



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå Huvudkaraktärens musikprofil

Ett analysarbete av musikens narrativa roll i filmen Wall-E

Författare: Adam Borghede
Handledare: Johan Eriksson
Seminarieexaminator:
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och
musikproduktion
Kurskod: GLP2NL
Poäng: 15 hp
Termin: HT2021
Examinationsdatum: 2021-12-06

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet. Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Abstract

Syftet med denna uppsats har varit att ge en djupare kunskap om hur musik kan framhäva karaktärens personlighet samt hjälpa som berättarmedel för den narrativa världen. Detta utfördes genom analysmetoder från teoretiker såsom Johnny Wingstedt, Michel Chion och Valerio Sbravatti. Analysmetoderna genomfördes en efter en över en utvald sekvens från Disney-Pixar filmen Wall-E. Resultatet av analyserna blev att musik fungerar som ett medel för att förmedla känslor till publiken och förstärka huvudkaraktärens handlingar och känslor. Det framkom också att musiken i sig berättar en historia där varje instrument, tempoändringar och skillnader i dynamik påverkade bilden. I diskussionen redogörs forskningsfrågorna och fortsätter med hur viktigt det är med en bra ljudbild för en bra filmupplevelse.

Keywords

Filmmusik, musik, funktionell analys, audiovisuell analys, ljudbild, berättarmedel.

Innehållsförteckning

Inledning	1
Syfte	2
Tidigare forskning	2
Så varför musik?	2
Funktionell analys	3
Audiovisuell analysmetod	4
Sbravatti: placering och funktion	5
Musikens effekt i film	7
Teori	7
Musikaliska berättarfunktioner	8
Multimodal teori	9
Diegetisk och icke-diegetisk	10
Synchresis	10
Metod	11
Val av metod	11
Val av scen	12
Resultat och analys	12
Wall-E på jobbet (2008)	12
Sammanfattning av analyser	16
Diskussion	17
Förslag på fortsatt forskning	19
Källförteckning	20

Inledning

Redan i stumfilmerna på tidigt 1900-tal parades musik ihop med den rörliga bilden, vilket kan tyckas märkligt för en film som skulle upplevas utan ljud. Gorbman (1987, s. 30-52) förklarar att anledningen till att musik användes var för att lösa det problem som fanns under stumfilmsperioden. Projektorn som visade filmen gav ifrån sig ett störande ljud och då använde man musik för att dölja det. Det andra problemet var att det kunde upplevas tråkigt och då tog man in musiken som ett medel för att fylla upp tomheten som existerade i salongen. Dessutom hade musik en koppling till drama och andra spektakel som visats sig vara framgångsrikt och då tog man det konceptet och implementerade musiken till sina filmer. Sedan användes musik för att förmedla viktig information som till exempel att identifiera karaktärer med teman och ledmotiv. Detta gav karaktärerna mer liv och musiken hjälpte till att poängtera viktiga handlingar i berättelsen på grund av karaktärernas brist på dialog (Gorbman, 1987, s. 30-52).

Klas Dykhoff (2017, s. 41-50) skriver att problemet med många utav dagens filmer är att ljudområdet blir överflödigt. Ljudtekniker och kompositörer försöker var och en för sig använda sitt eget verktyg som berättarmedel, och det kan bli alldeles för mycket av allt. Dykhoff fortsätter att förklara att musikkompositörer oftast brukar skriva musik som är så kompakt att övriga ljud inte får plats. Likaså med ljudtekniker som skapar en så bred ljudbild att musik inte får plats. Detta skapar en obalans i ljudområdet vilket till sig leder till en dålig filmupplevelse (Dykhoff, 2017, s. 41-50). Detta är något jag själv har noterat mer och mer sedan jag började bli intresserad av filmmusik. Med musik som har varit missledande och ljud som inte passar in i ljudbilden så har upplevelsen av filmen försämrats. Detta händer såklart inte med alla filmer. Det finns även filmer som utnyttjar ljudbilden på ett väldigt bra sätt. Ett exempel på en film som enligt mig har en professionell ljudbild är Disney Pixar-filmen Wall-E (2008). Den vann Oscarspriset för bästa animerade långfilm 2009 och är placerad på 61:a plats på IMDbs högsta betygsatta filmer (IMDb, u.å). Det är en film som utnyttjar ljudspektrat på ett sätt som för filmen framåt genom att koppla samman ljudeffekter och musik.

Vad denna uppsats avser att bidra med är att kunna ge ett underlag för framtida produktioner genom att analysera filmen Wall-E. Uppsatsen kommer att analysera musik och ljudeffekter från en scen för att få en djupare förståelse på hur ljud kan framhäva viktiga händelser och karaktärer.

Syfte

Syftet med denna studie är att förstå hur musik och ljudeffekter i filmen Wall-E bidrar med huvudkaraktärernas personlighetsutveckling samt världsbyggnad. Detta för att vidga kunskapen om hur ljud kan användas som ett berättarmedel.

Utifrån syftet så har två frågor formulerats till hjälp med undersökningen.

1. På vilket sätt används musik och ljudeffekter i filmen Wall-E för att uttrycka karaktärens personlighetsdrag?
2. Hur använder filmskapare musik och ljudeffekter som ett medel för att bygga upp världen i Wall-E?

Tidigare forskning

Under detta avsnitt kommer jag att närmare undersöka varför musik existerar i film och vad den har för syfte. Jag kommer därefter gå igenom analysmetoder från tre teoretiker som har olika infallsvinklar på hur en kan analysera ljud och musik. Dessa tekniker kommer sedan att bli det ramverk som kommer att användas för uppsatsens analys.

Så varför musik?

Tidigare nämndes några argument till varför musik användes i stumfilmer. Gorbman (1987, s. 53) presenterar några argument till varför musik var så viktigt att ha i tidiga filmföreläsningar.

1. Musik har ackompanjerat tidigare tillställningar och visat sig vara framgångsrik.
2. Den döljer oljudet av projektorn.

3. Musik hade en viktig betydelse för berättelsen. Den förmedlade historisk, geografisk och atmosfärisk information till publiken.
4. Den uttryckte en rytmisk känsla som kompletterade klippningen och tempot i bilden.
5. Musikens djup och fyllighet kompenserade den platta duken.
6. Musiken höll allt normalt till skillnad från filmens andliga bild.
7. Musiken fick människor att samlas.

Dessa argument är troligtvis få av många till varför musik användes till tidig filmuppvisning. Problemet med stumfilmerna enligt dessa argument var att filmer hindrades dels av tekniken och att det kunde uppfattas som tråkigt. Det fanns inget att vara exalterad över förutom att det uppkom ett nytt koncept att kolla på en föreställning i stället för teater. Det fanns inga ljudspår på den tiden och Larsen (2005) skriver att det var vanligt att pianister spelade i lokalen samtidigt som filmen visades. Detta utvecklades senare till fulla orkestrar vilka hade som syfte att berätta handlingen och karaktärer för publiken (Larsen, 2005, s. 16-18). De tekniska problemen har blivit lösta med teknikens framgång och med introduktionen till ljud i film så har musikens syfte kvarstått och utvecklats. Wingstedt (2012) skriver att musik är ett hädigt redskap som kan uppfylla många syften och lösa många problem om rätt använd. Det är ett bra medel för stämningsskapande och att gestalta känslor och ses ofta som ett tillägg till en färdig produktion (Wingstedt, 2012, s. 164-165).

Funktionell analys

Wingstedt (2012) har tidigare forskat om musikens narrativa roll i filmerna *Hajen* (1975) och *Nyckeln till Framgång* (1987). I sin studie låg fokus på att förstå musikens roll som ett meningsskapande gestaltungsform och för att nå det målet gjorde han en funktionell analys. Analysen använde sig utav tre grundläggande frågor som utgångspunkt och dessa frågor lyder (Wingstedt, 2012, S. 168-169):

Vad gestaltar musiken?

Vilka funktioner kan gestaltningen inordnas i?

Hur gestaltas det vi upplever?

Dessa tre frågor kommer vara av väsentlig vikt i analysarbetet eftersom det är breda frågor som går att kompletteras för en mer utförlig analys. Den första frågan försöker svara på vad

musiken har för roll i det berättande sammanhanget. Den riktar sig mot publikens känslomässiga upplevelser genom att uttrycka spänning eller framhäva fysisk rörelse.

Den andra frågan utgår ifrån de berättarfunktioner som musiken uppfyller. Wingstedt har konstruerat sex olika kategorier där musiken kan placeras in för att lättare kunna förstå musikens syfte under en bestämd tidpunkt i filmen. Dessa berättarfunktioner är: den *emotiva*, den *informativa*, den *deskriptiva*, den *vägledande*, den *retoriska* och den *temporal* berättarfunktionen. Se begreppslista för mer detaljerad beskrivning (Wingstedt, 2012, S. 168-169). Den tredje frågan riktar sig mot de musikaliska parametrarna såsom tempo, artikulation, frasering, tonalitet osv. Denna fråga får varierande betydelse beroende hur den ställs med utgångspunkt att förstå hur musiken är konstruerad.

Med dessa frågor som utgångspunkt menar Wingstedt att man har möjlighet att få djupare kunskap om musikens betydelsepotentialer, berättande förutsättningar samt multimodala interaktioner (Wingstedt, 2012, s. 170).

Audiovisuell analysmetod

Den andra analysmetoden som jag kommer att använda är en audiovisuell analys från Michel Chion (1994). Chion kallar sin metod för *Masking Method* och den fokuserar på att analysera ljud och bild var för sig. Den vill ta reda på hur en enskild del utav en filmsekvens fungerar utan påverkan av den andra. (Chion, s. 187-188). För att ta reda på hur de fungerar enskilt och inte blir påverkade av varandra så utgår analysen utifrån två frågor som lyder (Chion, s. 186):

What do I see? (Vad ser jag?)

What do I hear? (Vad hör jag?)

Denna teknik som Chion (1994) beskriver innebär att analysera musiken ur en utvald filmsekvens genom att först stänga av ljudet och kolla på bilden för att förstå hur bilden fungerar utan påverkan av ljudet genom den första frågan, Respektive att bara lyssna på ljudet utan bild med den andra frågan som utgångspunkt. Genom att använda dessa frågor som utgångspunkt hävdar Chion (1994, s. 187) att maskingmetoden ger nya perspektiv om både bild och ljud, att försöka förstå sig på de olika aspekterna och urskilja hur det fungerar separat. Efter att man har kollat på sekvensen utan bild och utan ljud så ska man därefter spela sekvensen så som den är ämnad att göra. Därefter spelar man filmsekvensen igen fast

tillsammans. På så vis hävdar Chion att man får ett nytt perspektiv om hur de båda aspekterna kompletterar varandra (Chion, 1994, s. 187 - 188). Detta gav ett nytt perspektiv till musiken i Wall-E.

Efter att ha etablerat en grund med maskingmetoden så kan det vara bra att poängtera ut viktiga synpunkter mellan bild och ljud. Chion (1994, s. 190) skriver att i en sekvens kan det finnas tusen synpunkter när ljud och bild möts. Men att fokusera och hitta de mest väsentliga som har en betydelse för det berättande sammanhanget kan vara bra att ta en närmare titt på. Detta fenomen när ljud och bild möts kallar Chion för *Synchresis*. Mer om det under avsnittet teori.

Efter maskingmetoden är gjord skriver Chion (1994, s. 190-192) att jämföra bild och ljud kan vara fördelaktigt. Chion kallar denna del att jämföra för *Comparison* och beskriver det som att bild och ljud stämmer överens med varandra. Finns det till exempel ljud som gömmer sig under bilden och om vi ser en bil, stämmer ljudet till den bilen då? Det Chion beskriver är att ljuden måste stämma överens med vad som händer i bilden och bilden måste stämma överens med vad ljuden ger ifrån sig. Detta jämförande mellan ljud och bild är en väsentlig del utav analysen då den valda sekvensen är från en animerad film.

Med denna teknik som Chion (1994) presenterar kommer nya perspektiv och infallsvinklar vara av betydelse för att kunna dyka djupare i att förstå den valda filmsekvensen.

Sbravatti: placering och funktion

Den tredje analysmetoden som kommer att användas är Sbravattis (2016) *Placement and Function* modell. Denna modell som Sbravatti har konstruerat är en analysmodell baserad på observationer från teoretiker såsom Chion och Gorbman. Sbravattis studie går ut på att undersöka musikens placering och funktion i film. Sbravatti hävdar att tidigare modeller som innehåller diegetisk och icke-diegetisk placering är inkomplett och behöver ytterligare kompletteras med nya begrepp för att på bästa sätt kunna analysera musiken (Sbravatti, 2016, s. 27-29).

MUSIC	Placement	Function
<i>Story</i>	It is part of the story, i.e., it belongs to the <i>content</i> (usually characters can hear it, they cause its presence, they interact with it)	<i>Denotation</i> (in the indexical sense): it signals a source, it constitutes an event
<i>Discourse</i>	It is not part of the story, i.e., it belongs to the <i>expression</i>	<i>Connotation</i> : it "comments", it adds a shade of meaning, it contributes to the perceptual effect. <i>Denotation</i> (in the symbolic sense): it designates a story-referent

[Bild 1] Skärmdump av Sbravattis modell (Sbravatti, 2016, s. 33).

Modellen är konstruerad efter fyra kategoriseringar (se bild 1). Som jag har förstått det så placeras musiken in i två kriterier. Antingen *Story* eller *Discourse*. Om musiken är *Story* betyder det att musiken existerar i världen och karaktärerna kan höra och interagera med den. Om den är *Discourse* betyder det att den inte tillhör berättelsen utan kan potentiellt uttrycka till exempelvis känslor. Därefter så kan musiken ha en funktion, *Denotation* eller *Connotation* vilket innebär att musikens funktion varierar från att signalera händelser eller addera mening till den specifika scenen (Sbravatti, 2016, s. 31-33).

Sbravattis modell publicerades 2016 vilket innebär att det är en ny modell som var utmanande att hitta ifall den tidigare hade blivit beprövad. Tar man en närmare titt på modellen så är den till för att undersöka musiken roll och placering i film. Den använder annorlunda begrepp än vad Chion och Wingstedt använder men det anser jag vara något positivt då den medför nya perspektiv för musikens roll.

Musikens effekt i film

En återkommande person som jag ser många studier refererar till är Gorbman (1987) som studerar musikens effekt i film. Gorbman (1987, s. 11-13) skriver att musik används i film som ett informativt medel eller uttryckningsmedel för att fylla ut tomma luckor i film.

Gorbman fortsätter skriva att en publik inte bara upplever det vi ser utan hörseln är en bidragande faktor. Det är enkelt att följa och måla upp bilder av en berättelse med bilder men det krävs längre tid för hörseln att uppfatta berättelsen om den inte är tydlig nog (Gorbman, 1987, s. 11-13). Gorbman hävdar att musiken oftast glöms bort under en biografisk föreställning eftersom vårt fokus ligger på dialogerna och bilden. Därför använder många filmskapare musiken för att stimulera tittarens sensoriska uppfattning. Det är ett sätt för att manipulera omedvetna tittare in till rätt sinnesstämning (Gorbman, 1987, s. 11-13). Gorbman skriver att musik kan ha tre nivåer av kommunikativ kraft beroende på hur och när den spelas. Den första nivån är om vi exempelvis aktivt lyssnar på Bach ensamt, fri från något annat, så lyssnar vi på musikens primära funktionalitet. Den andra nivån är om Bach spelas på högtalarna i ett café där människor diskuterar eller spelar spel, så har musiken en mer kulturell funktion. Ett exempel på relation till film är att musiken som spelas under förtexterna i en film kan avslöja berättelsen som kommer. Den tredje nivån är när musiken refererar till filmen, alltså att den har någon slags relation till filmsekvensen (Gorbman, 1987, s. 11-13).

För att göra ett analysarbete av musik i film skriver Gorbman (1987) att man måste förstå helheten i musiken om man ska analysera den. Analyserar man musiken ensamt bortsett från de andra komponenterna i filmen så får man fel uppfattning. Detta är en viktig aspekt när det kommer till filmmusikanalys enligt Gorbman, för musiken tillhör det narrativa kontexten. Detta strider mot vad Chions maskingteknik handlar om: att separera och analysera ljud och bild var för sig för att få nya perspektiv. Gorbman menar att musik samspelar med de andra berättarmedlen och måste betraktas som ett tillhörande medel till filmen. Musiken spelar ett syfte och måste därför analyseras hädanefter för att förstå dess fulla effekt (Gorbman, 1987, s. 12).

Teori

Under denna rubrik kommer avsnittet att ge en beskrivning av multimodal teori vilket i sin korthet betyder hur människor kommunicerar med varandra genom kroppsspråk, rörelser och

röst, och om hur det tillsammans bildar kommunikation. Detta kommer att appliceras i ett musikaliskt sammanhang. Jag kommer först att beskriva Wingstedts berättarfunktioner och därefter beskriva skillnaden mellan begreppen *diegetisk* och *icke-diegetisk* och vad det innebär och om hur de är relevanta till uppsatsens analys. Till sist så kommer teorin om *Synchresis* beskrivas. Det är en teori om hur bild och ljud kompletterar varandra och skapar en trovärdighet genom att hamna i synk.

Musikaliska berättarfunktioner

Den *emotiva berättarfunktionen* är musikens förmåga att gestalta känslor och stämningar. Den kan beskrivas som *upplevd* vilket innebär att lyssnaren känner en stämning eller något emotionellt eller med hjälp av musikens uttryck. Alternativt kan den beskrivas som *observerad* vilket innebär att lyssnaren mentalt förstår att somliga känslor upplevs men att det inte upplevs som känslomässiga. Wingstedt menar att den emotiva berättarfunktionen är en blandning mellan upplevd och observerad uppfattning och exempel på vart musiken uppfyller en emotiv berättarfunktion är enskilda händelser, personer, relationer eller övergripande situationer i en berättelse eller förespå en kommande händelse.

Den *informativa berättarfunktionen* innebär att musik kan kommunicera information genom användandet av musikaliska genrer eller genom ledmotiv. Personer, objekt eller andra fenomen kan representeras genom att knyta musiken till musikaliska motiv. Musik kan på informativa sätt tydliggöra en karaktärs tankar eller dolda motiv.

Den *deskriptiva berättarfunktionen* är nära intill den informativa berättarfunktionen. Den deskriptiva är ett sätt för mer att ”måla upp” personer eller miljöer. Det kan handla om konkreta miljöer som till exempel havet, skogen, staden eller mer abstrakta miljöer som morgon, solnedgång eller storm. Musik som har en deskriptiv funktion kan beskriva fysiska egenskaper, personlighetsegenskaper och mentala processer.

Den *vägledande berättarfunktionen* är den funktion hos musik som styr publikdeltagarens uppmärksamhet, fokus eller aktivitet. Här etablerar musiken en slags relation mellan tittarna och berättelsen. Ett exempel är att musiken ”pekar ut” specifika detaljer i berättelsen som separerar förgrund mot bakgrund.

Den *retoriska berättarfunktionen* beskriver Wingstedt att musik används som ett medel för på olika sätt kommentera, ironisera eller skapa utrymme för reflektion. Musiken kan till exempel brista ut i skratt som Wingstedt beskriver det som att använda politisk laddade referenser.

Den *temporal berättarfunktionen* är musikens roll att uttrycka tidsbaserade medel, definiering, strukturering, organisera och avgränsa tidsförlopp. Musik spelas under ett tidsbundet flöde så är det viktigt att den har en slags kontinuitet. Det innebär att musik fyller en viss funktion att hålla en kontinuerlighet i den berättande strukturen. Ett exempel på hur musiken används som ett kontinuerligt medel är hur den binder ihop flera klipp eller olika scener. Det är ett sätt att använda musiken för att binda ihop en produktion eller hur musiken tar oss från en punkt till en annan. (Wingstedt, 2012, s. 165-167).

Multimodal teori

Multimodal teori är en teori om hur människan kommunicerar genom att kombinera kommunikationssätt. Wingstedt (2012, s. 160-180) beskriver att multimodala teorier är ett sätt för människan att kommunicera med varandra utöver det talade eller skrivna språket. Det finns andra sätt att kommunicera på, genom exempelvis: gester, kroppsspråk, bild och musik. Wingstedt skriver så här:

All kommunikation ses som multimodal, vi skapar mening ur en multimodal kombination eller ensemble – alltså utifrån flera olika modes som samverkar med varandra (Wingstedt, 2012, s. 162-164).

Wingstedt förklarar att *Multimodalt berättande kontext* är när musiken samspelar med bild, dialog och ljud (Wingstedt, 2012, s. 164). Denna teori kommer vara av vikt för att försöka förstå hur musiken i Wall-E kommunicerar med bilden och karaktärerna. Trots att huvudkaraktären Wall-E är en robot så speglar hans personlighet en människas. Detta har gjorts genom animationer i hans rörelser samt ljuden han ger ifrån sig. Med detta i åtanke kommer multimodal teori beaktas i analysen, av hur musiken speglar Wall-Es personlighet och hur detta kommunicerar med publiken

Diegetisk och icke-diegetisk

Återkommande begrepp som förekommer i de flesta litteraturböcker om filmteori är dieges, diegetisk och icke-diegetisk. Gorbman (1987, s. 20-26) skriver att *dieges* är filmens narrativa värld. Musik kan befinna sig på två olika platser i denna värld. Antingen så är den *diegetisk* vilket är musik som kommer från världen. Till exempel ett band som spelar eller musik som kommer ifrån en radio. Det är musik och ljud som världens karaktärer kan höra. Det motsatta är *icke-diegetisk* vilket är musik som är utanför världen som vi i publiken kan höra men vad karaktärerna i världen inte kan höra. Dessa begrepp är viktiga att förstå och vad många filmskapare använder sig av när musik ska ackompanjera en film. Många teoretiker inom filmmusik använder dessa begrepp för att urskilja musikens mening och förstå dess plats i filmen. Filmen Wall-E innehåller både diegetisk och icke-diegetisk musik och därför kommer det behövas identifikation av vart musiken befinner sig och att genom att använda dessa begrepp kommer analysen att ge ett mer utförligare resultat.

Värt att nämna är att många filmer experimenterar även mycket med vad dessa begrepp betyder och tänjer på gränserna och blandar dessa ”musikstilar” för att skapa en mer intressant upplevelse. Dykhoff (2012) skriver att det kan till exempel vara så att musik börjar icke-diegetiskt men övergår sen till diegetiskt vilket skapar en effekt hos tittaren. Det kan också vara så att filmskapare lurar tittaren med diegetiskt och icke-diegetiskt ljud. Ett annat exempel är att musik kan uppfattas som icke-diegetisk av publiken men i själva verket vara diegetisk då världens karaktärer kan höra musiken vilket gör det till ett komiskt hopp (Dykhoff, 2012, s. 148-152). För att kunna bryta ner musiken i Wall-E och förstå dess framkomst är dessa begrepp starkt relevanta.

Synchresis

Synchresis är ett begrepp skapat av Michel Chion (1994) som är till för att förklara det audiovisuella fenomenet när ljud och bild hamnar i synk. Exempel på när detta inträffar i film kan vara smällar, explosioner eller när något kolliderar med något som ger ifrån sig ett ljud. Detta är oerhört viktigt i film. För att bilden ska kännas meningsfull används ljud för att komplettera bilden. Det uppstår synkpunkter där ljud måste synkas perfekt med bilden. Chion kallar detta för *Added value* (tilläggsvärde) när filmskapare lägger till ljud för att förstärka det som händer i bilden. Ett exempel som Chion tar upp är ett knytnävsslag. Ett slag med knytnäven gör inte så mycket ljud ifrån sig i verkligheten. Men i de flesta filmer har slaget

extra mening med ett starkare ljud som spelas exakt samtidigt. Detta resulterar i att publiken uppfattar att slaget har extra effekt (Chion, 1994, s. 5).

Eftersom filmen Wall-E är animerad kommer denna teori vara av större betydelse eftersom en animerad värld måste ha övertygande synpunkter mellan ljud och bild för att världen ska bli mer trovärdig.

Metod

Val av metod

Metoden som valdes för uppsatsen är en funktionell analys och en audiovisuell analys. Wingstedt (2012, s. 167-171) skriver att en funktionell analys innebär att ställa frågor för det material man studerar. Att se bortom det självklara och utmana det som vi tar för givet (Wingstedt, 2012). Wingstedts analys utgår ifrån att få svar på musikens roll som en meningsskapande gestaltungsform. Eftersom syftet med uppsatsen var att ta reda på hur musiken bidrar med karaktärsutvecklingen och världsbyggnad ansåg jag att frågorna som Wingstedt använder i sin analys fungerade bra som utgångspunkt.

Chion (1987, s. 185-187) skriver att en audiovisuell analys innebär att förstå hur ljud och bild fungerar tillsammans i en film eller en vald sekvens. Anledningen till att denna metod kom att användas var för att förstå ljud och bild för sig själv, för att sedan kunna undersöka hur de fungerade ihop (Chion, 1987). Utifrån syftet fungerade den audiovisuella analysen till hjälp för att undersöka ifall ljud har en bidragande faktor i Wall-Es karaktärsbyggnad. Detta genomfördes genom att först kolla på bilden utan ljud och sedan lyssna på ljudet utan bild. För att få en så utförlig analys som möjligt så har frågor formulerats utifrån Chions maskingmetod. Går det att se utifrån bilden hur Wall-Es personlighet utvecklas? Går det att höra utifrån ljudet hur Wall-Es personlighet utvecklas? Dessa frågor användes i syfte att kunna urskilja den drivande kraften inom den valda scenen.

För att inte blanda ihop de olika metoderna så valdes det att göra en analys åt gången. Eftersom frågorna som ställdes för varje analys var annorlunda så var det fördelaktigt att fokusera på en fråga åt gången. Detta kom att betyda att samma scen analyserades flera gånger med olika perspektiv och frågeställningar.

Val av scen

Sekvensen som valdes att analysera är tagen från Disney-Pixar filmen Wall-E (2008). Denna scen innehåller musik, ljudeffekter och atmosfär. Den innehåller inga dialoger förutom några enstaka ord från huvudkaraktären. Den har en tydlig berättelse och en progression som är lätt att följa. Den börjar ungefär 9 minuter in i filmen och sekvensen fungerar för sig själv utan att behöva ha sett tidigare scener. Sekvensen har en förändring i musiken och har en bred ljudbild med många lager av ljudeffekter. Sekvensen är även animerad vilket gör att världsuppbyggnaden blir mer intressant att analysera. Huvudkaraktären är en robot som har en personlighet. Detta är vad uppsatsen ämnade undersöka: hur denna personlighet har blivit uppbyggd.

Resultat och analys

Wall-E på jobbet (2008)

1. <https://youtu.be/d8szceStqZI>
2. <https://youtu.be/39WmDti9xWU>
3. <https://youtu.be/xs6TmbvHgkU>

Ljudtekniker: Ben Burt

Slutmix: Ben Burt

Musik: Thomas Newman

Sekvensen börjar 00:09:18 och slutar 00:13:48.

Sekvensbeskrivning

Wall-Es batterier är tomma efter natten. Han försöker ta sig runt i sitt hem för att sätta på sig sina bältband. Därefter laddar han sina batterier på taket från solen. Väl klar och redo att åka så råkar han köra över sin kackerlackakompis. Wall-E blir förskräckt över att han har kört över sin enda vän, men så hoppar kackerlackan till, full av energi. Sedan spenderas dagen

med att samla ihop skräp och pressa ihop det till en kub som han placerar runt i en kvadrat. Han stannar upp i arbetet över skräp som fascinerar honom och samlar ihop det i en låda. Han stöter sedan på ett gammalt kylskåp som han öppnar med en inbyggd laser som han har mellan ögonen. Därinne hittar han något som han aldrig sett förut. En grön växt som han plockar upp och planterar i en gammal känga. Efter att ha kommit hem och lämnat plantan så blir han distraherad av en röd prick. Wall-E försöker att fånga den röda pricken och följer efter den. Utan att han vet det så dyker det upp flera röda prickar som visar sig vara prickar som visar var rymdskeppet ska landa. Väl på väg att landa så befinner Wall-E sig precis under rymdskeppet. I panik så gräver han ett hål för sig själv precis i tid för att inte brännas upp av rymdskeppets raketmotorer.

Wingstedts analys

Musiken i denna scen är en spegling av Wall-Es personlighet. Med hjälp av musiken så presenteras publiken för hur Wall-Es vardagliga liv ser ut. Det börjar med att han vaknar upp, har slut på sina batterier och är alldeles vimsig. Han ser inte klart och åker in i saker i ett försök att ta på sig sina bältband. Det som visas speglar människans vardagliga liv om hur vi inte fungerar förrän vi fått vår första kopp med kaffe. Det börjar med att stråkarna spelar en ton och träblåset svarar. Det tillsammans med ljudeffekterna visar hur en robot som Wall-E också kan vara trött. I samband med Wingstedts berättarfunktioner så har musiken en deskriptiv berättarfunktion då den speglar Wall-Es trötta rörelse och hur svårt han har det att ta sig fram på låga batterier. Denna lilla sekvens upprepas fast med små variationer när Wall-E laddat klart sina batterier och är på väg tillbaka in i sitt hem. Denna lilla melodiska sekvensen varar bara under några sekunder och scenen visar oss hur en vanlig morgon för Wall-E ser ut. Nästa scen är Wall-Es arbetsdag. Musiken inleds när Wall-E blickar ut mot omgivningen med instrumentet oboe som spelar huvudmelodin och stråkar som understödjer med en stadig rytmisk melodi (Wall-E, 2008). Den dominerande melodin från oboen spelas snabbt, en melodi som upprepar sig, fast varje gång så är det små variationer som gör musiken mer spännande. Under scenens gång så sker det korta pauser. Till exempel när Wall-E råkar köra över sin vän så pausar musiken då Wall-E blir förskräckt över att han har dödat sin kompis. Pausen i musiken gör att vi i publiken håller andan för det vi just såg. Detta sker genomgående för att signalera till publiken att det är något viktigt som händer i bilden.

Musiken i denna scen har flera funktioner. Dels så är den deskriptiv då den speglar Wall-Es nyfikna personlighet. När melodin upprepar sig så är den aldrig sig lik och det går inte att

förutse melodins gång. Den startar enkelt men blir mer nyanserad mot slutet samtidigt som vi lär oss mer utav Wall-Es personlighet. Musiken har även en temporal funktion för det är den drivande kraften som för filmen framåt och den drivande kraften i musiken är ett litet rytminstrument som stadigt håller ett snabbt tempo.

Mot slutet när Wall-E upptäcker plantan ändras musiken till mer mystisk och sagolik. Stråkar spelar långa noter och flöjtar spelar en långsam melodi i det höga registret. Här skiftar musiken sitt fokus från Wall-E till plantan. Här blir musiken emotiv eftersom Wall-E aldrig upplevt den här känslan förut: att se tecken på liv.

Det sker ett litet mellanspel när Wall-E är på väg hem. Det är bara stråkar som spelar och de spelar en relativt långsam melodi. Därefter så sker det en förändring i musiken då berättelsen tar en vändning. Wall-E får syn på en prick och stråkar spelar en teknik som kallas för tremolo som är ett sätt att spela med stråken för att bygga spänning (The Spaceship, 2008). När Wall-E försöker plocka upp pricken så flyttar den på sig och varje gång den rör på sig så följer flera instrument prickens rörelse. Därpå så börjar Wall-E jaga pricken och musiken förändras då till en känsla av en biljakt. Den har ett snabbt tempo med blåsinstrument som är den dominerande melodin och stråkar som stödjer. Detta pågår i några sekunder och den blir alltmer allvarlig när vi i publiken märker att det finns mer än bara en prick och att Wall-E håller på att sätta sig själv i en svår situation. Stråkarna har gått tillbaka att spela tremolo och blåsinstrumenten spelar en obehaglig melodi. Allt detta tillsammans med en bastrumma som slår på varje takt skapar en stressad situation som ger den en emotiv, informativ och deskriptiv funktion. För vi ser att det är något farligt som kommer hända och det stöds med hjälp utav musiken. Den emotiva och informativa funktionen blir något överlappande då den både signalerar för publiken genom att bygga spänning och stress. Jag personligen tycker att den har en deskriptiv funktion för att jag associerar den till rymdskeppet som landar. Den visar skeppets mäktighet genom musiken.

Chions maskingmetod

Genom maskingmetoden så kollades filmklippet först med bara bild och därefter med bara ljud. Det första som noterades var hur tomt allt kändes utan ljud. Med en grå och brun färgsättning så var det inget visuellt intressant att kolla på förutom animationerna som är väldigt välgjorda. Det var dock enkelt att följa med i berättelsen av scenerna. Vi får lära oss mer om Wall-Es personlighet genom hur han rör sig och kroppsspråket som han har. Man ser

hur fascinerad han blir utav diverse föremål och vi får även se världen som Wall-E åker runt i. Världen känns tom och livlös. En intressant sak som händer i bilden är när Wall-E upptäcker plantan. Vi ser en förändring i Wall-Es karaktär då han aldrig sett en planta förut. Han blir då extra försiktig och känner behovet av att ta hand om den. Plantan har också en stark grön färg. Vilket symboliserar att den är full med liv medan omgivningen runtom plantan är brun och grå. Men jag kände ingen emotionell koppling till huvudkaraktären. Jag fortsatte förvänta mig ljudeffekter över stunder i scenerna och det som händer på bilden kändes inte ”verkligt”. En annan del av sekvensen som kändes annorlunda var när Wall-E både fick syn på och jagade den röda prickken. Den scenen speciellt hade ingen mening. Vi vet inte vad som kommer hända med bara hjälp utav bilden. Vi ser bara att han jagar en röd prick och blir samtidigt förföljd av hundra andra röda prickar. Scenen saknar spänning och dramaturgi och blir inte särskilt intressant att kolla på. Men när det som händer de sista sekunderna, när han befinner sig under rymdskeppets jetmotorer, känner jag obehag. Scenen känns mycket mer farlig och hemsk och jag känner ett medlidande till Wall-Es rädsla.

När det lyssnades med bara ljud så var det första som lades märke till hur många lager av ljud några utav scenerna hade. Det rör sig om ljudeffekter, musik och atmosfärljud. Det finns inga dialoger utan det är läten från en robot som härmar människoljud såsom ett visslande och några ordlösa uttryck. Genom sekvensen så hörs det ett visslande som låter lite annorlunda varje gång. Det hörs för sig själv men även i musiken som spelas. Det jag märkte var att det var svårt att urskilja varje ljudeffekt eftersom det var flera lager av ljudeffekter som spelades under samma gång. Musiken var mycket mera tydlig när man stängde av bilden och bara lyssnade på ljudet. Jag upptäckte då fler pauser i musiken och melodins förändring under flera tillfällen. Personligen så fick jag en uppmuntrande och energisk känsla då den första musiken spelades. Också en liten komisk och finurlig känsla med oboens melodi som spelade tillsammans med det rytmiska. Något som märktes var att musiken ofta pausades eller saktade ner tempot. Även dynamiken sänktes och höjdes genom sekvensen. Det var också väldigt intressant att lyssna på då det alltid hände någonting i ljudbilden oavsett om det var musik, ljudeffekt eller atmosfärljud som var i fokus. Mot slutet så hörs det en stor orkestersamling som spelar. Den bygger verkligen upp spänningen och jag får en väldigt obehaglig känsla.

Sbravatti: placering och funktion

Det musikaliska i denna sekvens är icke-diegetisk. Alltså är den hörbar av publiken och inte av huvudkaraktären. Den finns i filmen men existerar inte i världen. Genom Sbravattis modell

är musiken då *discourse*, den tillhör inte storyn men den bidrar till uttryck av känslor. Musiken i den valda sekvenser är varierande. Musiken ändrar sig genomgående och får nya meningar och syften. I början av sekvensen när vi får följa Wall-Es morgonrutin så är det ett litet musikstycke som spelar. Enligt modellen så är placeringen av musiken *discourse* eftersom karaktären inte kan höra den och interagera med den. Musikens funktion enligt Sbravattis modell uppfyller då enligt mig både *denotation* och *connotation*. Musiken fungerar som ett stöd för det som visas när Wall-E åker in i saker. Det skapar en ytterligare nyans av Wall-Es klumpighet när han är låg på batterier.

Musikens funktion ändrar mening under nästkommande scen när vi får följa Wall-E på hans arbetsdag. Musikens placering är densamma som innan och under denna scen så skapar musiken extra mening till den berättande historien. Den lägger till mening om Wall-Es beteende.

Sammanfattning av analyser

Efter att ha kollat på filmklippet ett flertal gånger så drar jag slutsatsen att ljud är den drivande kraften. Mer specifikt musiken. Ljudeffekter väcker bilden till liv och musiken skapar en kontinuitet som håller samman scenerna. Tillsammans tillämpar de dramaturgi och signalerar till publiken om viktiga händelser. Detta visar på multimodalitet då ljudeffekter och musik kommunicerar med varandra. Exempelvis ändras ljudbilden när Wall-E upptäcker plantan. Ljudeffekterna minskar och ger plats till musiken som signalerar till publiken att detta är en viktig del i berättelsen. Den skapar en magisk och sagolik uppfattning av plantan när det är ljusa stråkar som understödjer flöjten. Detta scenario blev extra intressant under maskingmetoden då jag bara kollade på bilden utan ljud. Då uppmärksammade jag att bilden uppmuntrade denna sagolika stund genom att ge plantan den enda klara färgen i bilden. Detta tillsammans med musiken skapar en multimodalitet. Ett annat scenario som visar på synchresis och multimodalitet är varje gång musiken pausas. Då är det i stället musiken som ger plats åt bilden och ljudeffekterna. Dels så händer det bara någon sekund men det ger en känsla i sig. Ett exempel är när Wall-E kör över kackerlackan så pausas musiken som signalerar att det är något viktigt som händer. Det blev extra tydligt under den första analysen då jag aktivt lyssnade på musiken. Musikens paus fick mig att hålla andan för den lilla sekunden musiken var tyst. Det var som om musiken hade en kraft över mig som sa åt mig hur jag skulle känna över scenariot. Utan närmare titt så skulle det inte vara något som jag

normalt skulle uppfatta. Tystnaden skapar en synkpunkt mellan ljud och bild som gör att det som visas blir extra känsligt.

Något som upptäcktes efter att ha analyserat filmsekvensen var att musiken i Wall-E berättar en historia i sig. Det blev extra tydligt med maskingmetoden då fokuset låg på att bara lyssna på ljudet. Eftersom musiken i den valda scenen är icke-diegetisk så var den en förmedlare av känslor till publiken. Varje instrument, tempoändringar och skillnader i dynamik påverkade uppfattningen av vad som hände. När oboen spelade så är känslan nyfikenhet och utforskning. Blåsinstrumenten representerade spänning, storhet och obehag.

Diskussion

Efter att ha genomfört en funktionell analys, audiovisuell analys och försökt mig på Sbravattis metod så har jag kommit fram till att musik är en förmedlare av känslor och information. Även om den inte existerar i den berättande världen så finns den fortfarande där för att förstärka i detta fall huvudkaraktärens motiv och personlighet.

Syftet med denna undersökning var att studera musik som berättarmedel och hur den förstärker en karaktärs personlighet. Detta gjordes genom att analysera en vald scen ur filmen Wall-E (2008). För att kunna nå syftet användes två forskningsfrågor till hjälp under analysarbetet. Dessa frågor löd:

1. På vilket sätt används musiken i filmen Wall-E för att uttrycka karaktärens personlighetsdrag?
2. Hur använder filmskapare musik som ett medel för att bygga upp världen i Wall-E?

Den första frågan formulerades för att få svar på hur musiken kan användas för att framhäva en karaktärs personlighet. Utifrån resultatet av analysarbetet så är det säkert att säga att musik förstärkte Wall-Es motiv, handlingar och känslor. Detta visas genomgående mellan scenerna. Det stora exemplet är när Wall-E åker runt och samlar skräp. Musiken som spelas här är en representation av Wall-Es karaktär som en nyfiken och oskyldig liten robot. Melodin upprepar

sig ett fåtal gånger, alltid med någon ny ton som bygger ett händelseförlopp som inte går att förutse.

Den andra frågan användes för att svara på hur musiken bidrar till den narrativa världen. Under analysarbetet togs denna fråga inte i fokus men med varje analys så besvarades denna fråga mer. Under resultatet av analysen så kom jag fram till att musiken tog plats under viktiga moment och lämnade plats åt ljudeffekter när det behövdes. Eftersom musik bara kan framhäva en viss mängd av känslor så användes ljudeffekter eller tystnad i stället för att framhäva den efterfrågade effekten. Som till exempel när Wall-E kör över kackerlackan så pausas musiken och ljudeffekt tar över, dock i bara några sekunder. Samma sak händer med ljudeffekter om de inte kan uppnå den eftersträvade effekten, detta löstes alltså med musik i stället. Detta visades under scenariot när Wall-E får syn på den röda pricken. Hur låter egentligen en röd prick och går det att ge den ett ljud. I scenen så användes instrument för att symbolisera den röda pricken och varje gång den rörde på sig så spelar flera instrument en melodi på varje rörelse. Denna teknik kallas för *Mickeymousing*. Chion (1994) förklarar att mickeymousing består av att följa den visuella handlingen synkroniserat med musikaliska händelseförlopp och instrumentella kännetecken (Chion, s. 121-122). Vad detta menas är att i detta fall så följer musiken handlingen i bilden genom att spela samtidigt som pricken rör sig. Instrumenten spelar en not och hoppar sedan till nästa not samma sekund som den röda pricken förflyttar sig.

Min slutsats är att musik är ett kraftfullt verktyg för att framhäva känslor hos en karaktär. Thomas Newmans kompositionsförmåga har skapat ett unikt ljudspår som använder diverse instrument för att framhäva specifika känslor. Musiken kan även skifta fokus på världsuppbyggnaden och på samma sätt som karaktären så använder Newman specifika instrument som representerar olika delar utav världen. Min egen uppfattning av ljudet i sin helhet är att ljudeffekter gör världen och karaktärerna levande och musiken skapar mening och känsla.

Riskerna med de metoder som användes är att resultatet kan ha påverkats av egna uppfattningar och tyckanden. Då det är jag som själv placerat in musiken i de berättarfunktioner som Wingstedt (2012) presenterade. Jag har försökt att hålla analysen så objektiv som möjligt, ändå måste det poängteras att de personliga åsikterna kring den valda filmsekvensen inte går att undvika. Med Wingstedts analys som bygger på känslor så blir det i

slutändan mina egna känslor som blir resultatet. Chions (1994) maskingmetod bygger på att kolla endast med bild och sen endast med ljud. Här blir det en risk för eget tyckande då det är jag som ser och det är jag som hör. Resultatet med Sbravattis (2016) modell kan också ifrågasättas då jag inte utnyttjade den till fullo. Trots det så försökte jag mig ändå på den och modellen i sig enligt mig var inte tydlig nog och var därför enligt mig svår att förstå.

Förslag på fortsatt forskning

Efter att har tittat på filmklippet ett flertal gånger så kan jag säga att analysarbetet har öppnat upp en bild för mig som tidigare inte existerat. Jag har fått en helt annan syn på hur viktigt det är med bra ljud i film och uppskattar Wall-E som film mycket mer. Med frågorna varje analysmetod innehöll så har det väckt nya perspektiv. Jag hoppas att denna studie har kunnat ge en djupare inblick på hur musik kan användas som ett berättarmedel för den narrativa världen och karaktärer. Det är även min förhoppning att studien kunnat ge ökad kunskap om hur viktigt det är med en behaglig ljudbild. En förbättring till studien skulle vara att inkludera flera filmsekvenser att jämföra med. Detta skulle ge en bredare bild i hur musik påverkar karaktärer. Jag skulle även velat ta reda på mer hur skapandeprocessen av ljudeffekterna och musiken i Wall-E såg ut. Genom att utforska mer av samarbetet mellan regissör, ljudtekniker och musikkompositör. Detta kan vara en väg in till fortsatt forskning som kan bredda det området denna uppsats har rört.

Källförteckning

Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Colombia University Press.

Dykhoff, K. (2012). *Filmljudteknikens yrkesroll: tekniker eller konstnär?* I Ternhag, Gunnar & Wingstedt, Johnny (red.), På tal om musikproduktion: Elva bidrag till ett nytt kunskapsområde. Göteborg: Bo Ejeby förlag. Sid 140–159.

Dykhoff, K. (2017). *Filmljud ljudbild eller synvilla* (3 uppl.). Iphigenia Publishing AB.

GooseBumpsMemory (2 mars 2021). *Wall-E Day at Work* [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/39WmDti9xWU>

Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, Indiana: University Press.

IMDb. (u.å). *Wall-E*. https://www.imdb.com/title/tt0910970/?ref_=nv_sr_srsg_0

IMDb. (u.å). *Andrew Stanton*. https://www.imdb.com/name/nm0004056/?ref_=nv_sr_srsg_0

Kelly, G. (Regissör). (1969). *Hello, Dolly!* [Film]. 20th Century Fox.

Larsen, P. (2005). *Film Music*. Reaktion Books Ltd.

Movie Ape (13 augusti 2017). *Wall-E_(Wall-E's fun part when eva is landing)* [Video].

YouTube. <https://youtu.be/xs6TmbvHgkU>

Newman, T. (2008). *The Spaceship* [inspelat album av Newman, T] Walt Disney Records.

Newman, T. (2008). *Wall-E* [inspelat album av Newman, T] Walt Disney Records.

Nibor99 (16 januari 2010). *Wall-E Morning* [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/d8szceStqZI>

Ross, H. (Regissör). (1987). *Nyckeln till framgång* [Film]. Universal Pictures.

Sbravatti, V. (2016). Story-Music / Discourse-Music: Analyzing the Relationship between Placement and Function of Music in Films. *Music and the Moving Image*, 9(3), 19 – 37. DOI: https://www.jstor.org/stable/10.5406/musimoviimag.9.3.0019#metadata_info_tab_contents

Spielberg, S. (Regissör). (1975). *Hajen* [Film]. Universal Pictures.

Stanton, A. (Regissör). (2008). *Wall-E* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Stanton, A. (Regissör). (2003). *Hitta Nemo* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Wingstedt, J. (2012). *Funktionell analys av musik i film och andra multimodalt berättande gestaltningar*. I Ternhag, Gunnar & Wingstedt, Johnny (red.), På tal om musikproduktion: Elva bidrag till ett nytt kunskapsområde. Göteborg: Bo Ejeby förlag. Sid 160–196.