltiteln att anges istället för den svenska, om den skiljer sig från den engelska, för att underlätta för läsaren att söka information om filmen eller datorspelen.

3 Med koncept menar jag hela industrin kring *Resident Evil*, nämligen alla produkterna som knyter an till Capcoms skapelse. Det betyder allt från datorspel och filmer till böcker och serietidningar.

4 I sin bok *Roman blir film* (1975) klassificerar Ingvar Holm en adaptation som ”en översättning från ett medium till ett annat” (sid. 9). För vidare diskussion om adaptationer hänvisas läsaren till annan litteratur, exempelvis *Roman blir till film* eller *Adaptions - From Text to Screen, Screen to Text* (1999) av Deborah Cartmell & Imelda Whelehan.

5 Resident Evil – Wikipedia, the free encyclopedia. 2005. Från internet den 28:e december 2005.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil#Films](http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil#Films)

6 Jag använder mig i uppsatsen av termen mottagare för både åskådare och spelare främst av två skäl. Rent praktiskt underlättar det med ett gemensamt begrepp i texten, men även för att understryka det faktum att uppsatsen främst intresserar sig som både åskådare och spelare som mottagare av ljudet.

7 Dyson, Jeremy. *Bright Darkness: the lost art of supernatural horror*. 1997. Cassell. Great Britain. Sid. XIV.

“We thought that we had survived the horror, but we were wrong,” whispers returning heroine Alice at the beginning of *Resident Evil Apocalypse*. It’s a line that those exasperated by Paul W.S. Anderson’s 2002 *Resident Evil* will doubtlessly sympathise with.<sup>8</sup>

Orvar Säfström recenserade även filmen i SVT:s *Filmkrönikan* med utlåtandet: ”Resident Evil - Apocalypse lyckas varken med skräck- eller actionbiten. Man kallar ofta dålig actionfilm för TV-spelslik men jag kan räkna upp massor av TV-spel som är både intressantare och mer välgenomförda än det här.”<sup>9</sup> Säfströms sista kommentar är rätt intressant, med tanke på att dataspelen om *Resident Evil* ofta beskrivits som mycket bra på att skapa skräck, exempelvis skriver Ingemar Falk & Marcus Wallén ”Ingen film har nått samma höjder som spelen” i *Expressen*.<sup>10</sup> Det fick mig att börja fundera vad det är som får oss att bli rädda.

Eftersom jag inte helt accepterar resonemanget att dagens medier besitter en sämre förmåga att skapa rädsla hos mottagaren<sup>11</sup> som mina bekanta menar, vill jag granska de grepp som används i dag. Samma personer som säger att dagens skräckfilmer inte klarar av att skapa skräck hos mottagaren kan hylla dataspelen för att lyckas med det. Är det något specifikt som återfinns i dataspelen gentemot filmen som gör att de tycker så? Använder man olika strategier för att få mottagaren att känna rädsla beroende på i vilket medium man förtäljer en berättelse?

Mina tidigare erfarenheter runt filmvetenskaplig forskning ligger inom området studier av ljud och jag ämnar fortsätta med samma ämnesområde i denna uppsats. Jag kommer därför att rikta in mig på hur ljuddramaturgin<sup>12</sup> försökt skapa rädsla hos mottagaren i två olika medier. Jag finner det särskilt intressant eftersom man i ovanstående recensioner inte alls tar upp ljudets roll. Ofta går man i recensioner av filmer direkt in på att tala om hur dålig den är (se ovanstående recensioner), medan det i dataspelen ofta görs påpekanden om den dåliga spelkontrollen<sup>13</sup> även om spelet många gånger i recensionen beskrivs som skrämmande. Eftersom recensioner vanligtvis inte nämner ljud, anser jag det vara intressant att undersöka om man genom ljudet försöker få mottagaren att bli rädd och i så fall hur.

## 1.2. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING

Syftet med denna uppsats är att utföra en komparativ ljudstudie mellan filmen *Resident Evil: Apocalypse* och dataspel *Resident Evil 3: Nemesis*. Jag ämnar analysera vilka specifika ljudstrategier

8 Russell, Jamie. 2004. I *Sight & Sound* 14, december 2004. /*Resident Evil: Apocalypse*/ Sid. 62.

9 Säfström, Orvar. 2005. Från internet den 28:e december 2005. /svt.se - Filmkrönikan/  
<http://svt.se/svt/jsp/Crosslink.jsp?d=4671&a=264752>

10 Falk, Ingemar & Wallén, Marcus. 2003. I *Expressen* den 28:e april 2003. /*SPEL & PRYLAR. Trender. Hollywood tar över!*/ Sid. 8.

11 Jag ämnar genom uppsatsen att använda mig av termen mottagare i beskrivning av såväl den åskådare som ser en film, som den person som spelar ett spel.

12 Dykhoff, Klas. *Ljudbild eller synvilla? – en bok om filmljud och ljuddesign*. 2002. Liber AB. Kristianstad. Sid. 25.

13 Nilsson, Lennart. 2000. I *Expressen* den 29:e mars, 2000. /*Resident Evil 3*/

och konventioner som använts för att skapa en känsla av rädsla hos mottagaren. Jag är inte ute efter att på något sätt mäta känslan rädsla på någon typ av skala, utan den fungerar här endast som ett begrepp. Det intressanta för denna uppsats är snarare hur man använt olika strategier och konventioner i tron att åskådaren skall uppleva sådana känslor. Ljud finns inte i en film av en slump, utan de finns där för att någon valt att lägga in specifika ljud på särskilda ställen i narrativet<sup>14</sup> med avsikten att framkalla vissa känslor. Man har gjort ett medvetet val och det är vad jag menar med ljudstrategier. De frågeställningar som jag har ställt upp är:

- 1) Vad för sorts ljud används för att försöka få mottagaren att känna rädsla? Vad är skräckens ljud?
- 2) Skiljer sig ljudet man valt att använda då man försöker att framkalla rädsla hos mottagaren beroende på vilket medium man använder? Med andra ord, är ljuden mediespecifika?

Det jag hoppas finna är vilka olika sorters ljud som används för att skapa rädsla hos mottagaren. Med andra ord kommer denna uppsats inte utgöra någon sorts receptionsstudie över vad en egentlig mottagare känner rädsla inför. Det är snarare de medvetna valen av ljud som är det intressanta, inte om de i sin tur verkligen lyckas skapa känslor av rädsla eller skräck hos en fysisk person.

### 1.3. METOD

Michel Chion presenterar i sin bok ett förslag till hur man skall analysera ljud. Det första som bör göras är att man kategoriserar vilka ljud som är de dominanta och mest tydliga, samt när dessa används (vilket även inkluderar att finna de olika *synkpunkterna*, något som jag ämnar ta upp längre fram). Jag kommer dela in ljuden i sex olika kategorier (atmosfärljud, brus, ljudeffekter, musik, röst och tystnad – de beskrivs närmare under 2.2. *De sex ljuden*). Då man har gjort det börjar man se hur de olika ljuden står på egen hand och hur de samverkar. Jag kommer att göra det utifrån vardera ljudgrupp med deras funktioner (vilket jag valt att använda terminologi från *Musikaliska funktioner*) för sig och sedan tillsammans. Med detta menar jag att jag först gör en analys på *Resident Evil 3: Nemesis*, för att sedan göra en på filmen *Resident Evil: Apocalypse*. I varje analys kommer jag även att ställa ljudet i relation till bilden.<sup>15</sup> För att utföra själva analysen kommer jag sedan använda mig av Chions *separerade metod*, vilket betyder att jag kommer att studera förhållandet mellan ljud och bild genom att se sekvenserna ett flertal gånger – med ljud

---

<sup>14</sup> Begreppet narrativ tar jag upp och beskriver i *Två medier, en forskning*.

<sup>15</sup> Chion. 1994. Sid. 189-192. Frågan är hur det rent praktiskt fungerar att spela ett dataspel utan att se bilden. De miljöer som har valts till analysen kan i mångt och mycket spelas utan bild. Att vandra längst ödsliga gator kräver inte någon större tillförlit på synen.

och bild, med endast ljud och med endast bild.<sup>16</sup> Vid första tillfället jag gick igenom analysobjekten var det främst genom *reducerat lyssnande* och det var innan uppsatsarbetet påbörjats.

Denna metod har setts som lämplig att använda för denna uppsats av två skäl. Först och främst är Chion en erkänd ljudforskare och modellen han föreslår har en teoretisk basis. Sedan anser jag även att det är ett naturligt sätt att analysera ljud/bild-förhållandet på. Först och främst kategoriseras ljuden i en större överskådlighet, vilket gör dem lättare att arbeta med. Vid den närmare analysen är det intressanta att se hur ljuden används som medel för att försöka framkalla rädsla<sup>17</sup> hos åskådaren, vilket då givetvis måste ställas i relation till bilden, vilket gör att en *separerad metod* känns ytterst relevant att använda sig av. Under själva analysen har jag främst begagnat mig av *semantiskt* och *flyktigt lyssnande*, då jag försökt finna vilka strategier som använts, snarare än att försöka finna vad jag själv (eller någon annan) funnit skrämmande, som *reducerat lyssnande* erbjuder möjlighet till.

Vid ett flertal tillfällen i uppsatsen kommer ljudet att beskrivas i text. Det är redan nu värt att påpeka att ljudets naturliga form inte gör det helt enkelt att överföra till skrift. ”Översättningen” från den ena formen till den andra blir i viss mån subjektiv då ljudet kläs i ord. Avsikten är dock att försöka återge ljudets egentliga läte.

## 1.4. MATERIAL OCH AVGRÄNSNING

Vid valet av att granska hur man använt ljud för att försöka skapa rädsla hos mottagaren gjordes den första avgränsningen i att analysobjekten skulle ligga inom skräckgenren. Detta för att önskan att skapa rädsla är fullt naturlig inom denna genre. Den direkta följdfrågan var då vilken sorts skräck som skulle granskas, då skräckgenren har en otrolig spännvidd. Ser man till filmindustrin kan filmer som *Hellraiser* (1987, Clive Barker), *Event Horizon* (1997, Paul W.S. Anderson) och *Silence of the Lambs* (1991, Jonathan Demme) återfinnas inom skräckgenren. Dessa filmer skiljer sig åtskilligt från varandra och kan inte ses som en sammanhängande genre då de differentierar kraftigt i fråga om stämning. Enligt Ron Tamborini och James B. Weaver kan man dock dela in skräckgenren i tre subgenrer, nämligen *övernaturlig* (som *Hellraiser*), *science-fiction* (som *Event Horizon*) och *thriller* (som *Silence of the Lambs*).<sup>18</sup> Den förstnämnda kategorin är den som intresserar mig mest och fick därför fungera som urvals metod. Det kan vara värt att påpeka att jag hädanefter i uppsatsen kommer syfta på just denna subgenre då jag använder mig av

16 Chion. 1994. Sid. 187-188.

17 Återigen bör det påpekas att det är rädsla som begrepp jag är ute efter. Det rör sig inte om någon empirisk receptionsstudie där man försöker mäta rädsla.

18 Weaver, James B., III & Tamborini, Ron (red.). "Frightening Entertainment: A Historical Perspective of Fictional Horror" ur: Weaver, James B., III & Tamborini, Ron. 1996. *Horror Films - Current Research on Audience Preferences and Reactions*. Lawrence Erlbaum Associates. USA.

benämningen skräck. Detta för att slippa använda mig av en lång, förklarande beskrivning eller skapa oflyt i texten med förkortningar (såsom Jeremy Dyson gjort i sin bok, *Bright Darkness*).

Då jag bestämde mig för att jag ville göra en komparativ ljudstudie mellan två olika medier var det första problemet jag ställdes inför att välja medium. Film kändes naturligt eftersom uppsatsen låg inom det filmvetenskapliga ämnet. Mediet, utöver film, som valet föll på var dataspel och med detta blev valet mycket enklare för min egen del, då jag ville ha objekt som tillhörde samma koncept. Det finns tre mer kända skräckspelskoncept – *Alone in the Dark*, *Silent Hill* och *Resident Evil*. Min kännedom om *Alone in the Dark* är obefintlig, men den skulle ha kunnat fungera som studieobjekt då det släppts en film som det skulle kunna gå att göra en jämförelse med.<sup>19</sup> Nackdelen med valet av *Alone in the Dark* är att konceptet inte verkar lika levande som *Silent Hill* och *Resident Evil*. *Silent Hill* är mer levande än *Alone in the Dark* men bara inom dataspelen. Det har nämligen inte gjorts någon film till det konceptet, vilket då gör det svårt att använda som analysobjekt.<sup>20</sup> Både *Alone in the Dark* och *Silent Hill* faller även på att jag inte har möjlighet att analysera dem närmare då de, mig veterligen, inte släppts till GameCube, vilket är den spelmaskin som jag hade tillgång till vid uppsatsens tillblivelse. *Resident Evil* skiljer sig från de andra två spelkoncepten. Den är fortfarande högaktuell på spelmarknaden – *Resident Evil 4* kom ut 2005 och redan är en femma under utveckling.<sup>21</sup> Men inte bara det, det har släppts två stycken filmer om den och ytterligare två är på väg (*Resident Evil: Afterlife* och ytterligare en ännu icke namngiven film). Konceptet för *Resident Evil* är därmed mer intressant att granska i denna uppsats och har så gjorts. Då väl det var bestämt fanns ytterligare ett urval att göra. Vilka av spelen var av intresse att undersöka? Jag ville analysera lika många dataspel som filmer, vilket gjorde att hela sviten inte kunde granskas. I slutänden bestämde jag mig för att göra analysen på ett av dataspelen och en av filmerna, vilket kändes rätt naturligt. Dataspellet *Resident Evil 3: Nemesis* har nämligen väldigt många likheter med den andra filmen, *Resident Evil: Apocalypse*. De har inte samma narrativ men de delar flera väsentliga likheter, vilket ger ett flertal liknande situationer där man kan ställa upp en jämförelse medierna emellan. Dessutom finns en begränsad tidsram för uppsatsen, vilket även spelar in i antalet analyser som jag hinner utföra.

Rörande den litteratur som har valts har det varit ett försök att balansera de stora teoretikerna

---

19 Det bör sägas att filmen *Alone in the Dark* (2005, Uwe Boll) inte mottogs särdeles väl av varken kritiker eller publiken. För mer information om vad folk tyckte om filmen, se <http://www.aintitcool.com/display.cgi?id=18818> eller [http://www.rottentomatoes.com/m/alone\\_in\\_the\\_dark/](http://www.rottentomatoes.com/m/alone_in_the_dark/).

20 Det finns en film under produktion om *Silent Hill* och den är tänkt att släppas under 2006, enligt IMDB (<http://www.imdb.com/title/tt0384537/>). Websajten *Ain't it Cool News* (<http://www.aintitcool.com/>) är en hemsida som rapporterar om filmer och teveserier innan de nått ut till den breda publiken. De verkar mycket imponerade av filmen och har hittills rapporterat mestadels goda saker kring filmen *Silent Hill*. Intresserade bör besöka hemsidan för vidare information.

21 *Resident Evil 5* – Wikipedia, the free encyclopedia. 2005. /*Resident Evil 5* – Wikipedia, the free encyclopedia/ Från internet den 28:e december, 2005. [http://en.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil\\_5](http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_5).



mot sådana som har mer praktisk erfarenhet. Detta för att uppsatsen skall ha olika perspektiv på ljudet och inte enbart bli rotad i ett teoretiskt resonemang eller utifrån en persons egen erfarenhet. Dessutom har ett internationellt perspektiv ställts mot ett svenskt på en del ställen, liksom att teoretiskt material från olika tidsperioder ställs mot varandra. En närmare beskrivning av litteraturen som använts finns under 1.5. *Tidigare forskning*.

## 1.5. TIDIGARE FORSKNING

### **LJUDFORSKNING**

Det finns fem författare som jag till stor del begagnat mig av i uppsatsen. Claudia Gorbman är ett av de stora namnen, om inte det största, inom forskningen kring musik i filmer. Hennes bok *Unheard Melodies*<sup>22</sup> (1987) släpptes 1987 och även om den skrevs för många år sedan är den än idag monumental för forskningen kring musik i film. Michel Chion har skrivit ett flertal filmvetenskapliga böcker, varav fyra stycken om filmljud, och har regisserat en mängd kortfilmer och skapat en del filmmusik. Hans bok, *Audio-Vision: Sound on Screen*<sup>23</sup> (1994), är ofta förekommande i samband med forskning kring filmljud och han kan också anses vara en av de ledande teoretikerna inom ljudforskningen.

Mindre kända exempel inom ljudforskningen globalt kan sägas vara de två svenskarna Leif Furhammar och Klas Dykhoff. Leif Furhammar är ett rätt känt namn inom svensk filmforskning och han skrev redan på 60-talet en essä om filmljud, *Musik i Film*, som jag valt att använda. Den publicerades i Furhammars bok *Fem essäer om film*<sup>24</sup> (1964). Dykhoff har arbetat praktiskt med ljudläggning och arbetar nu som huvudlärare i filmljud på Dramatiska Institutet. Han skrev boken *Ljudbild eller synvilla?* som jag använt mig av under uppsatsens gång. Även David Sonnenschein är en man som främst arbetat praktiskt med ljudläggning. Hans bok *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*<sup>25</sup> (2001), har bidragit med ett flertal intressanta tankegångar till denna uppsats.

Att hitta forskning kring hur ljud används i dataspel har varit betydligt svårare – särskilt om man söker efter sådant som relaterar till film. John Alexander tar i sin bok *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction* (1999)<sup>26</sup> upp hur narrativet fungerar i audiovisuella medier (och då främst film, dataspel och teve). Även om det nu rör sig om audiovisuella medel som han talar om,

---

22 Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies*. 1987. BFI Books. United States of America.

23 Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. 1994. Columbia University Press. New York.

24 Furhammar, Leif. *Fem essäer om film*. 1964. Wahlström & Widstrand. Halmstad.

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

26 Alexander, John. *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*. 1999. Stockholms Universitet. Stockholm.

känns det ändå som en något missvisande titel. Han skriver väldigt mycket beträffande det visuella, men utelämnar nästan helt ljuddelen. Det i sig är inte något ovanligt, utan är återkommande i mycket annan litteratur som verkat lovande. Exempelvis talar Barry Atkins utförligt om hur dataspel har efterliknat filmen i sin bok *More Than a Game* (2003), men han undviker helt och hållet att beröra ljudet.<sup>27</sup> Man talar nästan uteslutande antingen om teknologin eller bilden och nämner i bästa fall ljudet som hastigast. Utifrån avsaknaden på specifik litteratur kring just hur ljud använts i dataspel har jag varit tvungen att inkludera kapitlet *Två medier, en forskning*. Anledningen till det är för att motivera varför det kan anses lämpligt att använda ljudforskningen från film på dataspel. Jag kommer även i det kapitlet ta upp det som faktiskt har blivit sagt om ljud i dataspel.<sup>28</sup>

## MUSIKALISKA FUNKTIONER

Vilka funktioner fyller musiken i ett narrativ? Gorbman anser att det primära målet för musikens närvaro i filmen är att göra åskådaren mindre medveten om att det är en teknisk konstruktion, en förfälskning av en verklighet.<sup>29</sup> Musik har nämligen en förmåga att sänka vårt kritiska tänkande genom sin sublima påverkan. *Identifikationsmusiken* är inte tänkt att läggas märke till, utan den ligger dold i bakgrunden i syfte att påverka våra känslor. Gorbman gör en liknelse vid det hon kallar för ”easy listening music” då hon menar att båda är skapade för en kontext där den inte utgör huvudstycket och inte heller är tänkt att bli uppmärksammas.<sup>30</sup> Detta kan vara en av anledningarna till att man i recensioner vanligtvis inte alls tar upp ljudet. Musik och icke-musikaliska ljud är inte tänkta att bli uppmärksammade, utan arbetar för att påverka i det fördolda. Om ljudanvändningen har lyckats lämnas mottagaren med den känsla som narrativets skapare önskar, utan att man anar varifrån (en del av) känslan kommer.

Men det finns även andra skäl till att musiken återfinns i filmen. Musiken kan också hjälpa mottagaren att förstå en bild. Vid sådana fall där en bild skulle kunna vara tvetydig kan musik många gånger användas för att få mottagaren att tolka bilden åt det ena eller andra hållet.<sup>31</sup> Med andra ord kan man med hjälp av musiken styra åskådarens tolkning av en situation, även om inte bilden nödvändigtvis stödjer detta. Chion tar det hela ett steg längre och säger att det inte bara är musiken som gör det, utan även andra ljud.<sup>32</sup> Samtidigt gör musiken mottagaren också fri från

27 Atkins, Barry. 2003. *More Than a Game*. Manchester University Press. Great Britain. Sid. 37.

28 Urvalet av litteratur som har studerats förutom *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction* är Barry Atkins *More than a Game* (2003), Matthew Belinkies *Video game music: not just kid stuff* (1999), Brenda Laurels *Computers as Theatre* (1998), Lev Manovichs *The Language of New Media* (2001) samt artiklar från hans hemsida (<http://www.manovich.net/>), Janet H. Murrays *Hamlet on the Holodeck* (1999), Jennifer Preece's *Interaction Design: Beyond Human-Computer* (2002) och Zach Whalens *Play Along – An Approach to Videogame Music* (2004).

29 Gorbman. 1987. Sid. 5 & 58.

30 Gorbman. 1987. Sid. 56-58.

31 Gorbman. 1987. Sid. 58.

32 Chion. 1994. Sid. 32.

eventuella känslor av osäkerhet över att inte förstå bilden, då musiken visar på hur filmbilden egentligen skall tolkas.<sup>33</sup>

Faktum är att musiken har stor flexibilitet i sin användning och kan ha många olika funktioner. Gorbman nämner sex stycken: *tidsmässig*, *rumslig*, *dramatisk*, *strukturell*, *denotativ* och *konnotativ*.<sup>34</sup> Med *tidsmässig* knyter musiken an för att förtydliga bilden tidsmässigt. David Bordwell menar att musik ofta används för att få narrativet att förflytta sig i tid.<sup>35</sup> *Rumslig* används för att knyta an den rumsmässigt – till särskilda personer och platser. Det kan även användas för att skapa en mer dramatisk situation, vilket kallas för *dramatisk*. Musiken kan också användas för att ge bilden en tydlig strukturell betydelse (*strukturell*). Med *denotativ* åsyftas att musiken används för beteckna något och *konnotativ* om den har en bibetydelse, en sekundär mening. Man skulle på svenska kunna kalla de olika funktionerna för tid, rum, dramatik, strukturell, betecknande och bibetydelse, även om jag valt använda mig av de engelska termerna. Helt enkelt får ljudet, för det behöver inte enbart vara begränsat till musik, mottagaren att undra hur det relaterar till bilden<sup>36</sup> och genom det hjälper ljudet mottagaren att tolka bilden. Med andra ord kan musiken sägas fungera så, att den skapar ett band mellan mottagaren och filmen. Eller som Ann-Kristin Wallengren skriver:

Musiken användes alltså för att minska distansen mellan åskådare och film, och för att dra in publiken i filmens berättande.<sup>37</sup>

Anledningen att jag tar upp detta stycke är för att jag vill utröna vilka funktioner musik och icke-musikaliska ljud har då de används. Det underlättar längre fram i uppsatsen, då man ställer de olika analyserna mot varandra i 4. *Slutsats och diskussion* för att finna olika ljudstrategier.

## FILMMUSIKENS SJU PRINCIPER

Inom den klassiska filmmusiken<sup>38</sup> finns det sju stycken principer som de flesta följer då musik läggs till filmen. Anledningen till att jag väljer att omnämna dem i uppsatsen är för att den är starkt knuten till filmen. Det kan vara av stort intresse att granska om filmmusikens sju principer även stämmer in på dataspelen. Följer sättet man använder musik i dataspel samma principer som i filmen? Den första är *osynlighet*<sup>39</sup> och åsyftar att utrustningen musiken alstras från inte får synas, så länge detta inte hör hemma i bilden (exempelvis om en orkester spelar musik i narrativet).

33 Gorbman. 1987. Sid. 58.

34 Gorbman. 1987. Sid. 22. På engelska: *temporal, spatial, dramatic, structural, denotative* och *connotative*.

35 Bordwell, David. *Narration in the Fiction in Film*. 1995. Routledge. USA. Sid. 82.

36 Chion. 1994. Sid. 69.

37 Wallengren, Ann-Kristin. *En afton på Röda Kvarn. Svensk stumfilm som musikdrama*. 1998. Lund University Press. Sverige. Sid. 28-29.

38 Då jag skriver klassisk filmmusik åsyftas den som förekommit i Hollywood. Principerna kan vara helt annorlunda i andra länder, som exempelvis Indien.

39 Gorbman. 1987. Sid. 74-76. På engelska, *invisibility*.

Mottagaren ska inte lägga märke till mikrofoner eller annan ljudutrustning som används för att spela in musiken. *Underkastelse*<sup>40</sup> betyder att musiken inte skall läggas märke till, utan underordna sig dialog och bild. David Sonnenschein, som själv arbetar med ljudläggning, instämmer i det faktum att musiken skall tonas ned till förmån för exempelvis dialog.<sup>41</sup> Resonemanget är att mottagaren vill uppleva ett narrativ, inte en konsert, och att detta drivs framåt genom andra element än musiken. Där den används skall den alltid vara anpassad till bilden, exempelvis genom att bakgrundsmusiken tonas ned då dialog förekommer. En som inte håller med om denna punkt är Chion, som ställer sig frågande till varför det är så viktigt att alla ord i ett samtal klart och tydligt måste höras.<sup>42</sup> Med *känsla*<sup>43</sup> menar Gorbman att musiken i sig är ett tecken på att känslor skapas. Genom att använda sig av musik kommer man att påverka människor, men musiken har förmågan att väcka olika associationer hos personer med olika erfarenheter. Därmed kan också olika känslor väckas, även om vissa sorters musik anses vara mer förknippade till vissa känslor än andra. *Narrativa rollen*<sup>44</sup> ger möjlighet till att göra avgränsningar och etablera platser och karaktärer med hjälp av olika *konventioner*<sup>45</sup> som skapats genom åren. Den ger även möjlighet till att tolka och illustrera de narrativa händelserna (vilket beskrivits närmare ovan). Musiken används också för att sy ihop klippen och på så sätt skapa en illusion av att det som mottagaren upplever inte är en konstruktion. Detta kallas för *kontinuitet*<sup>46</sup> och är även det något som tagits upp tidigare i texten. Genom musiken kan man också dölja de olika klippen och skapa en helhet. Chion påpekar även att andra ljud än musiken kan fylla den funktionen.<sup>47</sup> Genom repetition, interaktion och variation i filmens musikaliska *tema*<sup>48</sup> bidrar även musiken till filmens dramaturgi, vilket kallas för *musikens helhet*.<sup>49</sup> Den sista principen är att de tidigare sex principerna får brytas, så länge man följer de övriga principerna för att framhäva någonting speciellt.<sup>50</sup>

Det bör poängteras att det finns kritik mot den klassiska filmmusiken,<sup>51</sup> något som Gorbman tar upp i sin bok. Hans Eisler och Theodor Adorno skrev 1947 boken *Composing for the Films* med grund i ett neomarxistiskt perspektiv. De såg kritiskt på hur kulturen hade blivit massproducerad till skillnad från vad den varit tidigare. Kritiken låg i att den klassiska filmmusiken ansågs sträva efter att följa en och samma mall som visat sig fungera tidigare. Punkter som de förde fram kritik

---

40 Gorbman. 1987. Sid. 76-79. På engelska, *inaudibility*.

41 Sonnenschein. 2001. Sid. 32.

42 Chion. 1994. Sid 169-170.

43 Gorbman. 1987. Sid. 79-82. På engelska, *emotion*.

44 Gorbman. 1987. Sid. 82-89. På engelska, *narrative cueing*.

45 Begreppet *convention* beskrivs närmare i 2.4. *Tema & Konventioner*.

46 Gorbman. 1987. Sid. 89-90. På engelska, *continuity*.

47 Chion. 1994. Sid. 47.

48 Begreppet *tema* beskrivs närmare i 2.4. *Tema & Konventioner*.

49 Gorbman. 1987. Sid. 90-91. På engelska, *unity*.

50 Gorbman. 1987. Sid. 91.

51 Jag talar då om en svepande kritik mot hela systemet med den klassiska filmmusiken, inte enstaka punkter inom den.

mot var: *tema*<sup>52</sup> (att den blivit onödig och redundant), *harmoni* (att musiken används för att skapa en illusion av att mediet var verkligt), *diskretion* (att musiken skulle ha en underordnad roll till bilder och dialog), *visuellt berättigande* (att musiken kunde härledas till bilden), *illustration* (att musiken används för att förstärka eller uttrycka det som redan fanns i bilden), *kontext* (att musiken används för att härleda mottagaren i tid och rum), *arkivmusik* (att använda musik som skapats till något annat än just den filmen), *klischéer* (att använda sig av *konventioner*<sup>53</sup> för att visa känslor) och *likriktad tolkning* (att musiken används för att ge mottagaren en endimensionell yta utan substans).<sup>54</sup>

I grund och botten kan Eisler och Adorno sägas ha ett helt annat synsätt på hur musiken egentligen bör användas i film gentemot vad Gorbman har. De för fram att musiken kan stå i kontrast till filmen och förstärka bilden av att det rör sig om en förfälskning, en konstruktion. Personligen finner jag mig närmare Gorbman, då jag mera lutar åt att betrakta filmen som en illusion och att musiken bör arbeta för att förstärka den, snarare än att luckra upp illusionen. Många av de punkter som Eisler och Adorno tar upp kring den klassiska filmmusiken stämmer helt och hållet, men jag håller inte med dem i deras tolkning att det är negativt. Jag menar att det beror på perspektivet. Där de anser den klassiska filmmusiken vara något negativt, har jag en omvänd åsikt. Med hjälp av musiken underlättas jakten efter *omedelbarhet*<sup>55</sup> som varje medium strävar efter att nå. Som Gorbman skriver är *identifikationsmusiken* skapad för att förstärka illusionen av det narrativ mottagaren upplever. Visst är det så att *tema* har blivit missbrukat, men används det rätt får det en oerhört stark effekt. Visst är det så att *diskretion* gör att bakgrundsmusiken sänks så att mottagaren ska höra dialogen, men jag vill höra vad personerna i filmen säger. Visst är det så att *illustration* förstärker det som redan syns i bilden, men jag finner inga problem med det.

Dock anser jag att Eislers och Adornos kritik har substans som gör den värd att reflektera över. De principer som den klassiska filmmusiken i dag vilar på bör inte vara fastgjutna i betong, vilket Gorbman också erkänner. Jag menar att i de fall man känner ett särskilt behov av att avvika från de övriga principerna bör man känna att man har möjlighet att göra det. Med det sagt, menar jag dock att filmmusikens sju principers försök att dölja musiken bidrar till att den i sin osynlighet bättre kan användas för att skapa rädsla hos mottagaren. Denna uppsats intresserar sig för hur man tänkt skrämna mottagaren med ljud, vilket musiken är en del av, och filmmusikens sju

---

52 Jag ämnar förklara termen *leitmotiv* närmare under rubriken 2.4. *Themes & Conventions*.

53 Beskrivs närmare i 2.4. *Themes & Conventions*.

54 Gorbman. 1987. Sid. 99-109.

55 *Immediacy* betyder omedelbarhet och är ett begrepp som jag tar upp under rubriken *Remediering i Två medier, en forskning*.

principer är en del av det.

## MUSIK VS. LJUD

Mycket av den forskning som finns inom filmteorin rörande ljud är inriktad på musiken, Gorbman ovan är ett klart exempel på det. Andra ljud än musiken har inte haft en lika framträdande roll. Leif Furhammar menar dock att åtskillnad mellan musik och icke-musikaliska ljud ”förefaller ganska meningslöst”.<sup>56</sup> Enligt honom använder sig filmmusiken av ljud som inte enbart kommer från instrument, samt att filmmusiker inte sägs vilja göra skillnad på musiken och andra ljud i filmen.<sup>57</sup> Jag är inte beredd att acceptera det antagande som Furhammar gör rakt av. Dock finns det vissa poänger med texten som gör att den har sin plats i denna uppsats. I dokumentären *Scoring Resident Evil* (Jeffrey Schwartz, 2002) säger Paul W.S. Anderson att Marilyn Mansons sätt att arbeta med musik snarare påminde om en ljuddesigner än en kompositör, då denne använde sig av icke-musikaliska ljud som han vävde in i musiken. Detta verkar stödja Furhammars teori – ända tills Manson själv kommenterar det:

Jag visste inte att kompositören eller den som gjorde musiken inte fick, eller inte förväntades, skapa andra ljud som ligger i bakgrunden. När jag skriver musik, så är det en viktig del av stycket.<sup>58</sup>

Med andra ord verkar det som att det i dagens kontext inte finns stöd för det som Furhammar skriver, då Manson pekar på att musiker inte förväntas arbeta enligt en sådan metod. Dock inte sagt att det stämde då Furhammar skrev det – vi måste komma ihåg när texten skrevs. Det kan mycket väl ha skett en förändring genom åren. Däremot fortsätter Furhammar sitt resonemang och kommer till den egentliga kärnan varför hans text har ett värde att använda sig av i denna uppsats. Furhammar ger tre anledningar till varför han anser att alla sorters filmljud borde anses vara en enhet. Den första anledningen är att även de ljud som inte är av musikalisk natur kan användas för att skapa rytmer och melodiska inslag.<sup>59</sup> Den andra är att musiken genom åren alltid varit sammanblandad med övriga ljud och på så sätt bildat en enhet.<sup>60</sup> Furhammar anger som slutlig anledning att andra ljud kan inge samma känslor som musiken.<sup>61</sup> Vi bör ha i åtanke att Furhammar skriver detta utifrån en kontext som råder på 1960-talet och följdaktligen inte ligger i samma kontext som dagens teori inom ljudforskning. Även om jag anser att musik och övriga ljud inte är samma sak, så har Furhammar en klar poäng med att det är meningslöst att göra en

56 Furhammar. 1964. Sid. 42.

57 Furhammar. 1964. Sid. 42.

58 Marilyn Manson i *Scoring Resident Evil* (2002, Jeffrey Schwartz, USA).

59 Furhammar. 1964. Sid. 42. I den svenska teveserien *De Drabbade* (2003) diskuterar skaparna just detta på kommentatorsåret för avsnitt sex (runt 22.30 in i avsnittet). Genom hela serien strävade man efter att använda ljud som gav från sig musikaliska känslor, framför mer klassisk filmmusik där man hörde instrument och människor. Med andra ord är det ett konkret exempel på det som Furhammar talar om.

60 Furhammar. 1964. Sid. 42.

61 Furhammar. 1964. Sid. 43.

åtskillnad. Båda arbetar med att försöka skapa en känsla hos mottagaren och därför kan det anses som relevant att använda forskning kring musik och applicera det även på andra ljud. Filmteoretikern Claudia Gorbman säger att musiken inom en narrativ film, som exempelvis *Resident Evil*, är att betraktas som ljud.<sup>62</sup> Musik kan anses vara ljud enligt Gorbman och Furhammar menar att ljud kan anses vara musik. Kompositören Marco Beltrami säger i dokumentären *Scoring Resident Evil* följande:

Om Milla kommer gående i en tom korridor så ska musiken återspegla den kusliga stämningen. Det kan antingen vara en ljudeffekt eller den musikaliska motsvarigheten till det.<sup>63</sup>

Med andra ord, icke-musikaliska ljud såväl som musik kan användas för att påverka personer och bör därför kunna bedömas utifrån samma grunder. Utifrån Beltramis citat om det icke-musikaliska ljudets funktion, tillsammans med stöd av såväl Furhammar som Gorbman, kommer denna uppsats att applicera forskning kring filmmusik även på andra ljud. Vid de ställen där teorin enbart nämner musik skall läsaren ha det i åtanke att uppsatsen i sin användning av ordet även kan åsyfta icke-musikaliska ljud. Dessutom kan det vara av intresse att undersöka om musiken har en viktigare roll än de övriga ljuden i att skapa känsla. Båda kanske går att använda som Beltrami säger, men är musiken ett bättre eller sämre verktyg än övriga ljud?

## LJUD VS. BILD

I tidigare forskning har ljudet nästan alltid fått spela en sekundär roll till bilden. I boken *Audio-Vision: Sound on Screen* slår Michel Chion redan i början av boken fast att ljudet är något som läggs på bilden. Begreppet för det kallas för *adderat värde*<sup>64</sup> och han menar att ljudets roll är att berika bilden så att mottagaren tolkar det som att ljudet finns där naturligt. Som Sonnenschein skriver i sin bok:

When sound works well with image, the impression is that the sound is already contained in the image itself.<sup>65</sup>

Chion menar att ljudets största inflytande på filmen återfinns i bilden<sup>66</sup> och att det inte skulle finnas någon film om det endast var ljud, medan film kunde existera i ett omvänt förhållande.<sup>67</sup> Jag ställer mig tveksam över att dra det till sin spets på ett sådant sätt som Chion gör. Visst är det så att synen vanligen får företräde framför hörseln då mottagaren upplever en film. En bild säger

---

62 Gorbman. 1987. Sid. 25.

63 Marco Beltrami i *Scoring Resident Evil* (2002).

64 Chion. 1994. Sid. 5.

65 Sonnenschein. 2001. Sid. 168.

66 Chion. 1994. Sid. 149.

67 Chion. 1994. Sid. 143.

trots allt tusen ord vid ett ögonkast. För att mottagaren skall få ”tusen ord” ur ljudsfären kräver det att mottagaren måste lyssna mer koncentrerat och under längre tid än bara i förbifarten. Ljudet skjuts i bakgrunden, medan bilden får stå i förgrunden. Även i de fall där musiken är *diegetisk*<sup>68</sup> och mottagaren därmed kan se var den kommer ifrån, får den en underprioriterad roll gentemot bilden.<sup>69</sup> Men bild och ljud utgör tillsammans filmens helhet. Inte ens på den tiden för stumfilmen var filmen tyst.<sup>70</sup> Jag kritiserade Chions begrepp *adderat värde* i *Silence, Sounds and Screams*.<sup>71</sup> Jag menade där att det ibland snarare skulle kunna röra sig om att ljudet fick en bild adderad till sig, istället för tvärtom. Visst har Chion rätt i att i många fall är ljudet endast adderat till bilden (vilka jag i *Silence, Sounds and Screams* kallade för *deskriptiva ljud* och *förstärkande ljud*<sup>72</sup>) men det finns undantag, nämligen de *narrativa ljuden*.<sup>73</sup> *Narrativa ljud* är ett tydligt brott mot en av filmmusikens sju principer, *underkastelse*, men som den sjunde principen visar så är inte principerna skrivna i sten. Jag tycker det är förhastat att säga att ljudet alltid är det som adderar något till bilden. Ett av de tydligaste exempel på att så är fallet torde vara filmen *Blue* (1993, Derek Jarman) som endast har en blå skärm i bild, men har en levande ljudsfär. Där är det ljudet som är den narrativt drivande kraften, inte bilden. Hur pass viktig är egentligen ljudsfären då man försöker skapa rädsla hos mottagaren? Är den viktigare än bilden? Förhoppningsvis kommer det få ett svar i 4. *Slutsats och diskussion*.

## FÖRFALSKNINGAR

Vad som även är värt att påpeka är att många av de ljud som förekommer i filmen inte alltid syns i bild. Man lägger på bland annat ljudeffekter<sup>74</sup> och tramp ljud<sup>75</sup> i efterhand. Enligt Chion har man alltid lagt på ljud i efterhand för att förstärka de ljud som redan finns<sup>76</sup> och på så sätt även stärka intrycket av filmen. Få är de tillfällen där enbart ljud från inspelningen används. Värt att notera är att för dataspel rör det sig helt och hållet om konstruerade ljud då man numera skapar alla spel i datorer och inte använder sig av filmade sekvenser.<sup>77</sup> Det uppstår på så sätt inga naturliga ljud från inspelningsplatsen som vid film. Med andra ord kan man säga att de ljud som mottagaren upplever är förfalskningar av de verkliga ljuden. Med tiden kommer den förfalskade ljudbilden ge

---

68 Jag ämnar förklara termerna kring *dieges* närmare i 2.3. *Dieges*.

69 Gorbman. 1987. Sid. 11-12.

70 Hofmann, Charles. *Sounds for Silents*. 1970. DBS Publications, Inc./Drama Book Specialists. USA. Sid. 2.

71 Jonsson, Robert. *Silence, Sounds and Screams - en historisk ljudbildjämförelse av två tiders skräckfilm*. 2005. C-uppsats. Örebro Universitet.

72 Jonsson. 2005. Sid. 12.

73 Jonsson. 2005. Sid. 12.

74 Jag ämnar förklara termerna kring *dieges* närmare i 2.3. *Dieges*.

75 Dykhoff. 2002. Sid. 80.

76 Chion. 1994. Sid. 96.

77 Sierra Studios var ett företag som förr använde sig av traditionellt filmade sekvenser i sina dataspel, innan man övergick till 3D-grafiken, vilket de flesta dataspelen idag använder sig av (exempelvis *Resident Evil 3: Nemesis*). Ett par av de mer kända titlarna Sierra Studios släppte var *Gabriel Knight II: The Beast Within* och *Phantasmagoria*.



upphov till en myt om hur ljudet låter.<sup>78</sup> Ett tydligt exempel på det är hur slagsmål i film låter. I verkligheten skulle ett slag inte höras särdeles mycket, medan det görs en stor poäng av det i film. För att hämta en replik från filmen *The Man Who Shot Liberty Valance* (1962, John Ford): "When the legend becomes fact, print the legend." Ett särskilt ljud skapas för en speciell situation, som inte alls har något med det egentliga ljudet att göra. Om det är lyckat kommer det att anammas till andra filmer, teveserier och övriga medier. Ett exempel är hur ljudet av dörrar som öppnas och stängs i filmerna om Star Wars<sup>79</sup> kan användas för att skildra dessa händelser både i och utanför bilden.<sup>80</sup> Detta ljud har överlevt och förts vidare till andra medier och används på ett liknande sätt i teveserien *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999, USA), för att nämna ett exempel. Med andra ord, lyckade förfalskningar blir till myter som sedan ses som de korrekta ljuden. Att då använda de verkliga ljuden för det som mottagaren ser ske i bild skulle inte kännas trovärdigt. Mottagaren tror på legenden och i det ögonblicket som det sker, då spelar det ingen roll om ljuden är verkliga eller ej. Min Soo Kang för ett intressant resonemang i sin text *The Moderns*<sup>81</sup> (1995) rörande förfalskningar, där han menar att förfalskningar alltid har setts ned på, men att de lika gärna kan vara storslagna. Det bör inte finnas några tabun kring förfalskningar, utan det enda som räknas är om mottagaren finner dem trovärdiga.

## LISTENING MODES

Chion anser att det finns tre olika sätt som man kan lyssna på, nämligen *flyktigt*, *semantiskt* och *reducerat*. Det vanligaste av dem är *flyktigt lyssnande*. Det betyder att man lyssnar för att härleda ljudet till dess källa och på så sätt ger mottagaren information om platsen.<sup>82</sup> Med hjälp av detta sätt att lyssna lyckas mottagaren tolka bilden rumsmässigt. *Semantiskt lyssnande* är sättet att lyssna då mottagaren försöker tolka olika koder som förekommer.<sup>83</sup> Det vanligaste sättet är att mottagaren tolkar vanligt tal och sätter ihop det, men det sträcker sig även till mer komplicerade kods-system – som till exempel morse. Slutligen återfinns *reducerat lyssnande*, vilket är då man helt ägnar sig åt att lyssna på ljuden. Man försöker identifiera ljudens egentliga syfte, utan att låta dem referera till bilden. Ofta fläckas ens egen uppfattning om hur ljudet låter på grund av vad man ser i bilden.<sup>84</sup> Sonnenschein vill komplettera det med ett fjärde sätt att lyssna, nämligen *kontextmässigt lyssnande*. Med detta menar han att man inte bara identifierar ljudets källa, utan även sätter det i en

78 Chion. 1994. Sid. 104.

79 *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999, George Lucas), *Star Wars Episode II: Attack of the Clones* (2002, George Lucas), *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (2005, George Lucas), *Star Wars: A New Hope* (1977, George Lucas), *Star Wars: The Empire Strikes Back*, *Star Wars: Return of the Jedi* (1983, Richard Marquand).

80 Sonnenschein. 2001. Sid. 169.

81 Kang, Min Soo. "The Moderns" ur: Rosenstone, Robert A. (red). *Revisioning history: Film and the Construction of a New Past*. Princeton University Press. 1995. USA. Sid. 115-127.

82 Chion. 1994. Sid. 25. På engelska, *causal listening*.

83 Chion. 1994. Sid. 28. På engelska, *semantic listening*.

84 Chion. 1994. Sid. 29. På engelska, *reduced listening*.

känslomässig och dramatisk kontext som kan vara universell, kulturell eller filmiskt specifik.<sup>85</sup> Jag har själv inte valt att använda mig av Sonnenscheins metod, utan inkluderar den här för att visa på att det finns ytterligare tankar kring hur man kan lyssna än de Chion presenterat. Chions tre ursprungliga sätt att lyssna på har jag dock använt i uppsatsen, vilket beskrivs närmare i *1.4. Metod*.

## TVÅ MEDIER, EN FORSKNING

I denna uppsats ämnar jag använda teorin kring ljudforskning för att analysera ljud i både film och dataspel. Detta kan vid första anblicken se ut att vara ett problem, med tanke på att forskningen är inriktad på film. Jag menar dock att film och dataspel har ett flertal likheter, vilka jag anser tillsammans utgör en grund för att ljudforskning även kan appliceras på dataspel. För att finna argument för detta har jag hämtat teorier från tre böcker: *Film Art - an Introduction*<sup>86</sup> (2001), *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*<sup>87</sup> (1980), *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction* (1999) och *Remediation – Understanding New Media*<sup>88</sup> (2002). Utifrån dessa har jag kommit fram till två argument som tillsammans kan sägas utgöra en grund för att applicera filmvetenskaplig ljudforskning även på dataspel. Argumenten för detta är som följer:

### NARRATIV

Det första som behövs förtydligas är vad ett narrativ är. Med narrativ menar jag att en film (eller ett dataspel) försöker berätta en handling för oss, en definition som David Bordwell och Kristin Thompson instämmer i.<sup>89</sup> Handling kräver enligt Seymour Chatman i hans bok *Story & Discourse*<sup>90</sup> (1980) både händelser och karaktärer, som binds samman av en kedja av orsak och verkan som sker i tid och rum.<sup>91</sup> Bordwell och Thompson använder sig av termerna *story* och *plot*<sup>92</sup> för att förtydliga vad ett narrativ är. *Storyn* är det som utgör handlingar, händelser, karaktärer och miljöer<sup>93</sup>, men även de föreställningar som mottagaren bygger upp av vad som sker mellan klippen i narrativet.<sup>94</sup> *Plot* är genom vilket sätt handlingar, händelser, karaktärer och miljöer

---

85 Sonnenschein. 2001. Sid. 78. På engelska, *referential listening*.

86 Bordwell, David & Thompson, Kristin. *Film Art - an Introduction, 6th Edition*. 2001. McGraw-Hill. New York.

87 Chatman, Seymour. *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. 1980. Cornell University Press. USA.

88 Bolter, Jay David & Grusin, Richard. *Remediation – Understanding New Media*. 2002. MIT-Press. London.

89 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 59. Dock utvecklar Bordwell ett djupare resonemang kring det i sin bok *Narration in the Fiction Film* där han menar att narrativ kan betyda tre saker – nämligen en representation av berättelsens värld, ett sätt att strukturera upp berättelsen och slutligen kan det ses som en process. För de som är intresserade av narrativ, hänvisas till *Narration in the Fiction Film*. I denna uppsats kommer främst den första punkten att användas då narrativ åsyftas.

90 Chatman. 1980. Sid. 21.

91 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 60.

92 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 61. Ibland används *discourse* istället för *plot*.

93 Chatman. 1980. Sid. 19.

94 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 62.

förmedlas,<sup>95</sup> men även information av *icke-diegetisk*<sup>96</sup> slag.<sup>97</sup>

Varje narrativ har en början, en mitt och ett slut (vilket inte nödvändigtvis behöver vara skildrat i kronologisk ordning). Bordwell och Thompson menar på att narrativet inte bara startar, utan börjar. Samma sak med slutet, det upphör inte bara, utan det slutar.<sup>98</sup> Det handlar om medvetna val var narrativet börjar och slutar, liksom vad som skildras mellan dessa två punkter. Detta gäller såväl för filmen som för dataspelet – de skiljer sig inte nämnvärt från varandra ur det perspektivet. Alexander instämmer i det: ”Like a narrative, a game begins, develops and ends”.<sup>99</sup> Värt att påpeka är att även om dataspelet ofta har en fast början och slut, så kan det verka som om det har en valfri mitt som enbart beror på mottagarens egna handlingar. Alexander menar dock på att i de flesta fall ändå rör sig om ett slutet system med få verkliga val.<sup>100</sup> Vi tar *Resident Evil 3: Nemesis* som exempel. Mottagaren kan välja vilka gator och rum hon ska besöka, men själva narrativet fortsätter inte förrän hon besöker rätt plats. Då mottagaren väl besökt denna plats, måste hon komma till nästa punkt för att återigen få narrativet att fortsätta.

Då filmen introducerades var det inte mycket mer än rörliga bilder utan något som helst narrativ. Då de första filmerna hade premiär i slutet av 1800-talet var det inte själva narrativet som lockade, utan snarare attraktionen om man köper Tom Gunnings resonemang i essän *Attraktionernas Film. Tidig film, dess åskådare och avantgardet*.<sup>101</sup> Bilder var inte längre frysta i ett ögonblick, utan de rörde på sig. Vi finner liknande fenomen hos dataspelen. Då *Pong* kom 1972 saknade det ett egentligt narrativ. Det enda man gjorde var att få en cirkel att studsas mot streck genom att flytta ett annat streck. Man fick ingen som helst förklaring eller anledning till varför. Det fanns visserligen en början (då man började spelet), ett mitt (spelet) och ett slut (då man inte längre fick studsas i cirkeln mot strecken). Men det återfanns ingen *story* eller *plot* i spelet. Ett inslag i teveprogrammet *Kontroll* menade på att begränsningen främst låg i utformningen av arkadspelen.<sup>102</sup> Företagen tjänade pengar på varje spel man spelade. Mottagaren strävade mot att få höga poäng, inte att uppleva ett narrativ. Då dataspelen kom in i hemmet förändrades situationen. Företagen fick inte längre betalt för varje spel som spelades, de fick betalt för varje

95 Chatman. 1980. Sid. 19.

96 Jag går närmare in på termen *dieges* i 2.3. *Dieges*.

97 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 62.

98 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 68-70.

99 Alexander. 1999. Sid. 57.

100 Alexander. 1999. Sid. 33.

101 Tom Gunning diskuterar i sin essä *Attraktionernas Film. Tidig film, dess åskådare och avantgardet* hur den tidiga filmen gick från att vara en attraktion till att bli narrativiserad. Det bör påpekas att Gunnings resonemang har ifrågasatts av andra teoretiker, men jag finner hans resonemang tillräckligt hållbart för att inkluderas i uppsatsen. Särskilt eftersom det syns klara likheter mellan filmen och dataspelen, vilket i mina ögon stärker Gunnings resonemang. För vidare information hänvisas mottagaren av denna uppsats till Gunnings skrift (Gunning, Tom. ”Attraktionernas Film. Tidig film, dess åskådare och avantgardet” ur: Andersson, Lars Gustaf & Hedling, Erik (red.). 1995. *Modern Filmteori 1*. Studentlitteratur, Lund.).

102 *Kontroll*. SVT2. 2005-11-21.

spel som såldes. Det innebar att man fick leta nya strategier, vilket ledde till dataspel med en (simpel) narrativ struktur. Anledningen var enkel – att spelets mottagare skulle få ett avslut på dataspellet och i känslan av tillfredställelse över att ha klarat spelet gå ut och köpa ett nytt spel.

Detta är det första steget som dataspellet tog att utvecklas mot ett narrativ, precis som filmen gick från att handla om rörliga bilder som attraktion till rörliga bilder med ett narrativ. Det bör dock här påpekas att jag inte anser att alla dataspel faktiskt har ett narrativ. Precis som vissa filmer idag helt kan sakna ett narrativ kan även dataspel göra det. För att exemplifiera med filmer i dag saknar narrativ kan man peka på kortfilmen *Akryls* (2002, Yann Couderc, Xavier Henry, Bruno Hajnal) där en kamera färdas genom olika fantasifulle miljöer utan något bakomliggande narrativ. Ett bredare exempel kan göras genom att peka på avantgarde-trenden i stort. Dessutom kan ett narrativ vara av underordnad betydelse i både dataspel (där upplevelsen är dominerande) eller filmer (där filmen snarare tjänar till att visa upp ett teknologiskt kunnande, som specialeffekter och innovativa kameravinklar till exempel, och som då blir det dominerande).

Sedan dess har dataspelen utvecklats rejält och blivit allt mer lika filmer. Animerade sekvenser ersätter ibland helt möjligheten att påverka narrativet, vilket förekommer i *Resident Evil 3: Nemesis* under ett flertal tillfällen. I vissa spel går det så långt att det kallas för en interaktiv film.<sup>103</sup> Ett av de tydligaste exemplen där ett spel kan sägas vara lik en film är spelet *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* där man väldigt ofta får se långa animerade sekvenser som använder sig av flera filmtekniska effekter som zoomning, kameraåkningar och slowmotion. Susanne Möller, programledare för teveprogrammet *Kontroll*, visar tydligt sina åsikter om *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* i sin uppsats *TV-spel och Film* där hon skriver:

Detta spel är så kraftigt narrativiserat att det i diskussioner kallats för en film med lite interaktiva element.<sup>104</sup>

Möllers åsikt om spelet visar på en tendens som återfunnits bland mottagare av dataspellet och som kallas för scripting i sin extremaste form, nämligen interaktiva filmer. Nu må *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* vara ett av de mer extrema exemplen på marknaden, men det visar ändå på den tendens som faktiskt utvecklats på spelmarkanden. Film och dataspel, två skilda medier som uppstod i två skilda tider, använder sig idag av liknande narrativa strukturer för att föra fram sin berättelse. Båda hade i sin barndom främst målet att locka till sig sina mottagare genom

---

103 Jönsson, Mats. *Film och historia. Historisk Hollywoodfilm 1960-2000*. 2004. KFS i Lund AB. Sverige. Sid. 192.

104 Möller, Susanne. *TV-spel och film - en jämförelse av två mediers tidiga utveckling*. 2002. C-uppsats. Stockholms Universitet. Sid. 17.

attraktionen. I filmen gjordes det genom att visa upp olika vardagliga händelser och i dataspelen fick man upplevelser utan något som helst narrativt inslag. Men båda medierna utvecklades från detta stadium, till att bli allt mer narrativiserat. Med andra ord kan man skönja en klar och tydlig likhet mellan båda mediernas utveckling.<sup>105</sup>

Det bör påpekas att det finns en viss skillnad i interaktivitet mellan de olika medierna. I dataspel kan man dö, vilket i så fall avbryter narrativet, eller så kan man välja en alternativ väg i narrativet. I första fallet förändras inte det faktum att det egentliga narrativet förutsätter att man spelar igenom hela spelet utan att dö (då narrativet har en början, en mitt och ett slut i sig – även om man inte får uppleva det). Ett sådant avbrott i narrativet kan även uppstå i en film – exempelvis om man stänger av den innan den är slut. I det andra fallet kan det istället talas om att det i ett spel finns flera alternativa narrativ, till skillnad från att som filmen endast ha ett narrativ.<sup>106</sup> Jag menar dock att det är av mindre vikt. Geoff King och Tanya Krzywinska menar också på att det vid studier kring film och dataspel ofta begås ett stort misstag då man förenklar förhållandet kring film till passivt och dataspel till aktivt. I verkligheten är området betydligt mer grått, än svart-vitt.<sup>107</sup> Man kan mycket väl se en film som interaktiv. John Alexander skriver i sin bok *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction* (1999) följande:

My aim here is to provide an outline of cinema narrative in just such terms, as an interactive between viewer (player) and the narration itself (the games).<sup>108</sup>

Med det menar han att det är en sorts interaktivitet då mottagaren ser en film och försöker förutse handlingen utifrån ledtrådar i filmen, exempelvis vilka karaktärer som är utomjordingar i filmen *The Faculty*. Han kallar det för ett *rekonstruktionsspel* och målet är att få ett slut som man är nöjd med (även om man inte förutsåg det). Om filmen inte stimulerar mottagarens sinne, blir istället målet ett annat spel – ett *tolkningsspel*.<sup>109</sup> Med andra ord kan det sägas att det förekommer en interaktivitet även då det rör sig om film.<sup>110</sup>

---

105 För vidare studier kring mediernas tidiga utveckling kan Susanne Möllers C-uppsats, *TV-spel och film - en jämförelse av två mediers tidiga utveckling*, vara en bra start. Arbetet känns dock teoretiskt grunt, men ger en bra introduktion till ämnet. Dock bör det tilläggas att Möllers uppsats har sina poänger – exempelvis knyter hon an till Tom Gunning och dennes texter om hur den tidiga filmen blev narrativiserad.

106 Det kan dock ställas mot exempelvis DVD-utgåvor av filmer med alternativa slut, liksom mer experimentella filmer där mottagaren själv får chansen att påverka händelser. Ställer vi dem dessutom mot spel som *Gabriel Knight II: The Beast Within* och *Phantasmagoria* blir gränsen ännu mer otydlig vad som kan vara ett dataspel och vad som kan vara film. Faktum är att gränsen ibland kan sägas vara irrelevant.

107 King, Geoff & Krzywinska, Tanya. "Cinema/Games/Videointerfaces" ur: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red). 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press. Great Britain. Sid. 30.

108 Alexander. 1999. Sid. 35.

109 Alexander. 1999. Sid. 36.

110 I sin bok redogör Alexander mer detaljerat kring narrativ i film och dataspel. Han använder sig däri av termen *game theory* där han liknar filmen vid ett spel. Alexander går djupare in på narrativet än vad jag gör här i uppsatsen, då det inte är mitt huvudområde. För vidare läsning, se *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*.

I grund och botten har de båda medierna ett uttänkt narrativ som mottagaren förväntas uppleva, även om de har olika sätt att förmedla interaktion och narrativ på (och i dataspelets fall kan ha flera olika). De uppkommer inte spontant av sig själva, utan båda har skapats av någon med en plan över hur ljudet i dem skall användas. Med andra ord har både film och dataspel likheter i hur de bygger upp sin handling – oavsett om de skiljer sig i interaktiviteten eller inte.

## REMEDIERING

I uppsatsen har jag använt mig av benämningen medier, men vad betyder egentligen det? Enligt Jay David Bolter och Richard Grusin är media någonting som *remedierar*. Vad de menar är att alla olika medier (böcker, filmer, dataspel, internet, tidningar och så vidare) är rivaler i sina försök att presentera verkligheten.<sup>111</sup> Men de är inte bara rivaler, utan även älskande par. Internet-sidor har liknande upplägg som tidningar, dataspel hämtar inspiration från fotografier, filmer tar efter drag från dataspel och så vidare. Bolter & Grusin menar att de olika medierna i dag inte är isolerade från varandra. Istället förändrar de varandra och flätas samman.<sup>112</sup> Anledningen till detta är att de alla försöker uppnå vad som Bolter & Grusin kallar för *omedelbarhet*. Med det menar man att varje media försöker uppnå illusionen om att de förmedlar ett omedelbart skeende.<sup>113</sup> Ett par exempel på hur olika medier försöker skapa detta är då teve använder sig av live-sändningar, dataspelen som ger en mottagare kontroll över handlingen, internet med sin interaktivitet och filmer som försöker få mottagaren att uppleva den (istället för att enbart se den). Det är vad Brenda Laurel kallar för representationer av verkligheten.<sup>114</sup>

Dock är det här som *remedieringens* dubbla logik kommer in. Genom att försöka få mottagaren att känna en *omedelbarhet* förstärker man också de kanaler som mediet kommer ifrån.<sup>115</sup> Man hoppas dock på att denna förstärkning skall leda till att mediet i sig skall bli osynligt, och därmed få mottagaren att känna *omedelbarhet*<sup>116</sup> – att de upplever det som något verkligt som sker just nu och inte en förfälskning av en händelse. Då denna förfälskning misslyckas och mottagaren ser händelsen komma från mediet, kallas det för *hypermedia*. Det uppstår i samma stund som illusionen av *omedelbarhet* bryts. I dag så pendlar många av de digitala medierna mellan *omedelbarhet*

---

111 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 65.

112 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 15. En intressant sidnotering är att vid uppsatsens analyser av både film och dataspel har dessa förmedlats via samma teveapparat. Det rör sig om olika medier, men förmedling sker genom samma apparatur. Ytterligare en sidnotering kan vara värd att göra här. Mycket av stämningen från *Resident Evil*-spelen sägs vara remedierade från George A. Romeros zombiefilmer. Dataspelet i sin tur fick sedan sin *remediering* i filmen *Resident Evil*. Filmen i sin tur skapade en väg av nya zombie-filmer, som gjorde att George A. Romeros *Land of the Dead* (2005, George A. Romero) fick ett gynnsamt släpp.

113 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 5-6.

114 Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. 1998. Addison-Wesley Publishing Company, Inc. USA. Sid. 10.

115 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 5.

116 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 11.

och *hypermedia*<sup>117</sup> – i alla fall här i västvärlden. Vi bör alltid hålla i minnet att olika kulturella kontexter kan få mottagaren att tolka medierna på olika sätt. Vad mottagaren upplever som *omedelbarhet* kan upplevas som *hypermedia* i till exempel Afrika.<sup>118</sup> En intressant notering gör Ann-Kristin Wallengren i sin bok *En afton på Röda Kvarn* (1998) där hon menar att musiken tidigt användes för att dölja teknologin som filmen förmedlas via.<sup>119</sup> Musiken kan med andra ord användas för att mottagaren skall få en känsla av *omedelbarhet*, framför *hypermedia*.

Med detta som grund kan vi gå in på motiveringen varför jag har tagit med detta avsnitt i den tidigare forskningen. Det finns mycket forskning att tillgå rörande hur ljud har använts i film – i alla fall om man ställer det gentemot den forskning som gjorts för dataspel. Jag menar på att ljudforskningen som skett kring film utmärkt går att applicera även på dataspel. Under rubriken *Narrativ* nämnde jag begreppet *interaktiv film* och det är något som även Bolter & Grusin är inne på. De talar om hur ett nytt medium försöker att absorbera det gamla mediet i dess *remediering*, vilket är fallet med dataspelen och filmen. Dataspelen försöker att absorbera, *remediera*, filmens narrativa struktur, liksom dess användning av ljudet.<sup>120</sup> Wallengren menar att musik tidigare ackompanjerat andra dramatiska uttrycksformer, vilket gjorde det naturligt att även applicera det på filmen då den kom.<sup>121</sup> Bordwell i sin tur menade att då ljudfilmen kom hade den remedierat stumfilmen – man använde i princip samma sätt att göra film, ljudet ersatte bara tidigare funktioner som till exempel texturor och mimande.<sup>122</sup> Likt filmen ärvde sättet att använda sig av musik och icke-musikaliska ljud som ett inslag i sig från tidigare konstformer, ärvde dataspelen det från filmen.<sup>123</sup> I sin artikel *"Play Along – An Approach to Videogame Music"* menar Zach Whalen att musikanvändningen i film har *remedierats* till dataspelen (och då främst från tidiga tecknade filmer och skräckfilm).<sup>124</sup> Båda medierna strävar efter att få dess mottagare att acceptera narrativet som *omedelbarhet* och ett av medlen de har till sitt förfogande är musiken. Man hoppas att mottagaren skall känna en delaktighet i narrativet och därmed skall sympatisera med karaktärerna i det.<sup>125</sup> Både filmen och dataspelen försöker skapa en illusion för dess mottagare att det denne upplever är något omedelbart. De försöker få mottagaren att uppleva narrativet som någonting verkligt. Faktum är att de får medhåll av Lev Manovich som menar på att nya medier i början alltid

117 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 19.

118 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 72-73.

119 Wallengren. 1998. Sid. 28.

120 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 47.

121 Wallengren. 1998. Sid. 23-24. Det bör dock påpekas att filmen som medium hade andra teknologiska förutsättningar än exempelvis teatern och kunde ha tagit en helt annan väg, något som nu inte blev fallet.

122 Bordwell. 1995. Sid. 186.

123 Det bör tilläggas att det inte bara var ljudet som ärvdes från tidigare konstformen, men det är den som är mest relevant för uppsatsen.

124 Whalen, Zach. 2004. Från internet den 20:e januari, 2006. /*Play Along – An Approach to Videogame Music*/ <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>

125 Nu utgår jag från sådana dataspel och filmer där det finns både *narrativ* och karaktärer som man kan identifiera sig med, alltså inte spel som *Pong* eller filmer som *Akryls*.

baseras på tidigare medier,<sup>126</sup> vilket i detta fall gäller dataspelens användande av filmens *omedelbarhet* för ljud.

Som jag tar upp under rubriken *Filmmusikens sju principer* i *Ljudforskning* besitter musik (och även ljud) förmågan att stärka *omedelbarhet*. Den stärker förfalskningen av att mottagaren upplever det som sker i bilden och som jag visar på under rubriken *Musikaliska funktioner* i *Ljudforskning* används musiken enligt Gorbman för att styra folks känslor på ett subliment sätt. Manovich pekar på medier tenderar att likna varandra och som jag pekat på under rubriken *Narrativ* har dataspelen i allra högsta grad haft en liknande utveckling som filmen. Med andra ord kan det sägas vara

relevant att applicera forskning kring filmljud även för dataspelsljud. Man försöker skapa en illusion av att förfalskningen mottagaren upplever är sann och omedelbar. Det är i denna illusion som jag granskar ljudet. Utifrån denna motivering har det ansetts att särskilt teoretiskt material för ljud i dataspel inte behövs i större utsträckning, då medierna ändå är uppbyggda på liknande sätt och remedierar varandra. Alltså kommer jag fortsättningsvis i denna uppsats utgå från det ljudteoretiska materialet om film för att applicera det på båda medierna.<sup>127</sup>

## LJUD I DATASPEL

Med det sagt vill jag ändå ta upp en del av den forskning som faktiskt bedrivits kring ljud i dataspel. Ovan gör jag en poäng i att ljudforskningen för film kan användas också på dataspelen. Janet H. Murray skriver ”gamer designers are making good use of film techniques in enhancing the dramatic power of their games”<sup>128</sup> i sin bok *Hamlet on the Holodeck* (1999). Hon exemplifierar det sedan i texten med dataspellet *Myst* som hon menar har en mycket sofistikerad användning av ljuddesign. Exempelvis beskriver hon hur musikaliska *teman* och atmosfärljud används för att skapa en stämning.<sup>129</sup> Faktum är att hon menar att just atmosfärljuden är viktiga för att skapa en närhet till spelet.<sup>130</sup> Det är alltså det som Bolter & Grusin menar är *omedelbarhet* och som får mottagaren att känna en kontakt med narrativet.

---

126 Manovich, Lev. 2006. Från internet den 10:e januari 2006. /*Image Future*/ [http://www.manovich.net/DOCS/image\\_future.doc](http://www.manovich.net/DOCS/image_future.doc)

127 Dock inte sagt att det faktiskt finns olikheter – eller framför allt, möjligheter till olikheter. I sin artikel *Image Future* skriver Manovich om hur en ny metod att skapa CGI-bilder inte utnyttjas till fullo, då man använder det för att skapa traditionella realistiska bilder. Det kan appliceras även för ljudanvändningen mellan de olika medierna – man använder liknande ljud för ett dataspel då mottagaren har vant sig vid det från filmen, trots att man har möjligheterna att utforska egna vägar att använda ljudet (eller narrativet) på. Likadant var det för filmen då den kom, då den i sin teknologiska form skilde sig mot de tidigare konstformerna. (Wallengren. 1998. Sid. 24.)

128 Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. 1999. MIT Press. USA. Sid. 53.

129 *Themes* och atmosfärljud beskrivs i kapitel 2. *Teori*.

130 Murray. 1999. Sid. 53.



Musiken i dataspelen var förr i tiden väldigt enkel och begränsad av teknologin.<sup>131</sup> Matthew Belinkie skriver dock i artikeln "*Video game music: not just kid stuff*" hur det börjar förändras. Musiken i dataspelen strävar nu mot vad som han menar är en Hollywood-stil, alltså hur musiken fungerar i en film. Dels finns det inte samma teknologiska begränsningar i dataspelen som förr, men de har framför allt blivit mer avancerade i sitt narrativ och tvingar därmed även musiken att bli det. Det kan här vara relevant att återigen peka på *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* som exempel på det ovannämnda. Det strävar efter att vara filmiskt både i bild- och ljudanvändning.

---

131 Belinkie, Matthew. 1999. Från internet den 20:e januari, 2006. /*Video game music: not just kid stuff*/ <http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>

Belinkie tar i sin artikel även upp ett flertal intervjuer med folk från dataspelsindustrin.<sup>132</sup> En av de intervjuade är Mike Pummell, en kompositör för Acclaim Software. Pummell säger i intervjun att då han själv utgår från skapandet av musiken, är det med tanken att om det blir lyckat skall ingen höra det. Med andra ord försöker han i sitt skapande att uppnå det som Gorbman kallar för *identifikationsmusik*. Det skall påverka, utan att synas. Pummell berör också vad som kallas för interaktiv musik, vilket kan sägas vara hur musiken förändras gradvis beroende på var man rör sig. Musiken byts inte ut mot en ny melodi, men stilen förändras utifrån platsens miljö. Exemplet som ges är *Banjo Kazooie* där dess *main theme* förändras på olika sätt då man exempelvis besöker en strand eller ett snöigt berg. Dock är det inte särdeles väl använt i dag, då teknologin sätter sina begränsningar. I sin essä "*Play Along – An Approach to Videogame Music*"<sup>133</sup> menar Whalen att musiken som förekommer snarare är bunden till olika platser och spelas då man når dem. Precis som i filmen används särskilda *tema*<sup>134</sup> för att framhäva platser och personer, vilket bildar återkommande teman. I sin artikel bevisar Whalen hur *tema* i dataspel *Super Mario Brothers* används på samma sätt som i en film. Även om *Super Mario Brothers* är långtifrån *Resident Evil 3: Nemesis* i sin uppbyggnad kan dock ett analys exempel i Whalens essä sägas ligga närmare, nämligen *Silent Hill*.<sup>135</sup>

Till skillnad från vid analysen av *Super Mario Brothers* menar han på att musiken (och de icke-musikaliska ljuden) används för att skapa en ständig osäkerhet hos mottagaren. Barry Atkins gör i sin bok *More Than a Game* en liknande upptäckt vid analysen av dataspel *Half-Life*. Han kallar detta för *audio 'grittiness'* och menar att dataspelen lärt sig av filmerna (och nämner *The Blair Witch Project* (1999, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez) som exempel).<sup>136</sup> Med det menar Atkins att bakgrundsljudens samverkan med det visuella kan användas för att skapa känslor, något som är särskilt viktigt i skräckgenren då man vill få folk att känna rädsla. Han talar här om det som kan kallas för *metastämning*<sup>137</sup> och tangerar den poäng som Murray är inne på rörande *omedelbarhet*. Atkins menar också på att musiken som används hjälper till med att tolka dataspel, exempelvis hur dramatisk musik varnar mottagaren för fara. Det finns klara likheter till det som Gorbman menar är den *narrativa rollen* och *konvention* som jag tog upp under rubriken *Filmmusikens sju principer*. Musiken används för att varsla om skeenden och med tiden har de blivit till fastslagna konventioner. Atkins menar att dataspelen använder musiken på liknande sätt som filmen, särskilt

132 En intressant sidparallell förs här fram av Belinkie under intervjuer med kompositörer. Kompositörer inom filmindustrin har bytt arbetsplats till spelindustrin för att få tryggare arbetsförhållanden. Dessa kompositörer lär även de bidra till att dataspelen ljudmässigt formas enligt filmkonventioner, då de för med sig sina egna erfarenheter till den nya industrin.

133 Whalen, Zach. 2004.

134 Begreppet *theme* beskrivs närmare i 2.4. *Themes & Conventions*.

135 Det bör dock påpekas att där Whalen menar på att *Silent Hill* inte använder sig av musik i större utsträckning (dataspel förlitar sig på icke-musikaliska ljud), använder sig *Resident Evil 3: Nemesis* av musik utöver de icke-musikaliska ljuden.

136 Atkins. 2003. Sid. 69.

137 Se kapitel 2.3. *Dieges* för en närmare förklaring av begreppet.

i fallet med *Half-Life* och dess försök att få mottagaren att känna rädsla. Han summerar ljudanvändningen i dataspel med:

Like the best genre horror movies, *Half-Life* is genuinely capable of generating convincing fear responses in its players.<sup>138</sup>

Jag menar att *Half-Life* lika gärna kunna skulle bytas ut mot ett annat dataspel, exempelvis *Resident Evil 3: Nemesis*. Dataspel använder liknande konventioner som filmen gör, vilket gör det lämpligt att använda filmljudsforskning vid analyser av dataspel, något som även Whalen instämmer i.<sup>139</sup>

Det är även värt att påpeka att det finns personer som menar att filmmusik inte alls kan liknas vid dataspelsmusik. David Bessell menar utifrån analyser av tre dataspel att de endast vid första ögonblicket bär en liknande funktion.<sup>140</sup> Denna likhet kommer då främst i de scriptade sekvenser som mottagaren inte kan påverka, medan musiken i de interaktiva sekvenserna helt skiljer sig från filmen. Jag är dock inte böjd att hålla med om hans antagande. Då Bessell talar om musik syftar han genomgående endast på en del av musiken, nämligen *spektakelmusiken*. Hans beskrivning av musiken i dataspel stämmer in på *identifikationsmusiken*. Bessell menar att filmmusik är den klassiska, orkestrala varianten som *spektakelmusik* ofta utgör, något som jag inte alls är villig att gå med på. *Identifikationsmusiken* är en minst lika viktig, om inte viktigare, inslag i musiken – något som gör att mycket av hans resonemang faller.

## 2. TEORI

### 2.1. VAD ÄR ETT LJUD?

Alla ljud som uppstår skapar vibrationer i luften, även om våra öron inte uppfattar dem.<sup>141</sup> Dessa vibrationer kallas för ljudvågor och då mottagaren uppfattar ett ljud är det dessa ljudvågor som har nått dennes öron. Varje ljud har sju olika kvaliteter, vars begränsning uppstår på grund av vår hörsel.<sup>142</sup> De sju är: *rytm*, *volym*, *frekvens*, *klang*, *hastighet*, *form* och *organisation*. *Rytm* visar på ljudet över en tidsperiod då man lägger märke till om det är rytmiskt (som en tickande klocka) eller om det är oregelbundet (som tal). Rytmiska ljud har en tendens att få mottagaren att känna antingen en viss ro eller irritation, medan ett oregelbundet ljud får mottagaren att bli exempelvis alert eller uppskrämd.<sup>143</sup> *Volym* avgör om ljudet är lågt eller högt, alltså det som i vardaglig mun kallas för

---

138 Atkins. 2003. Sid. 69.

139 Whalen. 2004.

140 Bessell, David. "What's That Funny Noise? An examination of the Role of Music in *Cool Boarders 2*, *Alien Trilogy* and *Medieval 2*" ur: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red). 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press. Great Britain.

141 Sonnenschein. 2001. Sid. 63.

142 Sonnenschein. 2001. Sid. 65.

143 Sonnenschein. 2001. Sid. 65. På engelska, *rhythm*.

volym, och mäts i en skala som kallas för decibel.<sup>144</sup> *Frekvens* anger vilken frekvens ljudet ligger på och mäts i Hertz (Hz), vilket begränsar det mänskliga örat till att uppfatta ljud mellan 20 och 20 000 Hz. Vid frekvenser lägre än 20 Hz känner mottagaren snarare av ljudet rent fysiskt och vid högre frekvenser än 20 000 Hz lägger människan inte märke till dem alls (medan till exempel hundar kan göra det).<sup>145</sup> *Klang* visar på hur ljudvågorna mottas. Om ljudet har en reguljär frekvens uppstår en ton, medan frekvenser som är ojämna kallas för oljud. Ljud är inte antingen eller, utan det finns en gradskala mellan ton och oljud.<sup>146</sup> *Hastighet* visar på hur pass fort ljudvågorna kommer emot oss. Om det är extremt långsamt förlorar människan lätt koncentrationen och om det är extremt snabbt kommer det att smälta samman. Det mänskliga örat kan som mest uppfatta fem stavelser per sekund vid tal under kortare tidsperioder.<sup>147</sup> *Form* beskriver ljudets form, alltså dess början, mitt och slut.<sup>148</sup> *Organisation* visar hur väl ljudet är organiserat (eller kaotiskt om *organisation* saknas). Där *rytm* enbart beror på fysiska och biologiska parametrar, beror *organisation* även på det sociala och kulturella arvet. Ett exempel är det svenska språket. För svenskar är det organiserat då de känner till det, medan det för andra istället verkar kaotiskt och kan uppfattas som rena rappakaljan. Det är vad *organisation* betyder.<sup>149</sup>

Genom dessa sju olika kategorier får ett ljud sin särprägel, men det är inte det enda som avgör hur ett ljud låter då mottagaren upplever det. Vår mottagare, örat, har nämligen sina begränsningar. Hörseln sägs vara det första sinnet som människan utvecklar – det uppstår redan under femte månaden av graviditeten – och det sinne som även folk i koma kan uppfatta omvärlden med.<sup>150</sup> Trots det blir ofta örat bara ett understöd till ögat i form av inhämtande av information. Ser man till hur stort sinnesintag som varje sinne har är hörseln det delat tredje viktigaste sinnet tillsammans med lukten (bara synen och känseln är större).<sup>151</sup> Intressant nog är att örat endast har 14 000 receptorer att urskilja ljud med, medan ögat har en miljon receptorer att urskilja bilder med. Trots detta kommer två färger som blandas samman för ögat att bli en färg, medan örat urskiljer två olika ljud då de blandas samman.<sup>152</sup> Det mänskliga örat är uppbyggt i tre delar, som kallas för inneröra, mellanöra och ytteröra. Ytterörat är det som människan i vardagligt språk kallar för öra. Dess syfte är att fånga upp ljuden och föra dem in i mellanörat, ungefär som en tratt. Ytterörat tenderar också att förstärka de frekvenser som den mänskliga

---

144 Sonnenschein. 2001. Sid. 66. På engelska, *intensity*.

145 Sonnenschein. 2001. Sid. 67. På engelska, *pitch*.

146 Sonnenschein. 2001. Sid. 67-68. På engelska, *timbre*.

147 Sonnenschein. 2001. Sid. 68. På engelska, *speed*.

148 Sonnenschein. 2001. Sid. 69. På engelska, *shape*.

149 Sonnenschein. 2001. Sid. 70. På engelska, *organization*.

150 Sonnenschein. 2001. Sid. 72.

151 Dykhoff. 2002. Sid. 61.

152 Sonnenschein. 2001. Sid. 74.

rösten ligger på, samtidigt som den hjälper till att bedöma avstånd till ljudkällorna.<sup>153</sup> I mellanörat konverteras ljudvågorna från att ha färdats genom luft, till vatten som finns i innerörat. Även här förstärks den mänskliga rösten framför andra ljud, samtidigt som det hjälper till att dämpa höga ljud. Dock kan de inte dämpa ljud av explosiv natur eller långt utdragna ljud.<sup>154</sup> Då ljudvågorna nått innerörat konverteras de till energi som hjärnan kan tolka till information för oss.<sup>155</sup> Chion menar på att örat i sig är oväsentligt i tolkandet av ljud, det är endast ett redskap som för informationen till hjärnan där den blir avkodad och tolkad åt mottagaren.<sup>156</sup>

Ljudet har dessutom förmågan att påverka den mänskliga kroppen rent fysiologiskt. Ljud kan förändra vår kroppstemperatur, blodcirkulation, puls, andning eller få mottagaren att svettas.<sup>157</sup> I dokumentären *Scoring Resident Evil* berättar Marilyn Manson att han vid skapandet av musik är fullt medveten om det. Som han själv säger om mottagarens påverkan av musiken: ”Om de får ont i magen, så kan det vara mitt fel.”<sup>158</sup> Även ljud-bild förhållandet påverkar människan på ett liknande sätt. Sonnenschein ger som exempel att en ljudläggare som tar bort andningsljuden från en flöjtist i en film faktiskt kan skapa andningsproblem hos åskådaren då deras egen andning inte kan synkroniseras med musiken.<sup>159</sup> Han pekar ut som en generell regel att låga frekvenser (upp till 65 Hz) ofta påverkar vårt bäcken, våra lår och ben, vilket påverkar sexuella känslor, matsmältning och djupliggande känslocentrum. Högre frekvenser känns mer i överkroppen, nacken och huvudet, och påverkar oftare det mänskliga nervsystemet och sinnet.<sup>160</sup> Men ljudet har även förmågan att påverka vårt psyke och prestationsförmåga. I en intervju med Christina Doctare<sup>161</sup> i *P4 Extra* berättade hon att man vid en skola låtit eleverna få en timmas extra musikundervisning i veckan, vilket överlag ökade elevernas betyg i samtliga ämnen. Doctare menar att musik kan användas för att stimulera den mänskliga hjärnan för att både undvika stress och påverka vårt välbefinnande, samtidigt som det stimulerar vår prestationsförmåga.<sup>162</sup> Med andra ord, ljud har en stor inverkan på människan. Men vad finns det då för olika sorters ljud?

## 2.2. DE SEX LJUDEN

Jag har valt att dela in alla ljud i sex olika kategorier, nämligen atmosfärljud, brus, ljudeffekter, musik, röst och tystnad. Anledningen till det är för att jag skall kunna definiera ljudsfären i

---

153 Sonnenschein. 2001. Sid. 73.

154 Sonnenschein. 2001. Sid. 73-74.

155 Sonnenschein. 2001. Sid. 74.

156 Chion. 1996. Sid. 136.

157 Sonnenschein. 2001. Sid. 71.

158 *Scoring Resident Evil*.

159 Sonnenschein. 2001. Sid. 116.

160 Sonnenschein. 2001. Sid. 70.

161 Christina Doctare är en forskare kring den mänskliga hjärnan. Hon har tidigare arbetat åt WHO vid rehabilitering av folk från Balkankriget som lidit av hjärnstress. Doctare har forskat mycket kring stresshantering och fått skrifter publicerade kring det.

162 *P4 Extra*. P4. Kl. 14.05-16.00. 051227.

analysen. Då jag har gjort indelningarna har jag utgått från vad andra har sagt om ljud. De som främst legat till grund för mitt urval av de olika ljuden är Chion, Sonnenschein och Dykhoff. Nedan beskrivs de olika ljuden närmare.

## ATMOSFÄRLJUD

Atmosfärljud kan sägas vara platsens egna läten – i ett kontorslandskap är det exempelvis ett lågt sorl av röster och telefoners ringande, medan det i en skog kan röra sig om vindsus och fågelsång.<sup>163</sup> För mig känns den definitionen väldigt lagom för det jag anser vara atmosfärljud. Chion däremot vill dela upp det ytterligare – både i *omgivningens ljud*<sup>164</sup> och *elektroniskt överförda ljud*.<sup>165</sup> Jag finner det som en mindre lyckad uppdelning att göra, eftersom jag inte ser någon vinst med att göra alltför snäva uppdelningar av kategorierna. Däremot talar Chion om att atmosfärljud kan uppnå ett så kallat *naturliga ljudsfär*<sup>166</sup> som jag kan instämma i. Med det menar han hur de näst intill har ett eget liv då de inte beror på bilden, även om han tar tillfället i akt att påpeka att de dock inte kan stå på helt egna ben – något som jag dock inte håller med om. Atmosfärljudens funktion kan dock sägas vara att uppnå en *naturlig ljudsfär*, nämligen att ingjuta en illusion om hur det egentligen skulle låta på platsen mottagaren befinner sig på. Det är för övrigt något som ligger nära termen *omedelbarhet* som Bolter & Grusin använder sig av. Om en *naturlig ljudsfär* uppnås hjälper det onekligen till att skapa en illusion av omedelbarhet, av att mottagaren verkligen är där på platsen. *Naturlig ljudsfär* är ett begrepp som jag ämnar använda utifrån ett perspektiv där man med hjälp av atmosfärljud försöker skapa illusionen av *omedelbarhet* hos mottagaren.

Atmosfärljud kan ibland användas då man vill få fram tystnad, något som beskrivs närmare nedan, under rubriken *Tystnad*.

## BRUS

Brus är sådant ljud som inte tillför någonting, utan endast ligger och stör den kommunikation som sker mellan mediet och mottagaren.<sup>167</sup> Ju längre bruset varar desto mer smärtsam kommer det uppfattas både fysiologiskt och psykologiskt. Precis som Doctare menar att ljudet kan stimulera en ökad prestationsförmåga, kan det även användas på ett omvänt sätt. Dykhoff menar att brus kan uppstå från andra ljud, exempelvis atmosfärljud som har mixats för lågt. Genom att man inte kan höra vad de skall föreställa blir det bara ett brus.<sup>168</sup> Brus kan också uppstå från dålig

---

163 Dykhoff. 2002. Sid. 88.

164 Chion. 1994. Sid. 75. På engelska, *ambient sound*.

165 Chion. 1994. Sid. 76-77. På engelska, *"on-the-air" sound*.

166 Chion. 1994. Sid. 150-152. På engelska, *suoverfield*.

167 Fiske, John. *Kommunikationsteorier*. 1990. Wahlström & Widstrand. Borås. Sid. 19.

168 Dykhoff. 2002. Sid. 89.

ljudupptagningsutrustning (vilket blir tydligt i filmer som *The Mummy* [1932, Karl Freund]) och där ofrivilliga ljud stör andra ljud (George Watters, supervising sound editor för ett flertal Star Trek-filmer, ger ett exempel där ett knarrande ljud av plywood kunde höras genom dialogen ombord på rymdskeppet Enterprise<sup>169</sup>). Man kan också säga att ett ljud som har en mycket kaotisk *organisation*, *klang* som ligger mot oljud eller en extrem *voly*m också kan klassificeras som brus.<sup>170</sup>

Dykhoff menar att bruset som ljud inte tillför någonting. Det enda som bruset gör är att orsaka obehag och att det uppstår en lättnad då det upphör.<sup>171</sup> Men det är just däri dess vikt ligger. Då bruset upphör framstår en kontrast och det ger en tydlig förändring i hur mottagaren upplever ljudsfären.

## LJUDEFEKTER

Ljudeffekter är ett av de sex ljud som Dykhoff menar på uppmärksammas mest, efter rösten, och som i många fall kan kopplas till det som sker i bilden.<sup>172</sup> Ett exempel som Dykhoff nämner är ljuden av lasersvärden i *Star Wars*, även om det kan utökas med många fler exempel. Det kan vara på sin plats att påpeka att ljuden i sig inte behöver vara av spektakulärt slag, utan Dykhoff skriver att det ibland kan röra sig om ljud som förstärker det som syns i bild, till exempel att en dörr stängs.<sup>173</sup>

De flesta ljudeffekter som mottagaren hör kan dock räknas vara förfalskningar. Chion ger ett av de tydligaste exemplen<sup>174</sup> – de gånger som ett slag hörs är det för att det skall motsvara handlingens dramatiska effekt i bilden. Ett vanligt knytnävsslag låter inte särdeles mycket i verkligheten, men i såväl film som spel förväntar mottagaren sig det. Eftersom ett knytnävsslag i sig inte genererar speciellt mycket ljudeffekter tvingas man då söka efter andra läten som ljudmässigt kan uppfylla den dramatiska effekt som bilden kräver. Med andra ord blir förfalskningarna av ljudeffekterna till det som sker en *konvention* och vad mottagaren förväntar sig på ett sådant sätt som presenterades under rubriken *Förfalskningar i Ljudforskning*.

---

169 Sonnenschein. 2001. Sid. 25.

170 Sonnenschein. 2001. Sid. 70.

171 Dykhoff. 2002. Sid. 89.

172 Dykhoff. 2002. Sid. 84.

173 Dykhoff. 2002. Sid. 87.

174 Chion. 1994. Sid. 60-61.

## MUSIK

Gorbman menar att det finns två olika sorters musik inom film, *spektakel*<sup>175</sup> och *identifikation*.<sup>176</sup> *Spektakelmusik* kommenterar tydligt det som sker i bilden – ofta i form av en storslagen orkester. Ett exempel är *Imperial March* från *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1980, Irvin Kershner). Den försöker inte skapa en *omedelbarhet* mellan *diegesen*<sup>177</sup> och mottagaren som *identifikationsmusik* syftar till (och som förklaras närmare nedan), utan försöker istället skapa en mer storslagen kvalitet av bilden. Då Gorbman skriver att kritiker kring filmmusik, vid tidpunkten för boken, till stor del har missat poängen med filmmusiken är det *identifikationsmusik* hon syftar på. Till skillnad från *spektakelmusiken* måste man bedöma *identifikationsmusiken* utifrån den narrativa kontext som den placerats i.<sup>178</sup> Detta är något som Sonnenschein även berör. Han kallar det dock för primära och sekundära känslor och menar att det inte bara omfattar musik, utan även andra ljud. De primära känslorna rör karaktärernas känslor i narrativet och de sekundära känslorna är för mottagaren av narrativet. Genom att undersöka om musiken är *spektakelmusik* eller *identifikationsmusik* kan man få ledtrådar till hur mottagaren skall tolka bilden. Med *spektakelmusik* inbjuds mottagaren inte till att identifiera sig med personen, utan istället betrakta den utifrån. Med *identifikationsmusik* däremot, är det tänkt att den skall ge mottagaren en förståelse och identifikation med karaktärerna.<sup>179</sup>

Det finns alltså två sorters musik inom film. Chion menar att det finns två sätt för musiken att påverka stämningen i bilden, nämligen genom att vara *empatisk* och *oempatisk*. Vad Chion menar med *empatisk* är att musiken då följer det som syns i bilden och försöker få våra känslor låsta vid en känslostämning. Användandet av sådan musik som arketypiskt brukar ses<sup>180</sup> som sorgsna, glada, skrämmande och liknande är *empatisk*.<sup>181</sup> *Oempatisk* uppstår då man väljer att ignorera bildens rytm och klipp för att sakta bygga upp en stämning och intensifiera mottagarens känslor.<sup>182</sup> Slutligen menar Chion att det finns musik som varken är *empatisk* eller *oempatisk*. Den har inte som mål att försöka få mottagaren att uppleva någon känslomässig respons, utan finns

---

175 Gorbman. 1987. Sid. 68.

176 Gorbman. 1987. Sid. 65-68.

177 Jag går närmare in på termen *dieges* i 2.3. *Dieges*.

178 Gorbman. 1987. Sid. 12.

179 Sonnenschein. 2001. Sid. 182.

180 Värt att påpeka är att då jag använder mig av orden "arketypiskt brukar ses" så står det inom en kulturell kontext. Vad som i västvärlden skulle kunna upplevas som skrämmande (eller annan känsla, för den delen) är inte alls nödvändigtvis detsamma i övriga världen. Då termerna används längre fram i uppsatsen kommer de syfta på arketyppiska ljud ur en västvärldskontext.

181 Chion. 1994. Sid. 8. På engelska, *empathetic*.

182 Chion. 1994. Sid. 8. På engelska, *anempathetic*.



där bara för att göra mottagaren uppmärksam på något.<sup>183</sup> Man kan då ställa sig frågan om inte *empatisk* och *oempatisk* är detsamma som *spektakel* och *identifikation*? Eftersom jag delat upp dem i två stycken anser jag inte det, även om de delar vissa gemensamma drag. Det är alltför enkelt att dra den slutsatsen att man kan para ihop *empatisk* med *identifikationsmusik* och *oempatisk* med *spektakelmusik*. Jag anser att exempelvis *spektakelmusik* kan var *empatisk* då den till sin natur kan vara sorgsen, glad eller ge uttryck för en liknande arketypisk känsla som vid *identifikationsmusik*.

Gorbman tar bland filmmusikens sju principer upp att känslor väcks då musik används, men att man inte alltid kan vara säker på vilken känsla som väcks. Givetvis spelar saker som kulturell kontext och personliga erfarenheter in på de känslor som mottagaren erfar. Trots det kan det sägas att vissa sorters strukturer inom musik tenderar att väcka vissa känslor. Det finns med andra ord en tradition för vilken sorts musik som används då man vill framkalla en specifik känsla, till exempel sorg eller skräck. Sonnenschein presenterar en tabell över hur musik låter vid specifika känslor. Det bör dock påpekas att det inte är han själv som för fram dessa, utan det är baserat på idéer från Friedrich Marpurg, en man som Sonnenschein kallar för en av de främsta studenterna av ljud under 1700-talet.<sup>184</sup> I denna uppsats kommer denna tabell att användas för att visa vilka sorts känslor musiken har knutet till sig. Tabellen med känslor som Sonnenschein presenterar i sin bok återfinns i uppsatsens *Bilagor*. Värt att påpeka är att jag tog upp det Gorbman skrev om känslor i *Filmmusikens sju principer i Ljudforskning* där det skrevs att olika sorters känslor kan väckas av ett musikstycke. Givetvis spelar personliga erfarenheter och kulturella faktorer in utifrån hur man tolkar musiken. Jag är, som tidigare sagts, inte ute efter att konkret bevisa känslor hos en mottagare, utan istället att finna de strategier man valt i ljudet. Om ljudläggare, vilket Sonnenschein är, följer principerna från Marpurgs modell är det med andra ord ett utmärkt verktyg att förankra sig vid då man pratar om vilka känslor musiken försöker förmedla.

## RÖST

Röster är vad jag valt att kalla de ljud som kommer av den mänskliga rösten. Det rör sig dels om rena dialoger, men även om andra mänskliga läten, som till exempel hostningar, skrik och gråt. Sonnenschein beskriver rösten som ett verktyg för ”making sounds and expressing ourselves”<sup>185</sup>

Det finns tre olika slags dialoger, nämligen *sceniskt*, *ordagrant* och *maskerat tal*.<sup>186</sup> Chion var den

---

183 Chion. 1994. Sid. 9.

184 Sonnenschein. 2001. Sid. 107-108.

185 Sonnenschein. 2001. Sid. 131.

186 Chion. 1994. Sid. 171-183.

som lade fram dem och Sonnenschein har valt att acceptera denna indelning utan att ifrågasätta den, något som även jag valt att göra. *Sceniskt tal* är de fall där tal tjänar till att informera och påverka mottagaren.<sup>187</sup> Chion menar att *sceniskt tal* alltid är underordnad bilden och att talet hörs klart och tydligt.<sup>188</sup> Med *ordagrant tal* åsyftas då en *icke-diegetisk* röst prioriteras över bilden och de *diegetiska ljuden*, något som vanligtvis är fallet med så kallade berättarröster (voiceover commentary).<sup>189</sup> Med andra ord, dominerar rösten bilden och kan förändra bilden genom rösten.<sup>190</sup> *Maskerat tal* är sådant tal som man inte hör till fullt eller då det inte är direkt knutet till handlingen som sker i bilden.<sup>191</sup>

## TYSTNAD

Sonnenschein skriver i sin bok *Sound Design* att en total tystnad är omöjlig att uppnå. Det mänskliga örat kommer alltid att höra någonting, för även om omgivningen är tyst ger kroppen ifrån sig egna ljud som örat hör.<sup>192</sup> Även mediet som förser mottagaren med filmen eller dataspelet ger ifrån sig ljud som bryter den totala tystnaden.<sup>193</sup> Det kan därmed menas att det inte finns någon egentlig tystnad, men det är ingen anledning till att ignorera tystnaden som begrepp. Den tystnad som mottagaren återfinner i olika texter kan sägas vara förfalskningar av den totala tystnaden och som Kang resonerar kring i sin text *The Moderns*, behöver inte förfalskningar på något sätt betraktas som sämre än originalet (se rubriken *Förfalskningar* i *Ljudforskning*), något som Gorbman även instämmer i.<sup>194</sup> Tystnaden är ett begrepp som inte syftar till den totala tystnaden, utan kan istället definieras som avsaknaden av ett eller flera ljud (det vill säga atmosfärljud, rösten, ljudeffekter och [*diegetisk*] musik).<sup>195</sup> Mottagaren upplever det som att filmen eller dataspelet då är helt tyst – även om det mänskliga örat ändå uppfattar ljud. Tystnad är något som kan uppnås genom olika strategier, som alla bygger på kontrasten mot det mottagaren tidigare upplevt ljudmässigt.<sup>196</sup> Denna kontrast får mottagarens uppmärksamhet att väckas ytterligare enligt Sonnenschein.<sup>197</sup>

En strategi för att uppnå tystnad är användandet av den *icke-diegetiska* tystnaden,<sup>198</sup> vilket är att helt utesluta de fem ljuden (atmosfärljud, brus, ljudeffekter, musik och röst) från ljudspåret.

---

187 Sonnenschein. 2001. Sid. 156-157. Även Bordwell instämmer i detta. (Bordwell. 1995. Sid. 163).

188 Chion. 1994. Sid. 171.

189 Sonnenschein. 2001. Sid. 157. På engelska, *textual speech*.

190 Chion. 1994. Sid. 172-173.

191 Sonnenschein. 2001. Sid. 157.

192 Sonnenschein. 2001. Sid. 66 & 124.

193 Sonnenschein. 2001. Sid. 124.

194 Gorbman. 1987. Sid. 63.

195 Gorbman. 1987. Sid. 18.

196 Chion. 1994. Sid. 57.

197 Sonnenschein. 2001. Sid. 6.

198 Gorbman. 1987. Sid. 18.

Denna sorts tystnad uppstod inte förrän ljudfilmen kom, då man innan inte kunde göra ett avbrott i ljudet.<sup>199</sup> Gorbman menar dock att det är något som filmskapare genom åren försökt undvika till varje pris, då de fruktat ett avbrott i filmens *kontinuitet*.<sup>200</sup> Detta beror på att mottagaren då skulle uppleva det som att någonting är fel, som att det har uppstått ett fel i mediet,<sup>201</sup> exempelvis att något är fel med högtalarna eller att ljudläggarna glömt lägga dit ljudspåret. En annan strategi är att använda sig av *resonansljud* för att framhäva omgivningens tystnad.<sup>202</sup> Med *resonansljud* åsyftas ljud som tickande klockor, ekon av ylande vargar och liknande, med andra ord atmosfärljud eller ljudeffekter. Chion använder sig av ordet ”noises”<sup>203</sup> för att påvisa ytterligare en sorts strategi av tystnad, men den känns missvisande som en egen kategori. I grund och botten rör det sig om samma strategi, även om de ljud som används – atmosfärljud eller ljudeffekter – skiljer sig. Strategins funktion är att framhäva den tystnad som återfinns i bilden, genom att visa upp de avlägsna *resonansljuden*.<sup>204</sup> Ytterligare en strategi för att skapa tystnad är användandet av *icke-diegetiskt ljud*, vilket bäst kan exemplifieras där mottagaren hör musik spelas utan att denne hör något av de ljud som kan härledas till bilden. Utifrån detta kan det även sägas vara troligt att ännu en strategi finns – nämligen genom att blanda *resonansljud* med *icke-diegetisk* musik.

Tystnad kan användas för att framkalla en känsla av rädsla. Som Sonnenschein skriver:

The absence of sound can evoke the fear of the absence of life.<sup>205</sup>

Det som Sonnenschein menar är, att tystnaden kan användas för att visa hur folk är ensamma och övergivna, utan något hopp om att överleva.

Det kan även vara på plats att definiera vad jag inte anser vara tystnad. Vid vissa tillfällen kan miljön vara befriad från allt utom en ljudkälla, må det vara musik eller en röst. Jag anser ett kort, naturligt, uppehåll i denna ljudkälla inte skapar tystnad. Med naturligt menar jag till exempel att en röst tystnar för att samla sig eller att en flöjtist behöver göra en paus för att andas. Undantag är om det sker vid *synkpunkter*, något som förklaras vid 2.5. *Synkljud*.

---

199 Chion. 1994. Sid. 57.

200 Gorbman. 1987. Sid. 18.

201 Chion. 1994. Sid. 57

202 Sonnenschein. 2001. Sid. 125. Även Chion instämmer i detta (Chion. 1994. Sid. 58).

203 Chion. 1994. Sid. 57

204 Sonnenschein exemplifierar denna ljudstrategi med bland annat *The Blair Witch Project*. (Sonnenschein. 2001. Sid. 126.)

205 Sonnenschein. 2001. Sid. 125.

## 2.3. DIEGES

Ljuds förankring till narrativet kan sägas finnas i tre olika kategorier, nämligen *diegetisk*, *icke-diegetisk* och *metadiegetisk*.<sup>206</sup> *Dieges* betyder den värld som narrativet utspelar sig i, vilket i *Star Wars* är i en "galaxy far, far away"<sup>207</sup> eller en avbild av vår verklighet i en film som *The Faculty*. Enligt Gorbmans definition är *diegetiska ljud* sådana som spelas i ett mediums narrativ och *icke-diegetiska ljud* sådana som ligger utanför narrativets värld. *Metadiegetiska ljud* kan liknas vid återkommande *tena* som först har varit *diegetiska* och skapat en stor betydelse, men som senare återkommer utan en *diegetisk* källa (exempel på då det kan uppstå är då karaktären minns det förflutna). Anledningen till att jag tar upp dessa termer i uppsatsen är för att kunna definiera ljudets plats i narrativet och förhållandet till mottagaren. Är ljudet rotat i bilden? Är det avsett för mottagaren eller för karaktärerna i filmen?

Chion ställer upp ett annat förslag över hur man skall kategorisera ljuden, nämligen *visualiserade ljud* och *dolt ljud*. *Visualiserade ljud* är sådana ljud som mottagaren kan se i bild och som Chion kallar för *ljud i bild* och *dolt ljud* utgörs av *ljud utanför bild* och *icke-diegetiska ljud*.<sup>208</sup> Bordwell finner att *ljud utanför bild* har en utmärkt förmåga att ge mottagaren en insikt hur de skall tolka saker som sker utanför bilden.<sup>209</sup> Chion fortsätter sedan att ytterligare expandera ljudmodellen genom ljud som kallas för *elektroniskt överförda ljud*, *interna* och *omgivningens ljud*.<sup>210</sup> Chion gör i min mening ett misstag. Robert Toplin för i sin bok *Reel History: In Defense of Hollywood* (2002) ett resonemang kring historiska filmers försök att tillfredsställa en fullständig historisk autenticitet. Detta resonemang kan vid en första anblick här vara helt irrelevant, men det är faktiskt mer passande än vad man först kan tro. Toplin menar att de som man försöker tillfredsställa (kritikerna) kommer hungrigt vilja ha mer och inte alls bli tillfredsställda.<sup>211</sup> Oavsett hur mycket Chion försöker inkorporera alla sorters ljud, kommer alltid kritiker finna ljud som inte passar in i hans modell. I min mening fungerar visserligen hans nuvarande modell, även om hans ursprungliga modell fyller de syften som egentligen behövs. Chion har utvecklat sin tidigare modell rörande ljudens roll i ett narrativ efter att ha fått kritik mot sin första modell. Han expanderar den för att tillfredsställa kritikerna<sup>212</sup> men det kommer alltid finnas kritiker kvar. Chion har helt rätt i att man inte skall kasta bort hans modell för att andra kommit med kritik mot den. Men genom att försöka täcka

---

206 Gorbman. 1987. Sid. 22-23.

207 *Star Wars: A New Hope*.

208 Chion. 1994. Sid. 74. På engelska blir *visualiserat ljud*, *visualized sounds*, medan *dolt ljud* blir *acosmatic sound*. *Ljud i bild* och *ljud utanför bild* blir på engelska *onscreen sounds* respektive *offscreen sounds*.

209 Bordwell. 1995. Sid. 120.

210 Chion. 1994. Sid. 78.

211 Toplin, Robert. *Reel History: In Defense of Hollywood*. 2002. University Press of Kansas. USA. S. 18.

212 Som han själv skriver, "Why reject a valuable distinction simply because it isn't absolute? [...] We must add new categories - not claiming thereby to exhaust all possibilities, but at least to enlarge the scope, to recognize, define, and develop new areas." (Chion. 1994. Sid. 75)

upp alla sorters ljud kommer man alltid att hamna i fällan att man missar vissa sorters ljud som är svåra att placera i någon av kategorierna. Kritiker kommer alltid finna något att kritisera. Genom att expandera sin tidigare modell riskerar Chion att förlora fokus, utan att för den skull göra kritikerna nöjda.

För mitt arbete kommer jag dock främst att använda mig av Gorbmans definition, nämligen *diegetiska*, *icke-diegetiska* och *metadiegetiska ljud*, då jag anser att den fullt ut fyller det syfte jag behöver för att kategorisera varifrån ljuden härstammar (om de återfinns i, utanför eller fristående från bilden). Det finns dock tillfällen i uppsatsen som jag refererar till ljud som *ljud utanför bild* för att förtydliga om ljuden inte syns i bild. Chion har i sin text dock ett mycket intressant begrepp som han kallar för *mystikljud*.<sup>213</sup> Han menar nämligen att ljud som är *diegetiska*, men som befinner sig *utanför bild* är utmärkta för att visa upp något, utan att faktiskt visa det i bild. Mottagaren får skapa bilden i sitt eget huvud utifrån vad den hör, vilket skapar ”suspense”. Chion menar att det inte är särskilt ovanligt att onda, inspirerande eller kraftfulla karaktärer introduceras genom *mystikljud*.<sup>214</sup> Bordwell passar på att inflika att detta ofta sker precis innan karaktären syns i bild och inte långt i förväg.<sup>215</sup>

Oavsett om ett ljud är *diegetiskt*, *icke-diegetiskt* eller *metadiegetiskt* har det samma syfte, nämligen att påverka mottagaren genom att skapa känslor hos denne. Det görs oftast genom att ljud försöker förstärka de känslor som återfinns i bilden. Furhammar talade redan på sextioalet om ljudets funktion att skapa känslor, där han skrev följande:

Filmmusiken kan lösgöra sig från själva *handlingens* känsloton och ändå bibehålla en intim närhet till filmens anda, bidra till att framkalla vad man skulle kunna benämna en ”metastämning”.<sup>216</sup>

Med andra ord behöver inte ljuden vara direkt knutna till det som sker i bild. Syftet är att påverka mottagaren och det kan även göras med ljud som inte förstärker det som bilden visar. Tvärtom passar ljudet egentligen inte ihop med det bilden visar, men just genom denna kontrast skapas en känslöstämning.

## 2.4. TEMA & KONVENTIONER

Gorbman menar att ett *tema* (ibland även *leitmotif* eller *theme*) är ljud som återkommer mer än en gång under en film.<sup>217</sup> Dessa kan fylla flera olika funktioner – allt från att signalera en person eller

---

213 Chion. 1994. Sid. 85. På engelska, *active offscreen sound*.

214 Chion. 1994. Sid. 72-73.

215 Bordwell. 1995. Sid. 139.

216 Furhammar. 1964. Sid. 48.

217 Gorbman. 1987. Sid. 26. Gorbman skriver uttryckligen att det gäller för musik och film, även om jag, som tidigare påpekats i

en plats med exakt samma ljud. Eller så kan ljudet förändras något för att skapa en mer dynamisk återkoppling.<sup>218</sup> Chion menar att ett *tema* även fungerar som ett sätt att föra fram en del av händelsen, platsens eller personens idé.<sup>219</sup> För att återgå till ett tidigare använt *tema* i uppsatsen: *Imperial March* från *Star Wars: The Empire Strikes Back* symboliserar inte bara att mottagaren kommer att få uppleva en scen där Imperiet figurerar. Det signalerar också, genom sin pompösa och majestätiska stil, Imperiets storslagenhet som dominerande makt. Ett *tema* kan med andra ord fylla två betydelser, dels genom att associera till tidigare händelser i filmen och sekvenser där ett *tema* förekommit, samt att betona det i de delar som man valt att skapa ett *tema* för.

Gorbman menar också att det finns något som kallas för *konventioner* (på engelska *melodic konventioner*), vilket kan förklaras som att varje filmgenre har olika sorters ljud som den förknippas med.<sup>220</sup> Hon exemplifierar med att western-genren ofta använder sig av en viss sorts ballader eller musik som framhäver naturen. Sonnenschein ger ett exempel på en *konvention* inom skräckgenren, där man ofta bygger upp stämningen mot ett förväntat ljud, men sedan får ett helt annat och lagom då man tror att faran är över kommer det ljud mottagaren först förväntade sig.<sup>221</sup>

## 2.5. SYNKLJUD

*Synkljud* är något som uppstår då bilden och ljudet verkar stämma överens – även om de är tagna från två skilda sammanhang. Att de verkar vara synkroniserade gör att mottagaren tolkar dem som att de helt naturligt hör samman. Detta är något som Chion kallar för *synchresis*.<sup>222</sup> Vidare menar Chion att det emellanåt uppstår vissa punkter där synkroniseringen mellan bild och ljud blir särdeles bra och sticker ut, något som han kallar för *synkpunkter*.<sup>223</sup> Bessell menar att filmen har lättare att uppnå *synk* än dataspel i dess interaktiva delar. Det finns teknologiska begränsningar om datorns möjlighet att känna av händelserna i den interaktiva delen i dataspel, även om det är under utveckling (det som Pummell hänvisar till interaktiv musik). Värt att påpeka är att Bessell då syftar på musik och inte övriga ljud.<sup>224</sup>

Slutligen finns det något som kallas för *falsk synk*.<sup>225</sup> Detta inträffar då man med ljud och bild bygger upp en förväntan, men att den förväntade effekten sedan uteblir. Precis som med *synkljud*

---

uppsatsen, ämnar använda den även för andra ljud och för dataspel.

218 Gorbman. 1987. Sid. 27.

219 Chion. 1994. Sid. 51.

220 Gorbman. 1987. Sid. 86. På svenska kan det kallas för konventioner.

221 Sonnenschein. 2001. Sid. 118. Detta kan sägas vara ett exempel på en *falsk synkpunkt*, vilket beskrivs närmare under rubriken 2.5. *Synkljud*. Observera att Sonnenschein här talar utifrån en filmkontext, men att Krzywinska menar att det även förekommer i dataspel. (Krzywinska. 2002. Sid. 213)

222 Chion. 1994. Sid. 63.

223 Chion. 1994. Sid. 58.

224 Bessell. 2002. Sid. 137 & 138.

225 Chion. 1994. Sid. 59-60.

finns det vissa *synkpunkter* även för *falsk synk*, vilket kan kallas för *falska synkpunkter*.

Ett exempel på *falsk synk* kan hämtas från filmen *Gotbika* (2003, Mathieu Kassovitz och Thom Oliphant) där Halle Berry spelar psykologen Miranda, som blir intagen på mentalsjukhus anklagad för ett mord. Hon lyckas fly från mentalsjukhuset i en bil och under en vansinnesfärd med bilen får hon syn på en spöklik skepnad i backspeglarna. Då Miranda väl får kontroll över bilen och spanar bakåt är det ingen där. När hon skriker ”Vad vill du mig?” tystnar samtidigt alla övriga ljud. Mottagaren förväntar sig då ett svar eller något sorts skrämmande ljud, men möts istället av att bilradion hoppar i gång med vad som inte är särskilt skrämmande musik. Det är inte bara ett exempel på *falsk synk*, utan genom dess användning bringar den skräck i något som inte alls är särdeles skrämmande. Med andra ord kan det även fungera som ett exempel på en *falsk synkpunkt*.

### 3. ANALYS

Analysen kommer att behandla tre separata sekvenser ur dataspelet respektive filmen. Anledningen till att det blev just tre sekvenser jag tog upp för analys berodde på såväl tidsramen som uppsatsens begränsning i sidantal. De sekvenser som har valts ut för analys (Jills introduktion, Nemesis introduktion och gatstämning) är sådana som återfinns i båda medierna. De är inte identiska, men har motsvarande sekvenser som gör dem relevanta att ställa mot varandra för att få fram hur man försöker skapa känslan av rädsla. Värt att påpeka att det funnits fler lämpliga scener att analysera, men ett urval har varit tvungen att göras. Anledningen till att Jills introduktion valdes, är för att den sätter upp en stor del av stämningen som skaparna vill förmedla till mottagaren om hur de skall känna då mottagaren presenteras för den situation staden befinner sig i, liksom hur Jill passar in i denna situation. Nemesis introduktion valdes för att den presenterar både filmens såväl som dataspelets till synes osårbara antagonist, den som utgör det största hotet mot huvudkaraktärerna. Gatstämningen valdes då det signalerade en sorts rum i både filmen och dataspelet som inte är en trygg plats. Runtom på gatorna kan man finna spår av det kaos som råder över staden och denna miljö utstrålar en viss hotfullhet, vilket gjorde att jag såg det som en intressant utgångspunkt för att se hur man gått tillväga med ljudstrategin där. Jag har valt sekvenserna från en punkt tidigt i narrativet, vilket främst har gjorts för att avgränsa analysens omfattning. Inte heller har jag inkluderat delar där strider förekommit på gatorna. Detta främst för jag redan har analysobjekt där våld förekommer.

Jag har valt att börja med att beskriva vad som syns i bilden. Efter det beskriver jag vilka ljud som

återfinns i bildsekvensen och slutligen går jag in på analysen för att där föra in mina egna tolkningar av de tidigare punkterna, utifrån den teoretiska grund som tidigare presenterats i uppsatsen.

## 3.1. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

### JILLS INTRODUKTION

**Bild:** Introduktionen av Jill är det första som mottagaren får uppleva i spelet. Bildsekvensen är uppbyggd kring fem olika bilder, alla stillbilder, men med hjälp av vad man skulle kunna beskriva som en panorering av en kamera rör de på sig. Den första bilden går helt i blått och visar en vy över Raccoon City och kameran panorerar uppifrån och ned över fotot. I den andra bilden ser mottagaren återigen staden, men över bilden visas företaget Umbrella Corporations logotyp. Fotot går i blå ton, bortsett från den röd-vit-svarta logotypen. Tredje och fjärde bilden föreställer en stadsvy där Jill står i förgrunden. När kameran panorerar från höger till vänster ser det ut som Jill rör på sig trots att hon står stilla. Bilderna är identiska, men delas upp av att de har olika färg. Det börjar i brun nyans, men skiftar sedan över till blå. Dessutom har Jill ögonen öppna i bild tre men stängda i bild fyra. Slutligen avrundas det med en bild där mottagaren ser Jill sitta på en säng med en pistol i sina händer. Detta fotografi saknar helt kamerarörelser.

**Ljud:** Det finns endast två ljud som används här – röst och musik. Jag menar på att det är medvetet gjort att endast dessa två ljud inkluderas. Eftersom mediet inte på samma sätt som vid inspelning av en film kan inkludera atmosfärljud eller brus måste sådant läggas in med planering. Även ljudeffekter är något medvetet som måste läggas dit i efterhand. Det har inte gjorts här. Tystnad anser jag inte heller uppstå, då jag menar att det rör sig om naturliga avbrott då rösten inte talar. Rösten är helt och hållet *ordgrant tal*, då Jills berättarröst där hon förklarar upptakten till spelets narrativ. Denna voiceover återfinns i *Bilagor* som *Dialog D1*. Jills voiceover är det som dominerar bildsekvensen, då det är där all information ligger och det som driver narrativet framåt. Musiken som återfinns i bildsekvensen är *Prologue: Her Determination*.<sup>226</sup> Det är ett stycke som jag menar bör placeras som *ånger* enligt Marpurgs modell. Denna kategori beskrivs bland annat som att den måste ha drag av beklagande och en upprörd känsloton i sig, vilket jag anser vara fallet med *Prologue: Her Determination*, då pianospelet och kören i bakgrunden har drag av det. Vid en närmare granskning visar det sig att musiken uppfyller de principer som Gorbman presenterar. Musiken knyter exempelvis samman de olika bilderna (*kontinuitet*) och den underkastar sig rösten (*underkastelse*).

<sup>226</sup> Alla referenser till olika *themes* eller *musikstycken* från dataspellet har hämtats från *Resident Evil 3: Nemesis Soundtrack* om inget annat har angetts i texten.



Vid ett tillfälle uppstår en *synkpunkt* mellan bild och ljud i bildsekvensen. Den inträffar då Jill säger ”No one dared to oppose them”. Bilden som då visas är en vy över staden i bakgrunden, medan förgrunden visar Umbrellas logotyp. Logotypen är röd, vit och svart på fotografiet och visar tydligt en stark likhet med nazisternas främsta symbol under andra världskriget, nämligen svastikan. Med den liknelsen, tillsammans med Jills deklamation att ingen vågade ställa sig upp mot dem, placeras en *synkpunkt* som lämnar en stark känsla över resten av budskapet, ända tills hon avslutar med orden ”And my last chance, my last escape”.

**Analys:** Som jag sa ovan är det helt klart rösten som är det dominerande ljudet. Anledningen till det är att det är genom rösten som mottagaren får informationen om vad som skett och vad som kommer att ske. Jill uttrycker hotbilden som mottagaren kommer ställas inför. Rösten har en *rumslig* funktion då Jill förankrar narrativet till Raccoon City där dataspelet utspelar sig. Musiken ligger i bakgrunden gentemot rösten, men har ändå en viktig roll. Den kan sägas vara *empatisk* då körstämman visar tydligt på en sorgsen beklagande stämma, vilket även är fallet med det pianoklinkande som förekommer. Det ständiga trummandet i *Prologue: Her Determination* visar på Jills upprördhet, vilket även understryker och förstärker Jills röst. Musiken spelar med andra ord på arketypiska känslor, vilken i det här fallet är *ånger*, och försöker låsa mottagarens sinnesstämning där. Med musikens *ånger* försöker man förmedla att invånarna i Raccoon City lät Umbrella styra utan att de ifrågasattes, vilket ledde till att ondskan spred sig ut över gatorna. En zombieepidemi bröt ut och har redan innan spelet börjat lägga Raccoon City i ruiner.<sup>227</sup> Musiken används för att understryka att invånarnas oförmåga att stå upp mot övermakten har lett dem till undergång. Ett handlingskraftigt agerande kan inte längre rädda staden. Nu gäller det istället att överleva genom att fly. Detta är den enda räddning som man nu kan erhålla. Jag menar på att musiken använder sig av en *denotativ* funktion, då den speglar Jills bestämdhet att fly (vilket även återspeglar sig i namnet på musiken, *Prologue: Her Determination*). Av ovanstående skrift kan det vara lätt att tro att jag menar på att det rör sig om *spektakelmusik*, något som inte alls är fallet. Jag menar istället att det rör sig om *identifikationsmusik*, då musiken finns där för att förstärka mottagarens känsla för Jill. Det är hon som ger mottagaren den ödesdigra bakgrunden till de

---

<sup>227</sup> Då man spelar *Resident Evil 3: Nemesis* för första gången är det lätt att tro att det hela endast syftar på utbrottet av zombieepidemin, som lett till stadens ruin. Det är dock inte den enda tolkningen man kan göra. Det är lika mycket en plantering inför vad som sker i slutet, då staden blir förintad. Innan man klarat av spelet kan det dock vara svårt att ana det. Det är dock möjligt att de som spelat *Resident Evil 2* kan ana slutet, då det utspelar sig parallellt med detta, men jag har inte haft tillgång till det spelet under uppsatsen. Ett intressant sidospår är att se hela sekvensen som en dokumentär över saker som redan skett. David Ludvigson har skrivit essän *Historisk dokumentärfilm* (Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia. *Det förflutna som film och vice versa*. 2004. Studentlitteratur. Sverige.) och tar där upp hur dokumentärfilm har använt greppet med kamerazoom över fotografi, liksom hur en berättarröst ligger över det. Dock kommer uppsatsen inte gå in på den sekundära betydelse som Jills berättarröst kan ha, eftersom mottagaren inte har den kunskapen första gången den upplever narrativet. Känslan för skräck blir sällan lika stor då man ställs inför narrativet en andra gång. Beträktad utifrån denna synvinkel skulle dock musiken kunna sägas ha en *konotativ* funktion.

händelser som har inträffat och prägeln på musiken, *ånger*, kommer från det rösten säger. Tillsammans bildar rösten och musiken en känsla av dysterhet över det som skett. Raccoon City ligger i ruiner och allt är förlorat – något som inträffat på grund av mänsklig feghet. Jill har redan i ett inledningsskede misslyckats med att rädda staden, vilket gör att det nu endast handlar om att rädda sig själv. Med hjälp av ljudsfären försöker man skapa en känsla av rädsla för att Jill inte ska överleva, utan att hon kommer att dö precis som så många andra personer redan gjort i Raccoon City. Tillsammans utgör rösten och musiken i denna sekvens en *dramatisk* funktion då det speglar Raccoon Citys fall och sätter stämningen som mottagaren är tänkt att känna. Jag menar på att det i denna sekvens är genom ljudsfären som mottagaren får ut den mesta informationen (och vad som skulle kunna beskrivas som *narrativa ljud*), medan bilden blir ett komplement. Ljudsfären är med andra ord viktigare än bilden.

## NEMESIS INTRODUKTION

**Bild:** Då mottagaren för första gången introduceras för Nemesis i bild är Jill på väg att ta sig in i Raccoon Citys polisstation. Porten in till gården framför polisstationen slås upp och Brad, en skadad S.T.A.R.S.-officer<sup>228</sup> som Jill känner, rusar in. Han skriker åt Jill, men innan han får fram budskapet avbryts han. Framför honom landar en stor, grotesk varelse med ett skrämmande yttre. Detta är Nemesis. Inför Jills ögon dödar varelsen Brad, säger ”Staaars...”<sup>229</sup> och därefter attackerar han Jill, vilket resulterar i att hon flyr in på polisstationen.

**Ljud:** Det finns fyra olika kategorier av ljud här – röster, ljudeffekter, tystnad och musik, varav jag finner musiken vara det viktigaste ljudet av anledningar som jag beskriver nedan. I sekvensen återfinns varken atmosfärljud (man har inte valt att använda sig av naturliga läten som kan ha uppstått i omgivningen) eller brus (inga störande och obehagliga ljudelement har lagts dit). Rösterna kommer mestadels från Jill och Brad, men även Nemesis har en replik. För en full redogörelse av dialogen, se *Dialog D2* i *Bilagor*. Rösterna är *sceniskt tal* då de är underordnade bilden och hörs tydligt framför andra ljud. De ljudeffekter som förekommer i bildsekvensen används mest för att förstärka det som sker i bild. Exempelvis portgnisslet och de läten som uppstår då Nemesis dödar Brad (vilket är vad Chion åsyftar med *adderat värde*). Tystnaden återfinns i bildsekvensens början och framhävs med hjälp av den *icke-diegetiska* musiken.

Musiken består av två olika melodier, *Uptown: Imminent Slaughter* och *Uptown: Nemesis Theme*. För att börja bakifrån: *Uptown: Nemesis Theme* är det som spelas då Nemesis väl påbörjar sitt anfall mot

228 S.T.A.R.S. är en förkortning som står för Special Tactics and Rescue Squad.

229 Nemesis replik, ”Staaars...”, presenteras här för första gången. Den återkommer flertalet gånger i spelet, men här är alltså den första planteringen av ett *theme* (som jag valt att kalla *Staaars theme*, då jag inte funnit något annat namn på det) i *Resident Evil 3: Nemesis*.

Jill och hon tvingas fly in på polisstationen. Den ligger i det nedre registret och består främst av slagverk och synthtoner. Musiken är väldigt dov och malande, vilket gör att det skulle kunna klassas som *rädsla*. Dock sker förändringar i basen samtidigt som slagverken skapar en känsla av våldsamt, vilket gör att jag placerat det i kategorin *vrede*. *Uptown: Imminent Slaughter* har däremot ett mer varierat register. Det börjar inte alls i det nedre registret, utan har i början ett inslag av hopp i sig. Dock förvandlas stycket till ett betydligt mörkare sådant längre fram, där det initiala hoppet dör ut. Jag menar därmed att *Uptown: Imminent Slaughter* klassas som *nyckfullhet*. Båda musikstyckena följer filmmusikens sju principer som Gorbman menade fanns inom den klassiska filmmusiken. Den används exempelvis för att väcka känslor (*känsla*) och med hjälp av dessa känslor få mottagaren att tolka sekvensen på ett önskvärt sätt (*narrativ roll*).

Det uppstår ett par *synkpunkter* i bildsekvensen – exempelvis då Brad kommer in och därmed bryter tystnaden. Den kraftigaste *synkpunkten* i min mening är när mottagaren för första gången ser Nemesis i bild, då denne landar framför Brad. Detta sker under *Uptown: Imminent Slaughter* i samma stund som musikens *volym* och *rytm* förändras. Denna förändring i musiken utgör en klar *synkpunkt* med det som sker i bilden. Användandet av *Uptown: Imminent Slaughter* skapar genom sin *nyckfullhet* först ett hopp för mottagaren, bara för att sedan kväsa det. Med andra ord använder man sig även av *falsk synk* i denna bildsekvens. Rösten har en klar *synkpunkt* och den uppstår då Nemesis säger ”Staaars...”, vilket etablerar ett *tema*.

**Analys:** De viktigaste ljuden i denna sekvens är helt klart musiken, då den först skapar en *falsk synkpunkt* med *Uptown: Imminent Slaughter*, för att sedan med *Uptown: Nemesis Theme* använda sig av musik som speglar karaktären Nemesis känslor, nämligen hans *vrede*. *Uptown: Nemesis Theme* etablerar ett återkommande *tema* och kan därmed sägas fylla både en *rumslig* funktion (eftersom den knyter an till Nemesis) liksom en *denotativ* funktion (då musikstycket signalerar fara). Man använder sig både av *identifikationsmusik* liksom *spektakelmusik* i bildsekvensen. I början av bildsekvensen, då *Uptown: Imminent Slaughter* spelas, är det *identifikationsmusik*, då strategin troligen är att mottagaren skall identifiera sig med Jill (vilket tyder på en *rumslig* funktion) och hennes *rädsla* (som i sin tur kan sägas vara en *denotativ* funktion). Med tanke på *synkpunkten* som uppstår menar jag att *Uptown: Imminent Slaughter* även har en *dramatisk* funktion. Jag menar att musikstycket är *empatisk*, då den speglar vad som sker i bild och försöker låsa våra känslor vid det. Det följande musikstycket, *Uptown: Nemesis Theme*, menar jag är *oempatisk* då det försöker intensifiera mottagarens *rädsla* för Nemesis. Musiken är inte längre tänkt att få mottagaren att identifiera sig med det som sker i bild, utan används för att förstärka *rädslan* som redan har

etablerats med *Uptown: Imminent Slaughter*. Man använder inte längre *identifikationsmusik* utan valet faller istället på *spektakelmusik*.

Efter musiken anser jag ljudeffekter och rösten har en lika stor vikt. Ljudeffekterna förstärker bilden av Brads död (det som Chion skulle kalla för *adderat värde*) och kan sägas vara *dramatisk* i sin funktion, då de finns där för att förstärka dramatiken kring Brads död. Rösten i sin tur etablerar ett *tema* (nämligen Nemesis replik ”Staaars...”, som i sig fyller en *rumslig* funktion). Varken ljudeffekterna eller rösten tillför något extra, utan förmedlar bara redundant information av det som mottagaren ser i bilden. Inte heller tystnaden gör mycket ljud av sig, utan motiveras utifrån en *dramatisk* funktion där Jills ensamhet plötsligt bryts. Det är musiken som används som det främsta ljudet för att introducera Nemesis (och därmed även hotet mot Jill) och skapa rädsla hos mottagaren inför hans vrede. Övriga ljud används bara för att förstärka den känsla som musiken försöker prägla i oss (vad Chion kallar för *adderat värde*). Ser man till hela ljudsfärens dominerande funktion får den tillskrivas vara *denotativ*. Anledningen till att jag menar det är för att de olika ljudens *rumslig* funktion används dels för att knyta an till Nemesis, dels till Jill, men att de i båda fallen skall få mottagaren att känna rädsla.

## GATSTÄMNING

**Bild:** Gatstämningen syftar på sekvenser då Jill rör sig på Raccoon Citys gator. Det rör sig med andra ord inte om en enskild bildsekvens, utan om flera.<sup>230</sup> De gemensamma dragen för gatorna i de olika bildsekvenserna är att mottagaren får se resterna av det kaos som svept genom staden. Bilvrak står i lågor, skräp och bråte täcker vägbanan, vattenposter är sönderslagna så att vatten sprutar ur dem. Zombier rör sig ibland längs gatorna och letar efter någon att anfälla, vilket gör att Jill hamnar i fara då de lägger märke till henne. Zombiehundar<sup>231</sup> rör sig lugnt fram på gatorna – ända tills de får vittring på Jill, då de anfäller med frenesi. Både zombier och zombiehundar har ibland gömt sig bakom fönster och slungar sig ut genom dem för att attackera Jill. Vid ett fåtal tillfällen kan man även se Nemesis rusa längs gatorna i jakten på Jill.

**Ljud:** De ljud som återfinns här är atmosfärljud, ljudeffekter, musik, röster och tystnad. Ljudeffekter och röster är dock inte använda i lika stor utsträckning som atmosfärljud, musik och tystnad. Brus återfinns inte, då inget ljud kan sägas vara störande för kommunikationen eller

---

230 Anledningen till att flera olika bildsekvenser valts ut till analysen är för att det vid urvalet återfanns två distinkta skillnader i ljudstrategier, vilket inte alls var lika framträdande i filmen. Eftersom jag är ute efter vilken ljudstrategi som använts för att skapa rädsla hos en mottagare krävs det att bildsekvenserna inkluderas på ett sådant sätt som gjorts.

231 Även kallade för Cerebushundar, efter väktaren av dödsriket Hades i den grekiska mytologin, som bar skepnaden av en hund. Dock bär de få likheter med varandra, annat än genom associationen mellan hund och helvete (vilket för övrigt knyter an till myten om djävulshundar i filmer, som till exempel *The Omen* [1976, Richard Donner]).

skapa ett fysiskt obehag. Ljudläggarna av dataspelet har valt två olika ljudstrategier för att påverka mottagaren, vilket gör att det dominerande ljudet varierar beroende på vilken strategi som används. Den egentliga skillnaden ligger i vilket ljud som har prioriterats. I första strategin är det atmosfärljudet som är det dominerande ljudet. Atmosfärljuden som hörs kommer från stadsmiljön, varav de dominerande bland dessa är vinden som blåser genom gatorna och fåglars kraxande. Andra exempel på atmosfärljud är vatten som sprutar ur trasiga vattenposter eller eldens sprakande från föremål som står i lågor.

Den andra strategin däremot använder sig främst av musik och blir då det dominerande ljudet. Exakt vilken musik som används varierar beroende på var i spelet man befinner sig, men de har en snarlik ton. I de bildsekvenser som jag analyserat återfinns två musikstycken: *Uptown: The City of Ruin* och *Downtown: The City Without Hope*. Båda dessa musikstycken används enligt mig för att skapa rädsla hos mottagaren (*rädsla* utifrån Marburg). Visserligen har båda inslag som liknar *sorg*, då det förekommer ”slow, languid melody”<sup>232</sup> men passar i övrigt inte lika bra in bland de andra kraven för kategorin. Musiken som förekommer uppfyller principerna för den klassiska filmmusiken, varav *kontinuiteten* (hur musiken fogar samman skiftningar i kameravinklar) och *narrativa rollen* (hur tystnad etableras med tidigare *konventioner*) kan anges som två exempel. Båda strategierna har vissa likheter – bland annat inkluderas ljudeffekter på samma sätt, till exempel Jills fotsteg och då glas krossas under hennes fötter. Tystnad uppstår också i båda strategierna, men uppnås på olika sätt. Den ena strategin gör att man med uteslutandet av atmosfärljud och röster uppnår en tystnad, medan tystnaden i den andra strategin istället ernås genom *resonansljud*.

Det finns två situationer som förändrar ovanstående ljudbild. Det är då ett monster (exempelvis en zombie eller zombiehund) finns i området eller då Nemesis jagar Jill. Då det finns ett monster på gatorna kommer även rösten användas för att skapa skräck och ljudeffekterna blir alltmer framträdande. Röster förekommer, dels sporadiskt i form av skrik från personer som blir överfallna av monstren som finns på Raccoon Citys gator. Dels förekommer det även i fallet med zombier som brukar ge ifrån sig ett stönande läte (som jag tidigare utifrån Sonnenschein valt att inkludera i denna ljudkategori). Det stönande lätet indikerar deras avstånd till Jill, vilket, allt eftersom deras positioner till varandra förändras, även påverkar dess *volym*. Detta stämmer även i fallet med monstrens fotsteg (som är ljudeffekter), då även ljudeffektens *volym* förändras beroende på avståndet till Jill. Vid vissa tillfällen adderas dessutom ljudeffekter som glassplitter till den övriga ljudsfären, då monster kastar sig ut genom fönstren i ett försök att döda Jill.

---

232 Sonnenschein. 2001. Sid. 108.

Ovanstående situation adderar ljudeffekter till den tidigare ljudsfären oavsett vilken tidigare strategi som använts. Vid de tillfällen som Nemesis jagar Jill genom gatorna i Raccoon City förändras dock ljudsfären helt. Den tidigare ljudsfären ersätts av ett musikstycke, *Uptown: Nemesis Tema* (som jag tidigare slagit fast är *oempatisk vrede*). Utöver musiken är Nemesis tunga fotsteg (ljudeffekt) och *Staaars theme* (röst) särskilt framträdande ljud. Faktum är att även då Jill lyckats fly undan Nemesis så återgår skaparna inte direkt till att använda den tidigare ljudsfären. Istället ersätter man den med ett annat musikstycke, *Uptown: Feel the Tension* (vilken går i det låga registret och kan kategoriseras som *rädsla*).<sup>233</sup>

Jag anser inte att det återfinns några *synkpunkter* under dessa bildsekvenser, även om det givetvis återfinns *synkljud*. Anledningen till det är helt enkelt att det saknas situationer utifrån ”kameravinkeln” där en extra skarp synk kan tydliggöras.

**Analys:** I fallet med den första strategin skapar man en *naturlig ljudsfär* för att påvisa tystnaden. Som Sonnenschein skriver<sup>234</sup> försöker man med den avskalade ljudsfären försöka väcka till liv känslan av ensam- och övergivenhet. Det finns inget som helst hopp<sup>235</sup> om att överleva. Skapandet av en *naturlig ljudsfär* bidrar även till att mottagaren får en starkare känsla för *omedelbarhet*, istället för *hypermedia*. I den andra strategin försöker man uppnå en liknande känsla med tystnaden, men med andra medel. Furhammar talar om *metastämning*, vilket är precis vad strategin skapar och som Atkins menar återfinns som ett drag som dataspelet har hämtat från filmen. Bildsekvenserna med de öde gatorna är i sig inte särdeles skrämmande, något som man blir ytterst varse om då man använder sig av Chions *separerade metod* vid analysen. Det finns inget som helst skrämmande i bilden, men genom musiken försöker man skapa rädsla hos mottagaren. Både *Uptown: The City of Ruin* och *Downtown: The City Without Hope* är *empatisk* då de spelar på arketyrisk musik för att få mottagaren att uppleva särskilda känslor. Det handlar om *identifikationsmusik* då den inte alls strävar efter att göra mottagaren medveten om den. Istället används musiken för att få mottagaren att känna de saker som Jill känner, vilket är ett försök att skapa *omedelbarhet*. Man vill få mottagaren att tro att hon är där. Med andra ord är det atmosfärljudet som är det dominerande ljudet i den första strategin och musiken i den andra. Båda strategierna har dock liknande funktioner. De har båda en *rumslig* funktion då de etablerar de öde gatorna. Tystnaden som uppstår menar jag på har en *denotativ* funktion att skapa rädsla, då

---

233 *Uptown: Feel the Tension* kan sägas fungera som en brygga mellan skräcken för den jakt som Nemesis utsätter Jill för och den lyckade flykten från honom som leder Jill till säkerhet från Nemesis.

234 Sonnenschein. 2001. Sid. 125.

235 Ett av musikstyckena heter *City Without Hope*, vilket bara förtydligar att det är vad skaparna varit ute efter. Även om inte musiken används i den *diegetiska* strategin är det ändå en relevant notering eftersom en och samma plats kan utsättas för båda strategierna under olika tidpunkter i narrativet.

mottagaren känner sig ensam och övergiven (som jag tog upp i rubriken *Tystnad* i 3.2. *De sex ljuden*).

Dessutom uppstår ytterligare en känsla av rädsla då man blir anfallen av Nemesis. Man får alltid höra honom säga ”Staaars...” innan han anfaller. Ett *tema* är etablerat i hans introduktion och utgör ett *mystikljud*. Bilden döljer det, men med ljudsfären antyds att Nemesis är på jakt efter en. Tillsammans med fotstegen (ljudeffekt) varskos man om att han kommer allt närmare, vilket adderar en känsla av att döden närmar sig. Dessa ljud har en *rumslig* funktion då de varslar om Nemesis ankomst, men har även en *denotativ* funktion då den varslar om faran i hans kommande anfall.

Sett till ljudsfärens helhet kan man se att valet att pendla mellan olika strategier att skildra gatorna med inte är ett resultat av obeslutsamhet. Tvärtom, det ligger en klar tanke bakom det. Skiftningarna mellan de två olika strategierna sker ofta i samband med att något driver narrativet framåt. Det kan exempelvis vara då man inser att det finns en hotbild (man träffar Brad en gång innan han dör och man får där en föraning om att det finns ett okänt hot) eller då man kommer till ett nytt och obekant område av staden. Resultatet av två strategiers växelverkan är att mottagaren aldrig hinner vänja sig vid ljudsfären och därmed känner trygghet i det. Det fortsätter nämligen ständigt att vara nytt och skapa osäkerhet hos mottagaren då ljudstrategierna byter av varandra. Det förklarar också varför man växlar mellan *Uptown: The City of Ruin* och *Downtown: The City Without Hope*, istället för att nöja sig med ett musikstycke. Även vid de tillfällen som ljudsfären byts ut på grund av monster eller Nemesis förändras den ytterligare. Den bidrar med andra ord till en ännu större variation av ljudsfären, vilket gör att mottagaren i helheten av ljudsfären får en oregelbunden *rytm*, vilket får henne att ständigt vara alert, beredd på vilken fara som än finns därute. Ljudsfärens helhet kan sägas fylla en *denotativ* funktion för att förmedla rädsla.

## 3.2. RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

### JILLS INTRODUKTION

**Bild:** Introduktionen av Jill sker då man mot en svart bild kan höra hur en dörr låses upp. In kliver en kvinna i högklackade skor, vars steg ekar genom rummet. Mottagaren ser inte hennes ansikte alls under scenen, utan kameravinklarna låter oss endast skimta hennes armar eller ben. På väggarna finns tidningsurklipp där det står att S.T.A.R.S.-officern Jill Valentine är suspenderad. Kvinnan slår på polisradion och sätter sig sedan ned för att ta av sig skorna. Teven

slås också på och från de två källorna strömmar det in rapporter om kaos på Raccoon Citys gator. I polisradion sägs det att alla poliser som inte är i tjänst skall infinna sig på polisstationen. Kvinnan kommer snabbt upp på fötter och tar sina vapen. Mottagaren får ett kort klipp från utanför polisstationen, där den beväpnade kvinnan går in. Det enda mottagaren ser är hennes ryggtavla. Inne i byggnaden verkar fullt kaos råda då poliserna inte har kontroll över zombierna. Dörren slås upp och mottagaren ser hur kvinnan öppnar eld mot zombierna och skjuter dem. Då krutröken lägger sig får mottagaren för första gången se kvinnan framifrån, samtidigt som en polis säger "It's Valentine" och en annan polis säger åt folket att inte skjuta. Samtidigt har en man – L.J. – blivit fångslad vid en bänk i närheten av en zombie som försöker attackera honom. Jill skjuter dock zombien och befriar L.J. innan hon ger alla rådet att lämna staden, precis som hon. Denna sekvens sträcker sig från 5.43 till 6.56 i filmen.

**Ljud:** I denna bildsekvens finns samtliga sex ljud, varav två kan sägas vara mer dominerande än de andra. Dessa är atmosfärljuden och ljudeffekterna. Atmosfärljuden spelar en rätt stor roll i scenen då det kommer mycket från polisradion såväl som teven. Alla röster som kommer från polisradion och teven återfinns i *Bilagor (Dialog F1)*. I dessa hörs många ljud som vanligen skulle kunna placeras in i kategorierna röster såväl som ljudeffekter, men genom att de förmedlas genom elektronisk apparatur har jag valt att kategorisera dem som atmosfärljud. Mottagaren ser klart och tydligt i bild att Jill är ensam i ett lugnt rum, men genom den tekniska utrustningen förmedlas mottagaren intryck av det kaos som råder utanför. Större delen av intrycken kommer via ljudsfären, framför bilden. Polisradion skickar mottagaren endast atmosfärljud och då hon får se teveinslagen är dessa både skakiga och oskarpa. Även i bilderna på polisstationen återfinns atmosfärljuden och då främst genom sorl från människor i bakgrunden.

Brus återfinns i bildsekvansens tidigare del och kommer då från polisradion. Det är ett knastrande läte, likt det som uppstår då man byter frekvenser på en radio. Detta brus är dock ytterst kortfattat, men det knastrande bruset kan ändå uppfattas som ett störande moment för det mänskliga örat. Exempelvis finns det där när Jill slår på radion och det stör ut delar av kommunikationen som sker genom polisradion. Då störningen mellan mediet och mottagaren uppstår, är det ett brus.

I bakgrunden över i stort sett hela bildsekvensen återfinns mottagaren ett stycke musik. Den gör ett kort uppehåll då bilden klipper till sekvensen då Jill vandrar upp mot polisstationen och återkommer först då Jill kommer in där. Dock är uppehållet endast ett par sekunder långt och det



mänskliga örat sammanfogar det därmed till ett sammanhängande musikstycke.<sup>236</sup> Musiken (som inte återfinns på filmens soundtrack) är synthaktig till sin natur och jag har utifrån Marpurg placerat det i *nyckfullhet*, då det har inslag av både av *rädsla* och *hoppingivande*. Musiken kan även sägas uppfylla principerna för klassisk filmmusik, vilket kan illustreras med *kontinuitet* (musiken används för att fläta samman scenerna) och *underkastelse* (musiken underkastar sig de andra ljuden) som exempel.

De röster som återfinns i scenen är polisernas röster då de försöker hålla ordning på polisstationen, folket som skriker då Jill kommer in och skjuter och slutligen polisens lugnande replik. Samtliga dialoger återfinns i *Bilagor (Dialog F2)*. Utöver det hörs också en del av zombiernas stönande läten. Den första repliken visar på att polisen inte har kontroll över situationen. Lyssnar man på vad polismannen säger, ber han om hjälp då han saknar kontroll över situationen. Tittar man på bilden ser man hur han försöker hålla fast en zombie, utan att lyckas. Tillsammans bildar de en klar bild av att det är ett ohanterligt kaos. Skriken som följer efter att Jill börjat skjuta förstärker detta intryck ytterligare, då skrik vanligen indikerar ett upprört känslotillstånd. Ljudet fungerar här enligt Chions *adderat värde*.

Det existerar tystnad i början av scenen då Jill kliver in i lägenheten, men det avbryts då hon slår på radion och atmosfärljuden följaktligen börjar. Man har valt att framhäva tystnad genom ekot från klackarna (en ljudeffekt) tillsammans med svag *icke-diegetisk* musik.

Den starkaste *synkpunkten* i bildsekvensen anser jag komma då Jill sparkar upp dörren på polisstationen. Uppehållet som skett i musiken bryts och tar nu åter ny styrka i och med Jills spark. Det finns även ett flertal andra *synkpunkter* i sekvensen, varav de flesta tenderar att komma från ljudeffekterna.

**Analys:** Det som man i bildsekvensen visar är en stad i kaos, då zombierna har invaderat den och epidemin sprider sig vidare. Ljudsfären arbetar med att förstärka det. I början placeras mottagaren i Jills lägenhet där det är tyst och isolerat. Genom att atmosfärljuden förmedlas genom teknologisk apparatur görs mottagaren medveten om att den befinner sig i säkerhet från kaoset och kan därför sägas ha en *rumslig* funktion. Tystnaden och bruset kan sägas fylla en liknande funktion. I samma stund som atmosfärljuden tränger in från omvärlden får ljudet fler funktioner. Dels en *denotativ* funktion då den förmedlar det kaos som råder i staden och dels en *konnotativ* funktion som visar på folkets rädsla. Ljudeffekterna då Jill rör sig fram mot

<sup>236</sup> Sonnenschein. 2001. Sid. 81.

polisstationen förstärker det som etablerats med atmosfärljuden. De ljudeffekter som hörs då Jill går fram mot polisstationen och sedan då filmen klipper till scenen inne i polisstationen försöker sy samman de två scenerna. Jag menar därmed att ljudeffekterna har en *tidsmässig* funktion. Rösterna bidrar även till att spegla folkets rädsla. Den första repliken på polisstationen visar att polisen inte har kontroll över situationen. Han ber om hjälp för att han inte behärskar situationen. Studerar man bilden ser man honom försöka hålla fast en zombie, utan att lyckas. Tillsammans skapar bild och ljudsfär ett intryck av ett ohanterligt kaos där folk är panikslagna och rädda. Skriken som följer efter att Jill börjat skjuta förstärker detta intryck ytterligare, då skrik vanligen indikerar ett upprört känslotillstånd. Ljudsfären förstärks av bilden genom att mottagaren får se folk kasta sig ned i skydd. Slutligen följer de två polisernas ord som introducerar kvinnan som Jill och att man inte skall skjuta henne (värt att notera är att detta är ett *ljud utanför bilden*). Rösterna kan sägas finnas där för att skapa en större dramatik i bilderna och den fara som finns presenterad (en *dramatisk* funktion). Ytterligare två funktioner kan tillskrivas rösten – *denotativ* och *konnotativ* (som fungerar på samma sätt som atmosfärljuden).

Musiken som ligger i bakgrunden pendlar mellan rädsla och hopp, vilket kan liknas vid folkets rädsla inför det som sker runt omkring dem (en *denotativ* funktion) och det hopp som Jill för med sig (en *konnotativ* funktion). Det är ett typiskt bevis på *spektakelmusik* där man arbetar med att intensifiera kaoset i bild, vilket även gör musiken till *oempatisk* då den inte försöker låsa mottagarens känslor i ett läge. Musiken adderar även med sin *rytm* (och uppehåll i *rytm*) en *dramatisk* funktion. Den har också en *tidsmässig* funktion för att knyta samman de olika klippen som görs.

I början, då mottagaren förmedlas kaoset genom polisradion, uppstår en *metastämning*, men det sker en brytpunkt då mottagaren får se platserna utanför Jills lägenhet – och då främst på polisstationen. Först då blir känslan av kaos riktigt påtaglig. Tack vare ett kraftfullt agerande av Jill, verkar situationen inge ett visst hopp. Jills introduktion kan också sägas ske genom *mystikljud* då man varken får se vem kvinnan är eller höra hennes röst förrän efter hon presenterats av en polis. Som Chion skrev är det ett sätt man använder för att introducera särskilt kraftfulla personer. Men hennes avslutande ord (rösten) skänker inget hopp. Det gäller att fly staden om man vill komma levande undan. Inget hopp ges för dem som stannar. Om en handlingskraftig person som Jill inte ser en chans att överleva om man stannar i staden, vad för hopp har de andra? Utifall man lyckas skapa en *omedelbarhet* kommer denna känsla bli starkare hos mottagaren, än om den upplevs som *hypermedial*.

Strategin man valt för den övergripande ljudsfären verkar ligga i att förmedla den panik och fruktan som folket känner, vilket skulle kunna tyda på att funktionen är *denotativ*. Jag vill dock istället peka på att det rör sig om en *dramatisk* funktion. Den övergripande ljudsfärens syfte är snarare att visa på det kaos som syns i bilden, för att genom ljuden sedan göra introduktionen av Jill än mer kraftfull.

## NEMESIS INTRODUKTION

**Bild:** Längs en gata där det finns rester av brinnande bilar ser mottagaren Nemesis komma gående med ett stort raketgevär. Uppe på taket av en byggnad sitter en S.T.A.R.S.-officer med en cowboyhatt på huvudet (kallad cowboyen hädanefter) och ett krypskyttegevär i handen. Han ser att Nemesis är på väg att gå mot andra S.T.A.R.S.-officerare och en civilist. Cowboyen börjar skjuta mot Nemesis, samtidigt som de andra S.T.A.R.S.-officerarna börjar inta sina positioner. Nemesis verkar dock inte ta någon skada. Istället lyfter den sitt raketgevär och skjuter upp mot cowboyen, som är gömd bakom neonskyltar. En explosion uppstår och Nemesis vänder sedan tillbaka sitt intresse mot sitt ursprungliga mål. Ordern att skjuta Nemesis ges, trots L.J:s (civilisten) protester. Det klipps till en scen där Umbrella, under ledning av Cain med sin personal, iakttar vad Nemesis gör genom ett interface i dennes ögon. Han undrar vad som sker och får en rapport. S.T.A.R.S.-officerarna öppnar eld mot Nemesis, som ignorerar de kulor som träffar honom. Cain ger order till Nemesis att ta hand om S.T.A.R.S.-officerarna och Nemesis skjuter en automatsalva rakt in i byggnaden. Mottagaren ser L.J. stå mitt i skottlossningen och skrika då skotten slår ned runt omkring honom. Nemesis automatsalva når sitt slut och L.J. öppnar ögonen och ser att samtliga S.T.A.R.S.-officerare ligger döda på golvet. Han ser Nemesis börja gå mot honom, vilket får honom att slänga sina pistoler på golvet. Nemesis ser honom inte som ett hot och vänder sig om och går därifrån. Denna bildsekvens varar mellan 35.47 och 38.21.

**Ljud:** Samtliga sex ljud återfinns i sekvensen. Atmosfärljuden är i min mening de minst framträdande, då de kommer från de eldar som brinner i bakgrunden. Ljudeffekter finns det dock en del av och kan räknas vara det dominerande ljudet. Exempel sker vid skottlossningen, då Nemesis blir träffad av kulor från eldvapen eller då vapen laddas och osäkras. Även vid de tillfällen mottagaren ser omgivningen genom Nemesis ögon (som består av ett datainterface) läggs ljudeffekter på, då Nemesis mottar kommandon. Det mest framträdande av ljudeffekterna är dock Nemesis automatsalva och fotstegen från Nemesis i början (och i slutet). Dessa ljudeffekter bidrar också till att skapa två andra ljud – brus och tystnad.

Om vi börjar med att se till hur bruset uppstår är det vid automatsalvan. Dess *rytm* är konstant och utan fluktuationer, vilket tillsammans med en relativt hög *frekvens*, som bombarderar mottagaren med en hög *hastighet* skapar ett obehag hos mottagaren. Det blir ett brus som stör våra övriga sinnesintryck. Då bruset upphör känner man en lättnad<sup>237</sup> samtidigt som mottagaren blir tydligt medveten om hur tyst omgivningen är. En tystnad uppstår genom uteslutandet av andra ljud, vilket tydliggörs genom att skapa en kontrast genom ett *diegetiskt* brus. Tystnad framhävs också i början av bildsekvensen genom ljudeffekterna av Nemesis steg in i bilden då övriga ljud är nedtonade, med undantag av atmosfärljudet från den brinnande elden och den *icke-diegetiska* musiken.

Musiken som ligger i bakgrunden är *The Nemesis Vs. Stars*<sup>238</sup> och kan beskrivas som ett orkestralt stycke i det nedre registret, med bas och trummor som dominerande faktorer. Jag anser att den pendlar mellan *rädsla* och *hoppningivande* enligt Marpurgs kriterium, vilket gör *The Nemesis Vs. Stars* till *nyckfullhet*. Den uppfyller de kriterium som Gorbman slagit fast för principerna kring klassisk filmmusik. Två exempel är *invisibility* (att musikens källa inte syns) och *kontinuitet* (att musiken sammanfogar de olika klippnen).

Slutligen kan det noteras att det finns en hel del läten inom kategorin röster. De flesta utgörs av dialog (och återfinns i *Bilagor* under *Dialog F3*), men även skrik från L.J. och vrål från Nemesis inkluderas här. Till större delen är all röst i bild. I de fall där den inte är det, är bilden dock snabb med att antingen tydligt visa det innan eller direkt efter varifrån rösten kommer. Det rör sig nästan uteslutande om *sceniskt tal*, även om det vid ett tillfälle bryter denna norm och övergår till *maskerat tal*. Detta sker efter att Nemesis dödat alla S.T.A.R.S.-officerare och mottagaren ser den överlevande L.J. genom Nemesis ögon. Han rör på läpparna och talar, men mottagaren hör ingenting av talet.

Det finns mycket *synkljud* i scenen, men det är mer ont om *synkpunkter*. Dock kan explosionen av Nemesis raketgevär sägas vara en *synkpunkt*.

**Analys:** Introduktionen av Nemesis börjar med en tystnad där hans fotsteg ekar genom området – bortsett från atmosfärljudet. Atmosfärljuden kan sägas ha en *rumslig* funktion genom att det skapar ett band till platsen. Man väljer att introducera Nemesis med hjälp av *mystikljud*, även om

237 Dykhoff. 2002. Sid. 89.

238 Alla referenser till olika *themes* eller *musikstycken* från filmen har hämtats från *Resident Evil: Apocalypse Soundtrack* om inget annat har angetts i texten.

det inte dröjer länge innan mottagaren får se honom. Tystnaden kan därmed sägas ha en *strukturell* funktion då den tydligt introducerar och tar avsked från Nemesis. Musiken kan sägas fylla en *dramatisk* funktion då dess närvaro får striden att bli mer kraftfull, något som blir särskilt tydligt då man betraktar den utifrån Chions *separerade metod*. Den har också en *tidsmässig* funktion för att knyta samman de olika klippen som görs. *The Nemesis Vs. Stars* är *spektakelmusik* som dock är väl anpassad till bilden. Samtidigt kan den sägas vara *oempatisk* då den arbetar för att intensifiera känslorna, istället för att låsa dem i ett läge. Genom *The Nemesis Vs. Stars* förmedlas både skräcken för Nemesis (en *denotativ* funktion), men även ett hopp om att nedgöra den (en *konnotativ* funktion) – ett hopp som dock helt dör ut senare. Både cowboyn såväl som S.T.A.R.S.-officerarna anfaller *Nemesis* i hopp om att nedgöra den, men då deras försök misslyckas återgår deras känslor till det första, nämligen rädsla. Mottagare tenderar att identifiera sig med personer de uppfattar som hjältar<sup>239</sup> och med inflikningen av rösten från Umbrella-anställda förklarar man att S.T.A.R.S.-officerarna är goda personer, hjältar.

Rösten har flera funktioner – dels är den *rumslig* då den knyter an till de olika platserna och personerna (och sammanfogar Umbrella-anställda med dem i stridszonen) och dels *tidsmässig* då den används för att sammanfoga de olika platserna till varandra tidsmässigt. Man försöker, då *Nemesis* automatsalva påbörjas, framhäva denna identifikation hos mottagaren. Utöver detta skapas ett fysiskt obehag genom bruset från automatsalvans konstanta *rytm*, höga *frekvens* och *hastighet*. Brusets funktion kan sägas vara *denotativ* då den skapar ett obehag hos mottagaren, men även har en *konnotativ* funktion eftersom den vill skapa rädsla för *Nemesis*. De ljudeffekter som existerar är primärt knutna till våld och strid, där deras funktion är *dramatisk* då användningen syftar till att göra det mer underhållande. Ser vi till ljudsfärens helhet menar jag att dess främsta funktion är *dramatisk*, vilket används för att göra bildsekvensen mer actionfylld, kanske något på bekostnad av mottagarens rädsla. Mottagaren ställs helt enkelt utanför och inbjuds inte till att identifiera sig med våldet som skildras i bild.

## GATSTÄMNING

**Bild:** En grupp på fyra personer, Jill, Alice, Peyton och Terri, går längs en av Raccoon Citys gator efter att ha dragit sig undan från en strid på en kyrkogård. Jill och Alice samtalar med varandra samtidigt som de går. Under samtalet börjar telefonerna i telefonautomaterna att ringa. Alice säger att de bör röra på sig innan telefonsignalen drar åt sig zombiernas uppmärksamhet. Då de fortsätter sin färd framåt fortsätter telefoner konstant att ringa – det är som om telefonsignalerna följer efter de fyra. Detta får till slut Alice att plocka upp en telefonlur och hon kommer på så sätt

---

239 Leffler, Yvonne. *Horror as Pleasure – The Aesthetics of Horror Fiction*. 2000. Almqvist & Wiksell International. Göteborg. Sid. 67.

i kontakt med Dr. Ashford. Denna bildsekvens varar mellan 38.22-39.13.

**Ljud:** De ljud som mottagaren återfinner i bildsekvensen är atmosfärljud, ljudeffekter, musik och röster. Det återfinns inga störande ljudelement som kan uppfattas som obehagliga, det vill säga brus. Jag menar att det inte återfinns någon tystnad eftersom det i ljudsfären ständigt finns exempelvis atmosfärljud, röster och musik i bakgrunden. Rösterna är *sceniskt tal* och de andra ljuden får stå tillbaka för att dessa skall höras tydligt. Med andra ord kan rösten sägas vara det dominerande ljudet. Dialogen som förs återfinns i *Bilagor* (som *Dialog F4*). Ljudeffekterna består av fotsteg såväl som det vapenskrammel som uppstår då rollfigurerna går. Det mest framträdande atmosfärljudet är telefonsignalerna. De blir extra tydliga då de används för driva gruppen vidare i sin vandring och förstärker bilden (som stämmer in med Chions begrepp *adderat värde*).

Slutligen har vi musiken och det är det inledande stycket av *Ashford's Plan*. Stycket mottagaren får höra är fyllt av utdragna toner med inslag av dissonanta slingor, vilket jag menar på är *sorg* i Marpurgs modell. Musiken uppfyller principerna för klassisk filmmusik. *Känsla* (känslor väcks) och *narrativa rollen* (musiken återkopplar till Alices känslor) är ett par exempel på att principerna uppfylls.

*Synkjud* återfinns i sekvensen, men *synkpunkter* finns det färre av. Det är särskilt en förening mellan bild och ljudsfären som vi kan tala om som *synkpunkt*. Då samtalet mellan Alice och Jill tystnar, så skiftar kameravinkeln till telefonen samtidigt som den ringer för första gången. I övrigt anser jag inte att det återfinns några *synkpunkter*.

**Analys:** Gruppen som rör sig framåt är de som mottagaren identifierar sig med, de är hjältarna (och då främst Jill och Alice). De rör sig snabbt framåt och vanligtvis oskyldiga telefonsignaler (atmosfärljud) blir till ett hot. Telefonernas signaler förföljer karaktärerna och blir till en hotbild. Faktum är att telefonsignalerna kan räknas till *mystikljud*, då det introducerar Ashford för de andra karaktärerna genom atmosfärljuden innan han slutligen avslöjas. Rösterna har flera funktioner. Dels kan de sägas vara *denotativ* då de används för att skapa rädsla (genom varning för omgivningens faror, likväl inför Umbrellas hänsynslöshet), dels *konnotativ* då de förmedlar Alices sorg över vad Umbrella gjort med henne. De kan även sägas ha en *strukturell* funktion då mottagaren genom Alice får förklarat hur vi skall tolka bilden. Detta understryks genom Alices varning (röster), som varskor mottagaren (och de andra karaktärerna) om att telefonsignalerna är ett hot. Det som etablerar hotet ljudmässigt är dock atmosfärljudet.

Atmosfärljudets främsta funktion är *dramatisk*, då ljudet som förföljer gruppen förhöjer stämningen och dramatiken. Det har även en *denotativ* funktion då en telefonsignal är ett tecken på att någon vill komma i kontakt med en, men i det här fallet får telefonsignalerna en *konnotativ* funktion i att skapa rädsla hos mottagaren. Ljudeffekterna saknar denna funktion, utan fyller endast en *rumslig* funktion då jag menar på att den främst förankrar ljudsfären och bilden till varandra. I bakgrunden löper den sorgsna musiken som jag menar är *empatisk*, då den försöker låsa mottagaren vid känslotonen i musiken (det vill säga, sorg). Musiken har en *rumslig* funktion då den knyter an till Alice, men även *denotativ* då den är tänkt att förmedla hennes sorg. Det är som om det finns en saknad och sorg i Alice, vilket visar på hennes sårbarhet (trots att hon tidigare i filmen etablerats som en actionhjärte). Trots att Alice visat sig stark så är hon inte osårbar, vilket gör det lättare för mottagaren att identifiera sig med henne. Genom *Ashford's Plan* försöker man genom sublim påverkan styra vårt sinne<sup>240</sup> till att identifiera sig med Alice, enligt den osynliga verkan som Gorbman menar *identifikationsmusiken* har.<sup>241</sup>

Ser man på ljudsfären som helhet försöker skaparna skildra att gruppen är utsatt för ett reellt hot, ett hot som dock inte finns i bilden (och därmed kan man även tala om *metastämning* i sekvensen). Eftersom det är tänkt att mottagaren ska identifiera sig med gruppen kommer även denne känna rädsla för att zombierna kan anfalla dem. Rösten är det som gör mottagaren medveten om att den bör vara rädd, medan musiken gör sitt bästa för att dölja att mottagaren blir medveten om att det uttryckligen sägs att mottagaren skall bli rädd. Tillsammans med atmosfärljuden försöker musiken få tittaren att känna *omedelbarhet* till det som sker i bildsekvensen. Lyckas man få personen att känna *omedelbarhet* framför *hypermedia* kommer rädslan att uppstå, varför jag menar att ljudsfärens övergripande funktion kan sägas vara *denotativ*.

## 4. SLUTSATS OCH DISKUSSION

Utifrån de sex analyser som gjorts kan man finna ett flertal olika ljudstrategier som använts för att försöka framkalla rädsla hos mottagaren för två olika medier med ett liknande narrativ. Vid introduktionen av Jill har de båda medierna valt att använda sig av två olika ljudstrategier för att uppnå en och samma funktion (*dramatisk*). I dataspelet arbetar man endast med två olika ljud, medan man använder sig av samtliga sex i filmen. Ljudsfären är med andra ord mycket rikare i filmen. Musiken skiljer sig även i stämningen. I dataspelet försöker man låsa mottagarens känslor (*empatisk*) vid det läge som presenteras, dels av rösten, dels av musikens känslöstämning, *ånger*.

---

240 Gorbman. 1987. Sid. 58.

241 Gorbman. 1987. Sid. 56-58.

Filmen försöker istället att med musiken intensifiera våra känslor (*oempatisk*) på egen hand med dess *rytm* och *timbre*, utan hjälp av bilden. Känslöstämningen i musiken är dessutom annorlunda, då den är *nyckfullhet*. Valet av musik skiljer sig med andra ord tydligt – både i vad man vill förmedla med det (*ånger* mot *nyckfullhet*) och hur man implementerat den (*empatisk* mot *oempatisk*).

Rösten blir i dataspelet den narrativt drivande kraften, till skillnad från i filmen där den snarare används för att förstärka det kaos som etablerats med atmosfärljuden och som visas i bild. Den främsta skillnaden ligger i att rösten i dataspelet tillåts få en *dramatisk* funktion, vilket inte är fallet i filmen. Just att rösten blir en dramatisk, narrativt drivande kraft riskerar dock att dataspelet kommer upplevas som *hypermedialt* framför *omedelbarhet*. En voiceover signalerar en utomstående kommentator, vilket gör mottagaren medveten om mediet i sig. Detta utgör ett problem om mottagaren är tänkt att identifiera sig med en karaktär och genom det uppleva rädsla. Ser man till samspelet mellan ljudsfären och bilden i denna sekvens försöker man inflika det med bilder på Jill, men med sitt stillbildsutförande lyckas man inte riktigt att nå fram. I filmen försätter man sig inte i den fällan, även om man i användandet av *mystikljud* distanserar sig från mottagaren att känna *omedelbarhet*. Det bör dock tilläggas att den inte är lika lätt att tolka som *hypermedia*, då den har bildens rörlighet såväl som avsaknaden av en berättarröst. Det kommenterande mottagaren får (genom atmosfärljuden) kommer från *diegetiska* källor, vilket gör att vi fortfarande kan köpa förfalskningen av en verklighet och därmed uppnå *omedelbarhet*.

Man har valt att belysa rädsla på två helt olika sätt – både med känslor och i strategier, för att få mottagaren att känna *omedelbarhet*. Beror det på narrativa olikheter eller är det mediespecifika ljudstrategier för att etablera en protagonist? Jag menar på att det är en narrativ skillnad framför en mediespecifik. Jill är ensam huvudpersonen i dataspelet, medan hon är en av huvudpersonerna i filmen. I dataspelet fanns Jill med i föregångaren, i filmen var hon inte det. I dataspelet finns det redan en historia kring Jill – hela denna historia summeras i några tidningsartiklar som hänger på väggen i filmen. I praktiken måste man etablera Jill som en karaktär som är kapabel att ta hand om sig själv vid hennes introduktion i filmen. Det finns därför en annorlunda ljudstrategi med Jills introduktion än i dataspelet.

Vid introduktionen av Nemesis använder man sig av samma funktioner för att bygga upp ljudsfären, nämligen *dramatisk*. Till skillnad från vid introduktionen av Jill är det en jämnare balans i hur många ljud man valt att använda sig av (fyra i dataspelet mot filmens sex) och i båda medierna är musiken viktig. I dataspelet har man valt att använda sig av två musikstycken med



olika känslöstämningar och applicerar dessa ljud på olika sätt (*empatisk nyckfullhet* för *Uptown: Imminent Slaughter* och *oempatisk vrede* för *Uptown: Nemesis Theme*). I filmen använder man sig endast av ett musikstycke, vilket är *oempatisk nyckfullhet* och använder drag från båda musikstyckena i dataspelet (dels hur den förmedlas, dels vad som förmedlas). Skälet att musiken är viktig är för att den underlättar det mänskliga sinnet att köpa den förfalskning som ögat ser. Gorbman menar på att musiken finns där för att åskådaren skall bli mindre medveten om att mediet är en teknisk konstruktion, något som underlättar skapandet av *omedelbarhet* hos mottagaren.

Rösten i dataspelet används för att förstärka bilden och andra ljud, medan den i filmen används för att förklara vilka mottagaren ska identifiera sig med. På egen hand är de inte bärande element för att skapa rädsla för något av medierna. Istället används de som redskap för att förstärka främst informationen i bilden, men även i ljudsfären. Detsamma gäller också för ljudeffekterna – de är där för att förstärka annan information och känslor. Tystnaden används till stor del på ett liknande sätt i de två medierna, då de vill framhäva hur omgivningen förändras vid Nemesis ankomst. I filmen uppkommer det också i slutet av bildsekvensen som en bieffekt av bruset – som för övrigt saknar en motsvarighet i dataspelet.

Båda medierna använder samma ljudstrategi och funktion (*dramatisk*) för att föra fram känslorna till mottagaren. Det är dock värt att påpeka att det i musiken i dataspelet faktiskt sker ett skifte i hur det presenteras, då Nemesis anfaller Jill. Faktum är att det åskådliggör en upptäckt under arbetet med analyserna. Vid de tillfällen där våld skildras i bild används alltid *spektakelmusik*, aldrig *identifikationsmusik*. Faktum är att jag skulle vilja säga att det är en *konvention* inom såväl film som dataspel. Mottagaren är inte tänkt att identifiera sig med själva våldet, vilket gör att risken att känna *omedelbarhet* minskar. Istället väljer man snarare att eftersträva en *hypermedial upplevelse* där mottagaren ställs som en utomstående åskådare som enbart registrerar och kommenterar förloppet.

Man finner också ett mediespecifikt drag i filmen. Filmen utnyttjar ett extra ljud, bruset, för att försäkra sig om att mottagaren skall känna obehag. I filmen har man mycket mindre tid att utnyttja Nemesis i narrativet än i dataspelet, vilket gör att man i filmen måste vara extra noga med att skapa obehag och skräck, de tillfällen han syns i bild. Om han inte uppfattas som skrämmande vid första tillfället, kommer det med stor sannolikhet inte ske i de följande scenerna heller. Därför är man tvingad till att skapa en ljudsfär som verkligen påverkar mottagaren direkt på ett sätt som inte är nödvändigt i ett dataspel. Med andra ord kan det sägas att (o)ljudet här är betydligt

viktigare än bilden. Båda medierna kan dock i huvuddrag sägas använda samma huvudstrategi ljudmässigt för att introducera narrativets antagonist, även om filmen sedan kompletterar med ett mediespecifikt ljud.

För gatstämningen visade det sig att dataspelet använde sig av två olika ljudstrategier, vilket inte filmen gjorde. Man försöker i båda medierna skapa en känsla av ensamhet i ljudsfären, som syns i bild. I dataspelet använde man antingen en *naturlig ljudsfär* eller *icke-diegetisk* musik som de dominerande ljuden, medan man i filmen främst använde sig av röster, men även tillät atmosfärljuden ha en viktig roll. Just genom att väcka känslan av ensamhet är det tänkt att skapa rädsla, men för att det skall lyckas krävs att man uppnår *omedelbarhet*, så att mottagaren känner sig närvarande i narrativet. Som jag tidigare nämnt i detta kapitel har musik en förmåga att dölja narrativet som en konstruktion och därmed enklare nå *omedelbarhet*. Samma sak gäller för en *naturlig ljudsfär*, då den skapar en känsla att man verkligen befinner sig på platsen. I filmen vill man framhäva samma sorts ensamhet, men som skiljer sig markant gentemot dataspelet. Istället är det något som uttryckligen sägs inför mottagaren (av Alice), som varnar då telefonerna ringer. Man försöker med atmosfärljud få mottagaren att känna skräck då telefonsignalerna förföljer karaktärerna, samtidigt som signalerna riskerar att dra dit zombier. Men där dataspelet använder sig av ljudstrategier som oftare tenderar att skapa *omedelbarhet*, framför *hypermediacy*, har filmen valt en strategi som inte lika lätt når *omedelbarhet* (även om det är fullt möjligt). Båda medierna utnyttjar musiken på ett liknande sätt, nämligen med arketypisk musik som låser tankarna vid en känsla (*empatisk*), även om det är vid olika känslor (*rädsla* i dataspelet och *sorg* i filmen). Ett undantag finns i dataspelet när Nemesis anfaller, då musiken blir *oempatisk vrede*. Det bör dock klargöras att hela ljudsfären förändras vid dessa tillfällen.

Musiken i filmen ligger mer i bakgrunden än i dataspelet, men har å andra sidan en extra funktion (*denotativ*) i filmen. I grunden har de dock samma funktion i båda medierna, nämligen *rumslig* som rotar musiken till platsen. Båda medierna använder sig dessutom av *mystikljud* (Nemesis i dataspelet, telefonerna i filmen) för att tillföra känslan av rädsla, även om det är olika ljud som framhäver dem.

Dock finns det en klar skillnad mellan de två medierna och något som jag vill härleda till att vara ett mediespecifikt drag, nämligen dataspelets flera olika ljudstrategier. Till skillnad från en film kan man i dataspelet besöka platser man tidigare varit på ett flertal gånger. För att fortfarande behålla en känsla av osäkerhet måste man förändra ljudsfärens översiktliga *rytm* och *organisation*,

vilket ger upphov till en användning av två olika sorters ljudstrategier. Just skiftningen i ljudsfären hjälper dataspelet att behålla *omedelbarhet* på ett sätt som inte filmen tillåter. Filmen behöver dessutom inte det, då denna sorts inslag av mottagarpåverkan (ännu) inte finns i hög utsträckning. Den är inte lika beroende av att variera ljudsfären under en längre tid för att behålla en skapad *omedelbarhet*. Ytterligare en sak som framkom under analyserna var att mediet film oftare använde sig av fler av de sex ljuden än vad dataspelet gjorde, även om de i många fall använde sig av liknande strategier.

Då jag påbörjade arbetet hade jag två frågeställningar, nämligen vad är skräckens ljud och är de mediespecifika? Det som jag kommit fram till är att det finns, utifrån analysobjekten, vissa *konventioner* för att skapa rädsla hos mottagaren. Det främsta är användandet av *empatisk icke-diegetisk identifikationsmusik*. Det vill säga musik som spelar på arketypiska känslor som återfinns i bilden för att mottagaren skall identifiera sig med protagonisterna, men saknar en källa i bilden. I och med att det rör sig om *identifikationsmusik* vill den inte bara få oss att identifiera med protagonisterna, den vill även undvika bli upptäckt. Som Pummell uttrycker det, om ingen lägger märke till musiken har det lyckats – något som även stärks av Gorbman. Han säger det utifrån en kontext vid musikskapande för dataspel, men det verkar även gälla för filmen. De tillfällen som det bryts är då strids- och våldsscener sätts upp. Jag menar på att musiken kanske är det allra viktigaste av ”skräckens ljud”. Som jag skrev under rubriken *Filmmusikens sju principer* i *Ljutforskning* menade Adorno & Eisler att musiken skulle användas för att göra konstruktionen synlig, vilket jag inte håller med om. Musiken har en förmåga att suddas ut medvetenheten om mediets förfalskning hos mottagaren, att stärka dess *omedelbarhet*, vilket hjälper henne att identifiera sig med det som sker i narrativet. Skulle musiken användas för att göra konstruktionen synlig skulle det snarare bli *hypermedial*, vilket inte alls hjälper till om man vill få mottagaren att känna specifika känslor, som rädsla. Utan en illusion om att mottagaren befinner sig i narrativet kommer hon inte bli skrämmd. Med musiken kan man dock arbeta för att få förfalskningen att verka sann och därmed få mottagaren att känna *omedelbarhet*. Hamnar mottagaren i det tillståndet underlättar det för mottagaren att känna rädsla. Musiken är med andra ord ett mycket viktigt medel då man försöker skapa skräck.

Även *mystikljud* har förekommit vid ett flertal tillfällen och kan räknas som ett av ”skräckens ljud”. Med *mystikljud* menas att saker först presenteras genom ljuden innan det syns i bild. Dessa ljud tenderade dessutom att vara knutna till tystnaden i analysobjekten. Tystnaden är ett vanligt grepp att få mottagaren att känna sig ensam och övergiven, vilket alltid är en bra känsla om man

vill injaga rädsla i mottagaren. Det förekommer även i båda medierna och är det tredje och sista ljud som jag menar på kan räknas in som ”skräckens ljud”. En sak som förvånade mig personligen var att det inte förekommer mer *falske synke* i de olika sekvenserna, då det var något som jag trodde var ett typiskt ”skräckljud”. Just att bygga upp förväntningar och sedan chocka mottagaren genom att ta en helt annan vändning torde vara ett enkelt sätt att få mottagaren att rycka till. Det må fortfarande vara så, men det återfanns inte några bevis för det i uppsatsen. Det är mycket möjligt att skaparna ansett att det varit ett för ”billigt” knep att få fram rädsla hos mottagaren.

Även om dessa ”skräckljud” är viktiga då man försöker skapa skräck menar jag att de inte alls är lika viktiga som musiken. Visserligen kan tystnaden också användas för att skapa *omedelbarhet*, men ändå blir tystnaden då den uppstår något som utgör en kontrast mot den tidigare ljudsfären. Mottagaren uppmärksammar den, vilket inte sker med musiken. Musiken, och jag syftar då på *identifikationsmusiken*, påverkar mottagarens känslor på ett sätt som inte uppmärksammas. Det är ett sublimt sätt att påverka menar Gorbman. Med det sagt, vill jag dock inte förringa varken *mystikljuden* eller tystnaden som skräckljud. Olika situationer kräver olika sorters ljud och som Beltrami sa: ”*Det kan antingen vara en ljudeffekt eller den musikaliska motsvarigheten till det.*”<sup>242</sup> Uppsatsen har visat på att både musik och icke-musikaliska ljud används för att skapa skräck.

Det kan här också vara på sin plats att kort nämna något om samspelet mellan ljudsfären och bilden i skapandet av skräck. I många fall spelar ljudsfären en stor roll för att skapa rädsla hos mottagaren. I uppsatsens analyser dök begreppet *metastämning* upp ett flertal gånger och visar därmed hur ljudet i sig kan användas för att skapa en stämning som egentligen inte stöds av bilden. De öde gatorna som analyseras i gatstämningen skulle aldrig upplevas som skrämmande om inte ljudsfären hade funnits där. Även användandet av *mystikljud* visar på hur ljudet kan användas för att skapa rädsla, utan att bilden visar något (exempelvis *Staaars theme* som i dataspelet varslar om att Nemesis jagar en). I grund och botten handlar det alltid om ett samspel mellan bild och ljudsfär för att uppnå bästa effekt för att skapa rädsla. Dock vill jag mena att ljudsfären ändå är viktigare än bilden då man försöker skapa rädsla hos en mottagare, då en bild utan ljud sällan känns skrämmande (något som blir särskilt klart då man betraktar en sekvens genom Chions *separerade metod*).

Rörande min andra frågeställning så har jag inte funnit mediespecifika ljud, men däremot har mediespecifika strategier för användandet av ljud framträtt. Det tydligaste exemplet finns i

---

242 Marco Beltrami i *Scoring Resident Evil* (2002).

gatstämningen där man i dataspelet valt att använda sig av flera olika ljudstrategier som man växlar mellan. Detta val härstammar från mediet, inte narrativet. Ytterligare en mediespecifik ljudstrategi återfanns och det var vid introduktionen av Nemesis i filmen. Man använde bruset som ett ljud för att skapa ett fysiskt obehag och med bilden knyta det till Nemesis, då filmen som medium inte har lika lång tid på sig som dataspelet att etablera Nemesis. Med andra ord, skillnader som återfinns i ljudstrategierna mellan de två olika medierna härstammar från det faktum att ett dataspel sträcker sig över en betydligt längre tid än filmen. I filmen har man 90 minuter på sig att skapa rädsla med hjälp av ljudstrategier. I spelet har man mycket längre tid till förfogande och det kräver också att man varierar ljudsfärens övergripliga *rytm* och *organisation*. Jag vill även här passa på att påpeka att film och dataspel har liknande strategier för ljud, trots dessa mediespecifika strategier. Faktum är att filmmusikens sju principer som Gorbman talat om för den klassiska filmmusiken helt uppfylldes i dataspelet. Även andra begrepp från filmlydsvetenskapen, såsom musikaliska funktioner, kunde utan problem appliceras på dataspel. Dataspelet har nästan villkorslöst remedierat filmens användning av ljudstrategier (vilket jag tog upp under rubriken *Remediering i Två medier, en forskning*).

Inför framtida studier finns det flera olika sätt att gå vidare. Det skulle vara intressant att ställa *Resident Evil: Apocalypse* mot föregångaren (och i framtiden även de efterföljande filmerna) och se om olika ljudstrategier har använts. Detsamma gäller för *Resident Evil 3: Nemesis*, där det finns ett flertal andra dataspel utöver det. Det kunde också vara en intressant väg att gå, att undersöka hur ljudstrategier använts för andra koncept (såsom *Alone in the Dark* eller *Silent Hill*) och ställa dem mot denna uppsats. En annan väg som skiljer sig något från de ovannämnda förslagen är att man gör en bredare undersökning hur mottagarpåverkan utförs inom *Resident Evil*-konceptet. Det skulle utöver film och dataspel då inkludera såväl böcker som serietidningar, där ljud i sin överföring till mottagaren inte existerar. Det gör att de arbetar med andra sätt att etablera *omedelbarhet* och identifikation. Ljudet skulle bli mindre viktigt att analysera i en sådan undersökning. Trots det kan det vara det mest intressanta för att åskådliggöra olika strategier att få mottagaren att uppleva rädsla i olika medier.

## 5. SAMMANFATTNING

Syftet med uppsatsen var att utröna vilka olika ljud som användes för att få en mottagare att känna rädsla. Utöver det ville uppsatsen också studera om ”skräckens ljud” var specifika för olika medier eller om det fanns likheter oavsett vilken media som de presenterades i. Valet föll på att analysera medier från samma koncept, vilket resulterade i att analysobjekten blev *Resident Evil: Apocalypse* (filmen) och *Resident Evil 3: Nemesis* (dataspelet). Det intressanta var inte att förankra resultatet till empiriskt sammanställd data. Istället låg poängen med uppsatsen att försöka finna de strategier som skaparna valde att använda sig av. Michel Chion presenterar i sin bok *Audio-Vision: Sound on Screen* ett sätt hur man går till väga vid en analys av ljudet. Han menade där att man sorterade ut de dominerande ljuden, för att därefter ställa dem i relation mot varandra. Till min hjälp hade jag Chions *separerade metod*, vilket var då man betraktade bilden med ljud, för att sedan göra det utan ljud och slutligen utan bild. Genom att växla mellan dessa olika lägen fick man större objektivitet till analysobjektet.

Valet av analysobjekt, *Resident Evil: Apocalypse* och *Resident Evil 3: Nemesis*, gjordes för att deras handlingar liknade varandra. Genom att mycket av *Resident Evil: Apocalypse*:s handling baserades på det som skedde i *Resident Evil 3: Nemesis* var det lätt att finna liknande bildsekvenser. I slutändan valdes tre sekvenser ut, vars antal berodde på tids- och sidantalsbegränsningar för uppsatsen omfattning. Dessa tre var introduktionen av Jill (en av huvudkaraktärerna), introduktionen av Nemesis (huvudantagonisten) och de ljud som hörs på gatorna. Jag gjorde först en analys av de tre sekvenserna i *Resident Evil 3: Nemesis* för att sedan göra detsamma i *Resident Evil: Apocalypse*.

Med resultaten från de två analyserna inledde jag slutdiskussionen genom att ställa de två analyserna mot varandra. Det jag kom fram till var att ”skräckens ljud” bland analysobjekten kunde sägas vara *empatisk icke-diegetisk identifikationsmusik*, *mystikljuden* och *tystnad*. Ljuden i sig var inte specifika för de två medierna, men det fanns skillnader i hur ljudstrategierna hade använts. Skillnaderna grundade sig främst på att de hade olika stort tidsspänn att breda ut sig över.

# 6. KÄLLFÖRTECKNING

## 6.1. TRYCKTA KÄLLOR

- Alexander, John. 1999. *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*. Stockholms Universitet. Stockholm.
- Atkins, Barry. 2003. *More Than a Game*. Manchester University Press. Great Britain.
- Bessell, David. "What's That Funny Noise? An examination of the Role of Music in *Cool Boarders 2*, *Alien Trilogy* and *Medieval 2*" ur: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red). 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press. Great Britain.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard. 2002. *Remediation – Understanding New Media*. MIT-Press. London.
- Bordwell, David. 1995. *Narration in the Fiction in Film*. Routledge. USA.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2001. *Film Art – an Introduction, 6th Edition*. McGraw–Hill. New York.
- Cartmell, Deborah & Whelehan, Imelda. 1999. *Adaptions - From Text to Screen, Screen to Text*. Routledge. London.
- Chatman, Seymour. 1980. *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. USA.
- Chion, Michel. 1994. *Audio–Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press. New York.
- Clover, Carol. 1992. *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Bfi Publishing. USA.
- Dykhoff, Klas. 2002. *Ljudbild eller synvilla? – en bok om filmljud och ljudesign*. Liber AB. Kristianstad.
- Dyson, Jeremy. 1997. *Bright Darkness: the lost art of supernatural horror film*. Cassell. Great Britain.
- Falk, Ingemar & Wallen, Marcus. 2003. I Expressen den 28:e april 2003. /SPEL & PRYLAR. Trender. Hollywood tar över!/  
Fiske, John. 1990. *Kommunikationsteorier*. Wahlström & Widstrand. Borås.
- Furhammar, Leif. 1964. *Fem essäer om film*. Wahlström & Widstrand. Halmstad.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies*. BFI Books. United States of America.
- Gunning, Tom. "Attraktionernas Film. Tidig film, dess åskådare och avantgardet" ur: Andersson, Lars Gustaf & Hedling, Erik (red.). 1995. *Modern Filmteori 1*. Studentlitteratur, Lund.
- Hofmann, Charles. 1970. *Sounds for Silents*. DBS Publications, Inc./Drama Book Specialists. USA.
- Holm, Ingvar. 1975. *Roman blir film*. Bo Cavefors Bokförlag. Lund.
- Jönsson, Mats. 2004. *Film och historia. Historisk Hollywoodfilm 1960-2000*. KFS i Lund AB. Sverige.
- Kang, Min Soo. "The Moderns" ur: Rosenstone, Robert A. (red). 1995. *Revisioning history: Film and the Construction of a New Past*. Princeton University Press. USA.
- King, Geoff & Krzywinska, Tanya. "Cinema/Games/Videointerfaces" ur: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red). 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press. Great Britain.
- Krzywinska, Tanya. "Hand-on Horror" ur: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red). 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press. Great Britain.
- Laurel, Brenda. 1998. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Publishing Company, Inc. USA.
- Leffler, Yvonne. 2000. *Horror as Pleasure – The Aesthetics of Horror Fiction*. Almqvist & Wiksell International. Göteborg.
- Ludvigsson, David. "Historisk dokumentärfilm" ur Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia. 2004. *Det förflutna som film och vice versa*. Studentlitteratur. Sverige.
- Murray, Janet H. 1999. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press. USA.
- Nilsson, Lennart. 2000. I Expressen den 29:e mars, 2000. /Resident Evil 3/  
Preece, Jennifer et al. 2002. *Interaction Design: Beyond Human-Computer*. John Wiley & Sons, Inc.

USA.

- Russell, Jamie. 2004. I *Sight & Sound* 14, december 2004. /Resident Evil: Apocalypse/  
Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia. 2004. *Det förflutna som film och vice versa*. Studentlitteratur. Sverige.  
Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions. USA.  
Tamborini, Ron & Weaver, James B., III. "Frightening Entertainment: A Historical Perspective of Fictional Horror" ur: Weaver, James B., III & Tamborini, Ron (red.). 1996. *Horror Films – Current Research on Audience Preferences and Reactions*. Lawrence Erlbaum Associates. USA.  
Toplin, Robert. 2002. *Reel History: In Defense of Hollywood*. University Press of Kansas. USA.  
Wallengren, Ann-Kristin. 1998. *En afton på Röda Kvarn. Svensk stumfilm som musikdrama*. Lund University Press. Sverige.

## 6.2. OTRYCKTA KÄLLOR

- Ain't it Cool News*. 2005. Från internet den 18:e oktober, 2005. /*Ain't it Cool News*/  
<http://www.aintitcool.com/>  
*Alone in the Dark*. 2005. Från internet den 28:e december, 2005. /*Alone in the Dark*/  
[http://www.rottentomatoes.com/m/alone\\_in\\_the\\_dark/](http://www.rottentomatoes.com/m/alone_in_the_dark/)  
Belinkie, Matthew. 1999. Från internet den 20:e januari, 2006. /*Video game music: not just kid stuff*/  
<http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>  
Jonsson, Robert. 2005. *Silence, Sounds and Screams – en historisk ljudbildjämförelse av två tiders skräckfilm*. C-uppsats. Örebro Universitet.  
Möller, Susanne. 2002. *TV-spel och film – en jämförelse av två mediers tidiga utveckling*. C-uppsats. Stockholms Universitet.  
Manovich, Lev. 2006. Från internet den 10:e januari, 2006. /*Lev Manovich | Texts*/  
<http://www.manovich.net>  
Manovich, Lev. 2006. Från internet den 10:e januari 2006. /*Image Future*/  
[http://www.manovich.net/DOCS/image\\_future.doc](http://www.manovich.net/DOCS/image_future.doc)  
*Resident Evil – Wikipedia, the free encyclopedia*. 2005. Från internet den 28:e december, 2005 /*Resident Evil – Wikipedia, the free encyclopedia*./ [http://en.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil#Films](http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil#Films)  
*Resident Evil 5 – Wikipedia, the free encyclopedia*. 2005. Från internet den 28:e december, 2005. /*Resident Evil 5 – Wikipedia, the free encyclopedia*/  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil\\_5](http://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_5)  
*Silent Hill (2006)*. 2006. Från internet den 30:e december, 2005. /*Silent Hill (2006)*/  
<http://www.imdb.com/title/tt0384537/>  
*Kontroll*. SVT2. 051121.  
*P4 Extra*. P4. Kl. 14.05-16.00. 051227.  
Quint. 2005. Från internet den 28:e december, 2005. /*Ain't It Cool News The best in movie, TV, DVD, and comic book news*/ <http://www.aintitcool.com/display.cgi?id=18818>.  
Säfström, Orvar. 2005. Från internet den 28:e december 2005. /*svt.se - Filmkrönikan*/  
<http://svt.se/svt/jsp/Crosslink.jsp?d=4671&a=264752>.  
Whalen, Zach. 2004. Från internet den 20:e januari, 2006. /*Play Along – An Approach to Videogame Music*/ <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>

## 6.3. FILMFÖRTECKNING

- Akryls* (France, 2002, Yann Couderc, Xavier Henry, Bruno Hajnal)  
*Alone in the Dark* (Canada/Germany/USA, 2005, Uwe Boll)  
*Blue* (UK, 1993, Derek Jarman)  
*De Drabbade* (Sweden, 2003)  
*Gothika* (USA, 2003, Mathieu Kassovitz & Thom Oliphant)  
*Hellraiser* (UK, 1987, Clive Barker)  
*Event Horizon* (UK/USA, 1997, Paul W.S. Anderson)



*Land of the Dead* (Canada/France/USA, 2005, George A. Romero)  
*Resident Evil* (UK/Germany/France/USA, 2002, Paul W.S. Anderson)  
*Resident Evil: Apocalypse* (Germany/France/UK/Canada, 2004, Alexander Witt)  
*Scoring Resident Evil* (USA, 2002, Jeffrey Schwartz)  
*Silence of the Lambs* (USA, 1991, Jonathan Demme)  
*Star Trek: Deep Space Nine* (USA, 1993–1999)  
*Star Wars: A New Hope* (USA, 1977, George Lucas)  
*Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (USA, 1999, George Lucas)  
*Star Wars Episode II: Attack of the Clones* (USA, 2002, George Lucas)  
*Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (USA, 2005, George Lucas)  
*Star Wars: Return of the Jedi* (USA, 1983, Richard Marquand)  
*Star Wars: The Empire Strikes Back* (USA, 1980, Irvin Kershner)  
*The Blair Witch Project* (USA, 1999, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez)  
*The Faculty* (USA, 1998, Robert Rodriguez)  
*The Man Who Shot Liberty Valance* (USA, 1962, John Ford)  
*The Mummy* (USA, 1932, Karl Freund)  
*The Omen* (UK, 1976, Richard Donner)

## 6.4. DATASPELSFÖRTECKNING

*Alone in the Dark* (USA, 1992)  
*Banjo Kazooie* (UK, 1998)  
*Gabriel Knight II: The Beast Within* (Canada/USA, 1996)  
*Half-Life* (USA, 1998)  
*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Japan, 2001)  
*Myst* (USA, 1993)  
*Phantasmagoria* (USA, 1995)  
*Pong* (USA, 1972)  
*Resident Evil* (Japan, *Biobazard*, 1996)  
*Resident Evil* (Japan, *Biobazard*, 2002)  
*Resident Evil 3: Nemesis* (Japan, *Biobazard 3: Last Escape*, 1999)  
*Resident Evil 4* (Japan, *Biobazard 4*, 2005)  
*Silent Hill* (Japan, 1999)  
*Super Mario Brothers* (Japan, 1985)

## 6.5. MUSIKFÖRTECKNING

*Imperial March* (John Williams)  
*Resident Evil 3: Nemesis Soundtrack* (Various Artists)  
*Resident Evil: Apocalypse Soundtrack* (Jeff Dana)

# BILAGOR

## SYNOPSIS

Nedan ges en översiktlig beskrivning av dataspelets och filmens handling. De är ytterst översiktliga, men ger förhoppningsvis en fingervisning om handlingen i dem.

### ***RESIDENT EVIL 3: NEMESIS***

Jill Valentine är en S.T.A.R.S.-officer som under ett rutinuppdrag blev inspärrad i ett gammalt hus. Det visade sig att villan var full av zombier och att de i sin tur var en följd av Umbrella Corporations experiment. Nu har zombierna spridit sig vidare till Raccoon City och sprider kaos överallt. För Jill gäller det nu att ta sig ut levande, vilket visar sig vara lättare sagt än gjort. I staden finns nämligen en bestialisk varelse, Nemesis, som nu är ute efter att döda alla S.T.A.R.S.-officerare den kan finna.

### ***RESIDENT EVIL: APOCALYPSE***

Umbrella Corporation har utvecklat ett biologiskt vapen, men viruset släpptes fritt och infekterade alla anställda i högkvarteret The Hive, i Raccoon City. Då Umbrella Corporation undersöker vad som hänt med deras högkvarter släpper de fria den epidemi som förvandlat alla anställda till levande döda, zombier. Då zombierna är fria sprider de sig över Raccoon City och Umbrella tvingas placera staden i karantän – en karantän som troligen kommer döda alla däri. Mitt i denna karantän hamnar bland annat Alice (hjältinnan från första filmen och som blivit utsatt för medicinska experiment av Umbrella) och Jill Valentine (f.d. S.T.A.R.S.-officer som sett detta tidigare) som nu tvingas försöka finna en väg ut. Föga anar de att de kommer ställas inför Nemesis, en vän till Alice som även blivit utsatt för experiment av Umbrella, vars uppdrag nu är att se vilken av Umbrellas experiment som har utvecklats bäst.

## MARPURGS MODELL

Under rubriken *Musik* i 2.2. *De sex ljuden* nämns Friedrich Marpurgs modell över hur vissa känslor är knutna till olika sorters ljud. I texten nämns en tabell över dessa och denna återfinns här.

Emotion	Expression
Sorrow	slow, languid melody; sighing; caressing of single words with exquisite tonal material; prevailing dissonant harmony
Happiness	fast movement; animated and triumphant melody; warm tone color; more consonant harmony
Contentment	a more steady and tranquil melody than with happiness
Repentance	the elements of sorrow, except that a turbulent, lamenting melody is used
Hopefulness	a proud and exultant melody
Fear	tumbling downward progressions, mainly in the lower register
Laughter	drawn out, languid tones
Fickleness	alternating expressions of fear and hope
Timidity	similar to fear, but often intensified by an expression of impatience
Love	consonant harmony; soft, flattering melody in broad movements
Hate	rough harmony and melody
Envy	growling and annoying tones
Compassion	soft, smooth, lamenting melody; slow movement; repeated figures in the bass
Jealousy	introduced by a soft, wavering tone; then an intense, scolding tone; finally moving and sighing tone; alternating slow and quick movement
Wrath	expression of hate combined with running notes; frequent sudden changes in the bass; sharp violent movements; shrieking dissonances
Modesty	wavering, hesitating melody; short, quick stops
Daring	defiant, rushing melody
Innocence	a pastoral style
Impatience	rapidly changing, annoying modulations

## DIALOGER

Här återges de olika dialogerna som omnämmts i uppsatsen och som förekommit i dataspelet Resident Evil 3: Nemesis och filmen Resident Evil: Apocalypse. D står för datorspel och F för film.

### *DIALOG D1 (SPEL)*

**JILL:** It all began as an ordinary day in September. An ordinary day in Raccoon City. A city controlled by Umbrella. No one dared to oppose them. That and the lack of strength would ultimately lead to their destruction. I suppose they had to suffer the consequences of their actions, but there would be no forgiveness. If only they had had the courage to fight...

But it's true that once the wheels of justice began to turn, nothing could stop them. Nothing! It was Raccoon City's last chance... And my last chance, my last escape...

### *DIALOG D2*

**BRAD:** Ji... Jill...

**JILL:** Brad?

**BRAD:** We got a...

**BRAD:** (cont'd) Jill. Help!

**JILL:** No!

**NEMESIS:** Staaars...

### *DIALOG F1 (FILM)*

**MAN 1 [ON RADIO]:** Unit 12 calling for immediate backup at City Hall.

**NEWSREPORTER [ON TELEVISION]:** Still no explanation for this wave of unexplained killings that is sweeping across the city.

[GUNSHOTS, CROWD SCREAMING, ON TELEVISION]

**NEWSREPORTER:** (cont'd) A deadly crime spree with no end.

**MAN 2 [ON RADIO]:** Backup, we need backup now!

**MAN 3 [ON RADIO]:** Just like Valentine told us...

**WOMAN [ON RADIO]:** All off-duty law-enforcement personnel are required to report for duty assignments immediately.

### *DIALOG F2 (FILM)*

**COP:** Give us a hand over here, this guy's insane.

[SCREAMING.]

**COP 2:** It's Valentine.

**COP 3:** Hold your fire.

**COP 4:** Valentine!

**JILL:** They're infected.

**L.J.:** Somebody get this ugly bitch off of me!

**JILL:** I told you. Shoot for the head.

**L.J.:** Please, somebody get her.

**L.J.:** (cont'd) No, no! Don't shoot! Don't...

**JILL:** I'm leaving town. I suggest you do the same.

### *DIALOG F3 (FILM)*

**COWBOY:** What the fuck is that?

**COWBOY:** (cont'd) Shit.

**COWBOY:** (cont'd) You're going down, you son of a bitch!

**COWBOY:** (cont'd) Fuck.

**MAN #1:** Deploy defensive formation. Take him down.

**L.J.:** You motherfuckers is crazy. Look at that big motherfucker, got a rocket launcher.

**CAIN:** What do we have?

**UMBRELLA WOMAN:** A dozen armed men. Well organized.

**CAIN:** I'm surprised there's anyone left alive.

**UMBRELLA WOMAN:** They're S.T.A.R.S. Special Tactics and Rescue Squad. They're the best.

**MAN #2:** Fire!

[NEMESIS GROWLS]

**MAN #2:** (cont'd) Back! Fall back!

**CAIN:** Let's see how good they really are.

**UMBRELLA WOMAN #2:** Altering protocols.

[L.J. & NEMESIS YELLING]

**NEMESIS:** Staaars...

**L.J.:** Oh, shit.

**L.J.:** (cont'd) Respect.

### *DIALOG F4 (FILM)*

**JILL:** Those were some pretty slick moves back there. I'm good, but I'm not that good.

**ALICE:** You should be thankful for that.

**JILL:** What do you mean?

**ALICE:** They did something to me. I barely feel human anymore.

[PHONE RINGING]

**ALICE:** (cont'd) We should keep moving. Before the sound attracts anything.

[PHONE RINGS]

**ALICE:** (cont'd) Keep moving.

[PHONES RINGING]

**ALICE:** (cont'd) Hello?

**ASHFORD [ON PHONE]:** God, I thought you'd never answer.