



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2017

Ord skapar mening, tecken skapar film

En undersökning om semiotiska
teckens betydelse för ett berättande
i en spelfilm

Anton Mannerdahl | Filip Rudolphson

Handledare: Annika Olofsdotter Bergström, Pirjo Elovaara

Examinator: Peter Giger

Abstrakt

Detta kandidatarbete undersöker och granskar uppbyggandet av ett berättande i en spelfilm. Syftet är att få kunskap om vad ett berättande i en spelfilm består av och vad det är som påverkar det. Genom semiotikens tecken får vi förståelse för hur allt kan få en mening och sedan användas för att kommunicera något till användaren. Begreppet multimodalitet har sedan använts för att förstå hur tecken fungerar när de behöver samspela med varandra. Vi undersöker berättandet genom att göra en egen spelfilm som vi sedan analyserar för att bättre förstå vikten bakom de val av tecken vi använde och hur berättandet påverkades av våra val. Vi kommer att presentera resultatet vi uppnått, vilka motgångar vi stött på och andra diskussioner kring resultatet.

Nyckelord: Spelfilm, Semiotik, Tecken, Multimodalitet, Association

Abstract

This bachelor thesis examines the construction of a narrative in a fictional film. The purpose is to acquire knowledge of what a narrative in a fictional film consist of and what it affects. Through the sign of semiotics, we get an understanding of how everything can get a significance and then be used to communicate something to the user. The concept of multimodality has then been used to understand how signs work in an interplay with each other. We examine the narrative by making our own fictional film that we then analyse to get a better understanding of the importance of the signs we used and how the narrative was influenced by our choices. We will present the results we achieved, the types of adversities we encountered and other discussions about the outcome.

Keywords: Fictional film, Semiotics, Signs, Multimodality, Association

Innehållsförteckning

Abstrakt	2
Abstract	2
Innehållsförteckning	3
Bakgrund	4
Frågeställning	5
Syfte	5
Det gemensamma textskapandet	5
Tidigare & aktuell forskning	6
Samarbetet mellan musik och film	6
Multimodalitet	6
Semiotik	8
Användande av associationer	11
Samarbetet mellan ljud och bild i en musikvideo	12
Sammanfattning	13
Metoder	15
Semiotisk analys	15
Multimodalitet Plutten	17
Tecken i kontrast	20
Sammanfattning	21
Slutsatser & diskussion	22
Resultat	22
Diskussion kring resultatet	23
Reflektioner	24
Avslutande tankar	29
Källförteckning	30
Ordlista	33
Teknisk bilaga	34

Bakgrund

I allt berättande finns en betydelse eller en mening som byggs upp med ett samspel av olika mediaelement som t.ex. tal, text, film och musik (Wingstedt, 2005). Mediaelement kan dock presenteras med flera olika namn, som t.ex. semiotiska resurser, modaliteter eller engelskans modes. Vi har valt att kalla det för tecken för att det har använts i svensk litteratur i detta sammanhang samt dess koppling till semiotik som vi tar upp senare.

Tecken används för att väcka känslor, måla upp scenarion och skapa mening. Inom film har tecken funnits lika länge som filmen själv, men hur påverkas ett berättande beroende på hur och vilka tecken som används? Hur blir berättandet som förmedlas i en spelfilm påverkat beroende av t.ex. musikval? Wingstedt, Brändström och Berg (2010, s.194) skriver "Today, the screen is usually not silent. Besides image we are also making sense, or trying to make sense, out of the intricate interplay with aural modes such as spoken language, sound effects and music."

Edmund Burke (1995) förklarar i *Aisthesis Estetikens historia del 1* om associationer som är förklaring på varför vi kan känna och tolka olika intryck som vi gör. Han förklarar att genom egna och andras erfarenheter så skapas associationer. Beroende på den situerade kunskapen finns det olika associationer till vad som t.ex. är ledsamt eller glatt.

Varje tecken i en spelfilm har sin mening att förmedla, men vad skulle hända om vi väljer att sätta tecken i kontrast mot varandra och då gå emot den tänkta associationen? Gör kontrasten att vissa känslor förstärks? Ändras berättelsen till ett helt nytt perspektiv eller blir det bara en enda stor röra?

Att använda flera tecken i ett berättande är något som vi medieproducenter hela tiden gör och därför är det viktigt att vi förstår hur vi får fram ett bra samarbete mellan dem. Ska vi skapa en film för att förmedla något så är det vårt ansvar att vi har förståelse hur de fungerar med varandra för att få fram ett så bra berättande som möjligt.

Frågeställning

Hur används tecken för att skapa ett berättande i en spelfilm?

Syfte

Undersökningen syftar till att ta reda på hur olika tecken används i en spelfilm för att få fram en berättelse. Att få en bättre förståelse för hur ett berättande är uppbyggt och dennes egenskaper. Även att förstå vikten hos olika tecken i berättandet. I gestaltningen vill vi utmana både oss själva och mediet för att se hur en berättelse blir påverkad av de tecken vi väljer att använda och hur vi väljer att använda dem.

Det gemensamma textskapandet

Vår process började med att komma på vad det var vi ville undersöka för att sedan samla in material som vi kunde skriva om. Utifrån materialet började vi skriva utkast om det som kändes mest väsentligt. Under processen har vi bollat utkastet mellan handledare för att få respons på den och efter varje respons gjort en omarbetning av texten utifrån feedbacken. Slutligen när texten kändes klar gjorde vi flera korrekturläsningar för att minimera antalet småfel. Under processen har hela tiden nytt material hämtats och skrivits om som också fått gå igenom alla stegen.

Vi valde att skriva i Google Docs för att kunna skriva i samma dokument samtidigt samt att det är enkelt att komma åt dokumentet vart man än är. Docs har även funktioner som gör att man kan lämna kommentarer eller förslag på om något som ska ändras i texten. För att optimera arbetstiden har vi oftast skrivit på separata saker i texten. Vi har dock hela tiden diskuterat det vi skriver om samt skrivit på varandras texter för att hela texten ska bli gemensam.

Tidigare & aktuell forskning

I detta kapitel förklarar vi med hjälp av multimodalitet och semiotik vad ett tecken är och hur de kan användas för att få fram ett berättande i en spelfilm. Vi undersöker vad det finns för olika typer av tecken och hur de tillsammans används för att skapa mening, samt hur meningen kan ändras om man byter ett tecken mot ett annat. Vi tar även upp vad det är som gör att vi associerar ett tecken till en betydelse, alltså hur tecknet får sin mening. Slutligen går vi in på hur tecken kan användas för att skapa kopplingar mellan andra tecken för att få fram meningen.

Samarbetet mellan musik och film

Som nämndes tidigare med citatet från Wingstedt, Brändström, Berg och (2010) så är en film sällan tyst utan det visuella har ett samarbete med ljuden i filmen. De skriver om funktionen av narrativ musik när den används i en film och diskuterar hur den uppnår en betydelse i samarbetet med det visuella. Även om åskådaren oftast inte lägger märke till det så kan musik användas på ett narrativt sätt för att guida åskådarens blick till det som är väsentligt för berättandet. Wingstedt, Brändström, & Berg (2010) skriver att vad vi ser är i stort sätt beroende på vad vi hör. Detta fungerar även åt andra hållet, att det visuella påverkar hur vi hör musiken. Det gäller då att hitta ett samarbete mellan de två där de påverkar varandra på rätt sätt och att hela tiden hålla kvar i de kopplingarna som skapar samarbetet. Vi kan inte bara göra en film och sedan lägga på en låt utan vi måste hela tiden ha koll så att de fungerar med varandra. "... the sound makes us see the image differently, and then this new image makes us hear the sound differently, which in turn makes us see something else in the image, which makes us hear different things in the sound, and so on" (Chion, 1994, s.23)

Multimodalitet

Vare sig om det är film eller inte så står sällan ett medie för sig själv utan de är uppbyggda av olika tecken. När flera tecken samspelar med varandra för att förstärka ett meddelande så skapas en multimodalitet. "As we use the term, multimodal rhetoric refers to communicative practices that integrate multiple semiotic resources. Films, for instance, routinely integrate music, moving images, still images, spoken words, written words, gestures, facial expressions, and more." (Sheridan, Ridolfo, & Michel, 2012, s.13-14).

Bezemer & Kress (2008) ger fler exempel och säger att skrivandet består av t.ex. grammatik, typsnitt, textstorlek och skiljetecken. Olika tecken används då för att starkare förmedla betydelsen med texten. Genom användning av t.ex. fetstil text kan man få något att stå ut vilket skapar mening genom att visa vad som kommer först (Bezemer & Kress, 2008). Kommunicerar vi via tal kan t.ex. ljudnivå och tonhöjd användas. Engebretsen (2015) visar även på att färger, kläder och fysiska objekt kan fungera som tecken när de används för att berätta något och förmedla en betydelse. Kress förstärker detta och säger:

...what counts as a mode is a matter for a community and its social-representational needs. What a community decides to regard and use as mode is mode. If the community of designers have a need to develop the potentials of font or of colour into full means for representation, then font and colour will be mode in that community. (Kress, 2010, s.87)

Utifrån detta kan vi alltså se hur en berättelse i en spelfilm kan förmedlas på olika sätt genom tecken. Saker som färgsättning, musik och skådespeleri kan användas för att åskådaren lättare ska ta in informationen och förstå vad som händer i berättelsen. Vi kan alltså använda oss av tecken för att skapa ett narrativt flöde.

Wingstedt (2005) ger ett exempel på hur musik och film kan samspela med varandra för att åskådaren ska uppleva en känsla. Han skriver att om vi tar en scen där tusentals soldater slåss i ett krig och spelar en låt med starka, mörka och tydliga rytmer av blås och slaginstrument så kan det göra att åskådaren känner kraften och spänningen av det som händer. Spelar vi samma låt i en scen där två personer kysser varandra kan åskådaren istället uppleva en stark känsla av passion och lust. Han fortsätter och skriver att byter vi ut låten mot en lugn melodi med starka stråksektioner kan åskådaren uppleva att de två personerna är kära i varandra, men spelas den lugna låten över krigsscenen kan åskådaren istället uppleva ledsenhet över det meningslösa kriget (Wingstedt, 2005).

Betydelsen ändras alltså beroende på hur olika tecken samspelar med varandra. Filmen och musiken arbetar tillsammans för att förstärka den kommunikation som sker mellan åskådaren och filmen. "Each mode individually bears meaning, but above all meaning emerges from their complex multimodal interplay." (Wingstedt, Brändström & Berg, 2010, s.194).

Semiotik

Men vad är det som gör att ett tecken har en viss känsla eller berättande? I de flesta tecken så finns det även andra tecken som gör tecknet till vad det är. En målning kan till exempel användas som tavla för att sätta stämningen för ett rum i en scen i en film, då fungerar hela målningen i sig som ett tecken för filmen. Men målningen har även egna tecken som färger och komposition vilket gör den till vad den är.

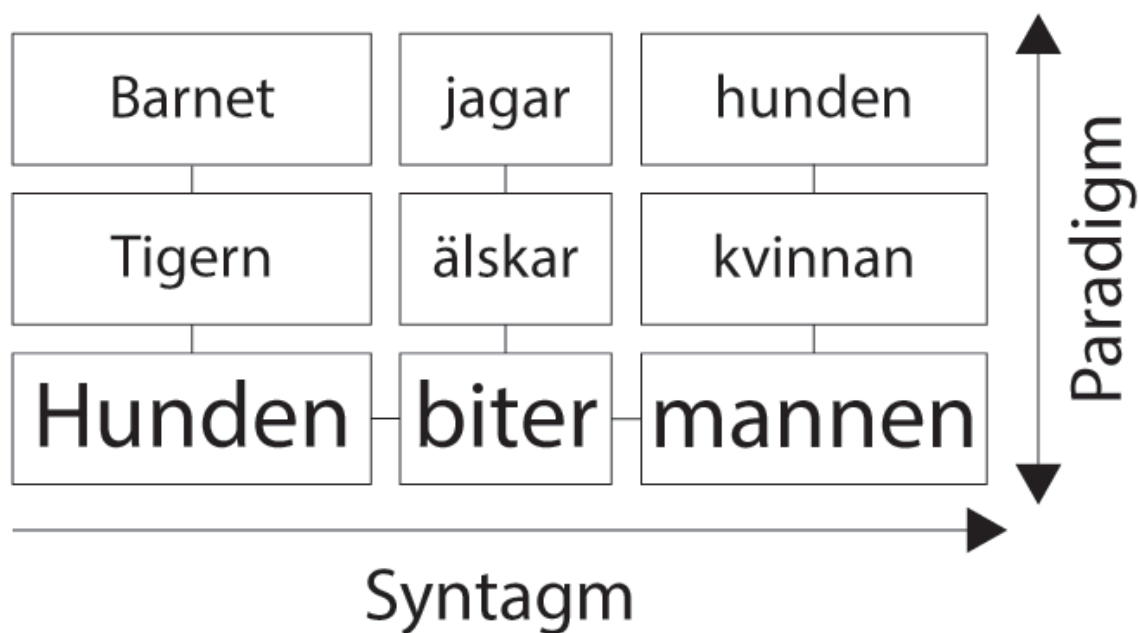
I boken "Media semiotics" så förklarar Bignell (2002) vad semiotik är utifrån två personer vid namn Ferdinand de Saussure och Charles S. Peirce. Det är främst dessa två som har utvecklat semiotik. Det förklaras att semiotik är läran om hur tecken kommunicerar och får betydelse.

Lingvistik

Deras ideal om semiotik var lika med vissa olikheter. Saussure var banbrytande med hans syn på språk och dess semiotiska synvinklar på det, även kallat 'lingvistik', språkvetenskap. Han visade att språk var gjort av olika tecken som tillsammans fick en betydelse, att en kombination av ord gav en viss betydelse.

In a sentence like 'The dog bites the man', meaning unfolds from left to right along the line of the sentence, as we read the words in sequence one after another. This horizontal movement is called the 'syntagmatic' aspect of the sentence. (Bignell, 2002 s.13)

Beroende på ordningen orden ligger och orden som används så ändras betydelsen för hela meningen. De lingvistiska tecken som används kan även bytas ut till liknande ord som har till exempel samma grammatiska funktion, liknande uttal eller liknande betydelse. Bignell (2002) skriver att det är som om det finns vertikala listor av tecken som går igenom den syntagmatiska meningen. Där meningen har använt ett av varje ord i vardera lista. Dessa listor kallas 'paradigmer'. Vi kan då byta ut olika ord i paradigmerna för att ändra syntagmens betydelse. Så om vi byter plats på två ord i syntagmen 'Hunden biter mannen' till 'Mannen biter hunden' så får det en helt annan mening (se bilaga 1).



Bilaga 1 "Diagram om lingvistik" (Anton Mannerdahl, 2017)

Men vad är det som ger syntagmen mening? Vad är det som gör att orden får betydelse? Saussure förklarade att det finns två komponenter i varje ord. Dessa komponenter kallar vi för signifié och signifiant. Signifié är själva ordet, alltså de bokstäver som ordet innehåller i detta fall h-u-n-d. Signifiant är vad ordet betyder, vad signifié står för. När vi läser ordet 'hund', signifié, så får vi upp en bild i huvudet av ett pälsklätt djur på fyra ben, signifiant. Alla ord kan dock inte ha en klar signifiant då den har olika betydelse beroende på person. Även beroende på kontext så ändras dess signifiant. Om jag till exempel ska iväg över en längre tid och säger till min granne "Mata hunden, tack." så förstår grannen att hen ska mata min hund. Men om någon utan kontext hör detta så kan denne ta det som att hen ska mata vilken hund som helst eller en uppmaning till att mata sin egna hund. Beroende på tidigare eller inga erfarenheter till ordet så ändras dennes signifiant.

Visuella tecken

"Although language is the most striking form of human sign production, the whole of our social world is pervaded by messages which contain visual as well as linguistic signs, or which are exclusively visual." (Bignell s.14)

Bignell (2002) fortsätter förklara att gester, trafikskyltar, reklambilder, tv program är alla olika exempel på budskap där det finns visuella tecken. Samma principer finns i både

lingvistik och visuella tecken. Det finns en materiell signifié som uttrycker tecknet och ett mentalt koncept, signifiant, som det står för. Visuella tecken är likt lingvistik då de också anordnas i syntagm och valda från paradigmer.

Bignell (2002) skriver om Pierce's synvinkel på semiotik, han delar in de visuella tecken i tre kategorier; 'symbol', 'ikon' och 'index'. Ordet 'hund' är en signifié som refererar till ett koncept av en hund i vårt huvud, signifiant. Då det inte finns någon egentlig koppling mellan bokstäverna som ordet 'hund' innehåller och ordets signifiant så blir dessa fyra bokstäver tillsammans en 'symbol' för betydelsen. Ett annat exempel är fredstecknet vilket är en symbol vars signifiant är fred. Då fred inte har ett utseende så har vi en symbol som vi refererar till fred (se bilaga 2).

Olik lingvistik så har ikon en egenskap som sammanväver signifié, signifiant och referens. Ett foto på en hund (se bilaga 3) representerar alla dessa tre begrepp genom en ikon och lämnar inte mycket till tolkning. Till skillnad från lingvistik så är detta mer realistisk.

Om vi ser rök stiga så tänker vi genast på eld, hör vi en hund skälla tänker vi genast på en hund, Pierce kallar detta för 'index'. Här är röken signifié och elden som inte syns får vi en mental bild av i huvudet, signifiant (se bilaga 4).



Bilaga 2 "Peace"
(CycledeKrebs, 2015)



Bilaga 3 "Dog"
(Chiamsee2016, 2016)



Bilaga 4 "Volcano"
(Doctor-a, 2017)

Vi kan säga att association och semiotik är starkt kopplade då beroende på hos vem betydelsen äger rum så ändras betydelsen i tecknet. Bignell (2002) tar upp ett exempel som Saussure beskriver, betydelsen av ordet 'barn'. Att ordet 'barn' får oss att tänka på unga personer som är olika 'vuxna' med liknande utseende, men olika sociala grupper runt om i världen tolkar detta ord olika. När en blir refererad till ett 'barn' kan det ha med ålder, rättslig

status, religiös status, fysisk förmåga eller många andra saker att göra. Det är kultur och samhälle som bestämmer vad 'barn' betyder.

“What makes a ‘child’ meaningful to us is the distinction between ‘child’ and ‘adult’, according to the conventions which are normal in our culture.” (Bignell, 2002, s.6)

Alltså beroende på vad det finns för tecken i ett tecken så skapas en känsla utifrån vad de representerar ur ett semiotiskt och kulturellt perspektiv.

Användande av associationer

Wingsteadt, Brändström och Berg, (2010) skriver om filmen Hajen och det nu välkända ledmotivet som används flera gånger under filmen. I början har motivet inte någon större funktion men eftersom den spelas varje gång hajen dyker upp så skapas en koppling mellan den och hajen. “For each recurrence the motif will however gradually transform into a sign that explicitly represents the shark.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.198). Låten blir alltså ett tecken och används för att skapa en mening. Låten kommunicera med oss varje gång vi hör den eftersom vi nu associerar den till hajen. Här har det skapats ett index då när vi hör låten får vi en bild eller förväntning i huvudet. Låten är signifié och signifiant är hajen, referensen till detta är pga tidigare händelser i filmen som har gett oss denna koppling.

De skriver också att även om associationen skapas genom ett upprepande så är inte ledmotivet slumpmässigt valt. Den är designad för att så bra som möjligt “...describe or characterize the phenomenon it is representing.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.199). Genom att skapa en sådan relation behöver vi inte se hajen för att veta att den finns i närheten. På så sätt så påverkas filmen av musiken eftersom den nu inte alltid behöver visa att hajen är närvarande, musiken sköter redan det jobbet. “Through the multimodal interplay of music and image the musical meaning becomes more specific, which enables it to actively and expressively contribute to the narrative.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.200).

Vi har tidigare skrivit om vad som händer om man sätter en låt i kontrast till det som berättas i en film. Wingsteadt, Brändström och Berg (2010) går också in på detta och skriver att om man skulle bytt ut eller bara flyttat musiken i hajen några tiondelar så skulle det skapas nya relationer mellan tecken, detta leder till att vi läser av scenerna på ett annat sätt. “Similarly, using the same music in different visual and narrative contexts will uncover entirely different

potentials for meaning.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.205).

I en scen från filmen *The Secret of My Success* används samma motiv som i hajen fast denna gång med en annan betydelse. Utan att gå in för djupt så handlar denna scen om att huvudkaraktären är på väg att förföra sin chefs fru Vera. De är tillsammans i en pool och när frun tar av han badbyxorna känner han sig förvirrad och osäker över situationen. Hon drar ner honom under vattnet ett flertal gånger men han försöker stå emot vilket leder till att vatten stänker omkring, precis som om han blir nerdragen av en haj. Wingsteadt, Brändström och Berg, (2010, s.206) skriver att “The intertextual associations make us compare Vera to the ruthless shark, which can be seen as contributing humour to the scene (one of several available readings).” De skriver också “One possible reading of the scene is that the contrast between the playfulness of the situation and the serious and dramatic music creates a humorous effect.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.205).

Motivet som i hajen gör att vi upplever spänning och dramatik får nu en helt annan betydelse när den används i en ny kontext. Har man sett hajen så associeras låten med fara, men eftersom det inte finns någon speciell fara i denna scen så blir den mer komisk istället. “The scene illustrates how the meaning of the music changes depending on the context.” (Wingsteadt, Brändström & Berg, 2010, s.206). Ett perfekt exempel på hur olika tecken samarbetar med varandra för att skapa mening och hur denna mening ändras om man byter ut ett tecken. Även om musiken är den exakt samma så får den en annan betydelse när ett eller flera tecken som den samspelar med byts ut.

Samarbetet mellan ljud och bild i en musikvideo

Nu har vi pratat om musik inom spelfilm men något som också använder sig utav liknande tecken är musikvideon. I början av 80-talet så kom MTV till världen och började sända musikvideos dygnet runt. Även om musikvideon redan funnits ett tag så var det nu det tog fart (Andsager & Roe, 2003, s.80). Det var dock inte alla som var positiva med detta samarbetet mellan musik och film. Baxter, De Riemer, Landini, Leslie, & Singletary (1985, s.334) skriver att “Gehr believed the music video separates music from visual content, resulting in ‘... discontinuity and disjunction.” Gehr tyckte då att det blev ett avbrott mellan musiken och det visuella när de samarbetade i en musikvideo.

De skriver även att “Critics have charged that MTV stresses sex and violence and makes rock music impersonal by removing the individual "pictures in our minds" generated by the music.” (Baxter et al., 1985, s.334 se Levy, 1983). Filmen ska då göra att den personliga bilden en lyssnare får när den lyssnar på en låt försvinner eftersom musikvideon redan presenteras med en. Ser vi detta från ett semiotiskt perspektiv skulle det kunna vara så att det fanns andra tecken i paradigmen som kunde användas för att få ut en bättre syntagm, alltså en bättre mening. Vi konstaterade tidigare att bilden påverkar musiken och tvärt om, och eftersom musikvideon fortfarande var något nytt kan samarbetet mellan tecken i detta sammanhang fortfarande behövt utvecklas.

Vi märkte att det är viktigt att det finns tydliga kopplingar mellan olika tecken så att det faktiskt blir ett bra samarbete mellan dem. Något som kan användas för att skapa dessa kopplingar är redigering. Vernallis (2001, s.21) skriver att “It can elucidate aspects of the song, such as rhythmic and timbral features, particular phrases in the lyrics, and especially the song's sectional divisions.” Hon fortsätter senare med “Music video editing, like camera movement and camera placement, enables relations between the song and the image” (Vernallis, 2001, s.22). Här såg vi då hur inte bara redigering utan även kamerarörelser och kameraplaceringar kan användas för att skapa kopplingar mellan musik och film. Alla dessa alternativ fungerar även som tecken eftersom de används för att skapa mening. Utifrån ett multimodalt perspektiv kan vi säga att tecken kan användas för att skapa kopplingar mellan andra tecken och att allt behöver hänga ihop för att få ut meningen med slutprodukten.

Sammanfattning

Vi har nu fått en bättre förståelse om hur ett berättande får en mening genom användning av tecken. Tecken som alltså är något som kommunicerar med användaren och ger väsentlig information. Med hjälp av att skapa en association till något kan vi ge det en mening eller till och med ändra dennes mening, vi kan alltså skapa tecken genom associationer. Vi har också förstått att meningen ändras om man byter ut ett tecken mot ett annat. Avslutande lärde vi oss att ett samarbete mellan olika tecken kan skapas genom delvis redigering.

Vi ska nu noggrannare gå in och analysera hur tecken kan användas för att få fram ett berättande i film. Hur man genom olika tecken får fram en mening i filmen och skapar ett berättande.

Metoder

Tanken med gestaltningen var att skapa två versioner av en film och experimentera med olika tecken för att få fram ett berättande. Versionerna ska skiljas mellan varandra genom att vi ändrar vissa tecken i den ena filmen för att ge den en annan mening. Tanken är att de olika versionerna presenteras med olika låtar vilket då gör att de kommer få olika meningar. Berättandet ska ändras eftersom att bytet av låten gör så man ser filmen på ett nytt sätt.

I detta kapitel tar vi upp hur vi gjort en semiotisk analys där vi utifrån Wingsteadt's, Brändström's och Berg's (2010) exempel på hur ett berättande kan brytas ner och kategoriseras som olika funktioner själva brutit ner en egenproducerad film. Detta är för att få en bättre förståelse om hur ett berättande är uppbyggt och hur olika tecken samspelar med varandra för att tydligare få fram det som ska berättas. Vi ville se vilka tecken vi använde oss utav, vad de har för betydelse och om vi uppfyllde de olika funktionerna.

Semiotisk analys

Beroende på vad som ska berättas så finns det olika tecken som kan användas och anpassas till en berättelse. Med en semiotisk analys kan vi bryta ner ett berättande för att se vilka tecken som har använts för att få fram berättelsen. Vi ser detta som ett prisma för att förstå vad det är som skapar fungerande samarbeten i ett berättande med film och musik.

Stokes (2003) skriver att semiotik är användbart när vi vill analysera meningen av något. Han skriver att även om en semiotisk analys är subjektiv och att olika analytiker kan få fram olika betydelser så får den inte mindre värde eftersom det handlar om att få ut vår förståelse för något (Stokes, 2003).

Hansson, Karlsson och Nordström (2006) skriver om hur tecken hanteras vid en analys. De säger att de tecken eller teckenkombinationer som vi finner intressanta och angelägna i ett budskap har vi som analytiker helt fria händer att peka ut eller avgränsa. Dock så ska det vara tydligt vilka tecken det är vi granskar, att uttryck och innehåll ska beskrivas och kopplas samman (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006).

För att enklare koppla samman olika tecken har vi valt att ta den semiotiska analysen genom olika funktioner som presenteras av Wingsteadt, Brändström och Berg (2010). De tar upp en kategorisering om vad musikens narrativa funktioner har för inflytande inom film. De beskriver funktionerna samt hur de används och samarbetar tillsammans beroende på det narrativa berättandet. Det kan förklaras att varje funktion är en paradigm i en mening som i detta fall är en film. Eftersom funktionerna grundas på berättande så är de dock inte begränsade till musik utan går även att appliceras på film, eller andra medier.

Funktioner i ett berättande

Den känslomässiga funktionen är en förklaring eller ett uttryck av en känsla. Den kan användas för att representera relationer eller händelser och kommunicerar t.ex. med publiken eller mellan karaktärerna i historien. Ett exempel som vi skrev om tidigare var hur den upplevda känslan i scenen där två personer kysste varandra ändrades beroende på vilken musik som användes. I detta fall gjorde låten att relationen mellan dessa två karaktärer upplevdes på olika sätt.

Den informativa kan förklara var historien håller rum, en karaktärs personlighet eller förtydliga otydliga situationer. Den används som ett sätt att ge information om situationen istället för att skapa känslor. Åskådaren får information om vad som händer i historien. Ett exempel är ledmotivet i Hajen som ger information om att hajen är i närheten. Ett annat är färgsättningen i Black Hawk Down där orange representera fara och blått säkerhet (Botkin, 2009). Genom färgsättningen får åskådaren information om situationen.

Den beskrivande är lik den informativa, skillnaden är att den beskriver mer om det som har blivit informerat. T.ex. om den informativa förklarar att det finns en varelse används den beskrivande för att förklara hur den ser ut eller agerar.

Den styrande funktionen styr åskådaren till vad som ska ta uppmärksamhet. Med hjälp av t.ex. en strålkastare, ett specifikt ljud eller en utstickande färg kan den leda åskådarens blick till något som är väsentligt för berättandet.

Den tidsmässiga funktionen är händelser och karaktärsuppbyggnad som för historien framåt på en tidslinje och ger struktur. Det kan sägas att denna funktion är nyckeln till ett narrativt berättande. I t.ex. ett dramatiskt berättande finns det något som kallas vändpunkter. Ödeen (2005, s.151) citerar Aristoteles och beskriver vändpunkten som "förändringen från ett tillstånd i pjäsen till motsatsen till det som förevarit".

Den retoriska används när en stor förändring sker, att t.ex. låta musiken vara i kontrast till det visuella eller att använda känd musik med kända associationer. Ett exempel är att använda en oroväckande låt, likt Hajen, i en scen med ett lugnt hav. Låten ändrar nu scenens känsla från lugnt till oroligt och ger förväntningen att något kommer hända, att det inte är så lugnt som det verkar. Här skapas en association genom låten om att vattnet är osäkert.

Multimodalitet Plutten

Under undersökningen valde vi att skapa tre korta filmer för att själva experimentera med tecken i en spelfilm. Den ena var en musikvideo som var gjord utifrån låten Fljótavík med Sigur Rós, vilket är en låt med mörkare toner och lugnt tempo. Genom sångarens vackra, gråtande röst kan man inte låta bli att känna sig ledsen. Då låten sjungs på isländska förstår vi inte texten så vi kan endast lyssna på de toner som används och få ett berättande utifrån dem. Valet av denna låt var passande för den ledsamma känslan vi ville använda. Morton och Trehub (2007, s.630) skriver:

The most obvious means of conveying basic emotions (e.g. happiness, sadness) in song is through aspects of performance, including pitch level (e.g. higher pitch for more joyful purposes), tempo (e.g. faster tempo for happier renditions) and vocal tone.

Tanken med vår musikvideo var att den skulle representera den ledsamma känslan från låten i filmen. Filmen har vi valt att kalla Plutten.

Plutten handlar om en liten pappersbit kallad Plutten som strävar efter att finna meningen med livet. Plutten tittar på vad andra objekt och varelser gör i vardagen för att försöka vara med och göra likadant. Problemet är att Plutten inte passar in i de olika miljöerna som den ger sig in på. Plutten ger dock inte upp utan ger sig hela tiden på något nytt efter ett misslyckande. I slutet ville Plutten vara en bil och stod parkerad på en parkeringsplats, problemet var att det kom en riktig bil och parkerade på Plutten.

Om Plutten fortsätter leta efter meningen livet, om den ger upp eller till och med dör är öppet för egen tolkning. Varje person som ser på filmen får skapa sitt egna slut eller sin egna fortsättning.

Utifrån de funktionerna som tidigare togs upp analyserade vi Plutten genom att undersöka vilka tecken som kan ha använts för att uppfylla dem.

Den känslomässiga: Genom ett samspel av bild och musik blir känslan i filmen hopplöshet, en hopplös strävan till det som finns långt borta. Vi ser hela tiden hur Plutten står bredvid och tittar på, när den försöker vara med visar det sig att den inte passar in. Den kan inte simma, den kan inte flyga, den är ingen bil. Detta ger empati för Plutten och dennes kamp att finna meningen med livet. Genom att tona ner färgerna och göra filmen mer grå så skapades en ledsam känsla. “The emotion word “sad” was associated mostly with gray and black...” (Barbiere, Vidal & Zellner, 2007, s.196). Filmen är också i största del filmad i slow motion vilket ger en lugnande dramatisk effekt som förstärker rörelse och dess betydelse för berättandet. “Higher speeds can underscore and dramatize a particular moment.” (Brown, 2012, Image Control with the Camera) Med “higher speeds” menar Brown att man spela in i högre bildhastighet än vad filmen visas i. Det är detta som gör att man kan spela upp klippet långsammare och skapa en slow motion effekt.

Den informativa: Det handlar om Plutten som söker efter svar på sitt liv och efter många försök så finner den ett svar, eller inte. Med hjälp av att placera kameran i Pluttens nivå så berättas och upplevs världen ur dennes_perspektiv. Komposition och placering av Plutten används för att ge information om vad det är den söker och förstärker vad berättelsen handlar om.

Den beskrivande: Plutten som har problem med att hitta något svar ger inte upp utan fortsätter desperat och är fast besluten om att hitta svaret. Eftersom Plutten inte ger upp så beskrivs den som envis och motiverad.

Den styrande: Plutten är rosa vilket sticker ut färgmässigt från de annars gråa och nedtonade scenerna. Skärpedjup används för att styra åskådarens blick samt hjälper till att ibland ta uppmärksamheten från den utstickande rosa färgen på Plutten. Brown (2012, Focus) skriver “The viewing audience will tend to focus their attention on the part of the image that is *in focus*. This is an important psychological function that is valuable in visual imagery and storytelling with a lens.”

Plutten placerades också flera gånger i bild med tredelningsregeln i åtanke. Brown (2012, Forces Of Visual Organization) skriver att “The rule of thirds proposes that a useful approximate starting point for any compositional grouping is to place major points of interest in the scene on any of the four intersections of the interior lines.” Han skriver också att genom komposition leder vi åskådaren till vart den ska titta, vad den ska titta på och i vilken ordning den ska titta på det. I t.ex. scenen i bilaga 5 så placerades Plutten enligt tredelningsregeln vilket hjälpte till att ge den uppmärksamhet i början av klippet. Åskådarens blick leds sedan till bilarna med hjälp av att fokus ändras samt bilarnas rörelser.



Bilaga 5 "Uttag från Plutten" (Anton Mannerdahl, Filip Rudolphson, 2017)

Det finns även visuella händelser som uppstår samtidigt som det är någon ändring i låten vilket förstärker händelsen och ger den uppmärksamhet. Utifrån Vernallis (2001) text så nämndes tidigare hur redigering kan belysa aspekter av en låt som t.ex. rytm eller fraser i texten. I detta fall så redigerade vi efter att belysa vissa händelser i filmen genom att synka de med förändringar som skedde i låten.

Den tidsmässiga: Plutten består av ett flertal scener som förklarar vad den känner, men det finns ingen tidsmarkör som markerar en tydlig struktur. Det finns varken en vändpunkt som vi nämner tidigare eller något tydligt slut.

Den retoriska: En stor förändring sker mot slutet då bilens ljud hörs igenom musiken. Ljudet tar fokuset från Pluttens värld till verkligheten och gör därmed en utstickande handling då vi inte har fått höra något annat ljud än musiken innan.

Tecken i kontrast

Många av de aktiva valen som gjordes hade en anledning för att få fram den ledsna effekten från låten i filmen. Färgerna blev nedtonade och filmen gjordes något mörkare. Slow motion användes och förstärkte vissa händelser. Vad skulle dock hända om vi nu byter ut låten till en annan i paradigmen som inte matchar med den tänkta känslan? En låt som istället har ett högre tempo och ljusare toner som då enligt Morton och Trehub (2007) upplevs som gladare.

Vi bytte ut den ledsna låten av Sigur Ros och applicerade istället låten Susie med Mikhael Paskalev till filmen. Den snabba och då gladare låten ger den gråa filmen mer liv redan från start. Låten handlar om Paskalevs första kärlek, ett exempel på detta hörs i låten då han sjunger 'My darling Susie, i like you'. Redan i början av låten är det snabbt spelande på gitarren och sång om en 'Susie'. Då vi hör detta namn så börjar vi leta efter vad han sjunger om, denna 'Susie'. Låten beskriver Plutten på ett nytt sätt och gör att Plutten upplevs som mer lekfull och glad. Det som går emot låtens känsla och protagonistens nya glädje är att färgsättningen i filmen fortfarande är grå och nedtonad, vilket ger det en underliggande ton av sorg, eller att allt inte är så perfekt som det låter. Som Chion (1994, s.23) förklarade tidigare i texten; att beroende på vad det är för ljud vi hör, i detta fall musik, så ser vi filmen på annat sätt. Det kan ändra vart fokuset ligger i bild beroende på berättandet i låten. Beroende på vad vi hör så uppmärksammas andra saker i bilden som är kopplad till det vi hör.

Språket som vi hör i låtarna har då också betydelse för berättandet. Om vi förstår orden de sjunger i låten så försöker vi koppla samman det vi hör i det vi ser för att få en förståelse över vad det handlar om. Då vi inte förstod låttextern som var på isländska i Fljótavík så skapar vi inte ett berättande utifrån ordens egentliga betydelse utan från egna referenser. Utifrån Semiotik och lingvistik så ändras berättandet beroende på tecknets betydelse. Så beroende om vi kan språket eller inte så ändras berättandet.

Even if I perversely decided to adopt another sign for what we call a cat, like ‘yarup’ for instance, this sign would be entirely useless since no-one would understand me. The capacity of linguistic signs to be meaningful depends on their existence in a social context, and on their conventionally accepted use in that social context. (Bignell, 2002, s.8)

Sammanfattning

Med hjälp av att vi undersökte de olika funktionerna har vi fått mer erfarenhet om hur vi ska gå tillväga i skapandet av ett berättande i en film. Analysen gjorde att vi fick fram hur och vilka tecken vi använde oss utav i skapandet av Plutten samt en förståelse om hur det kan göras bättre. Detta gav oss mer erfarenhet om hur tecken används för att skapa funktioner som i sin tur skapar ett berättande.

Vi såg också igen hur ett byte av ett tecken i en paradigm skapar en helt ny mening. Bytet av låten gjorde att vi upplevde berättelsen på ett helt annat sätt.

Slutsatser & diskussion

I detta kapitel redogörs resultatet vi fick ut av vår undersökning om hur olika tecken används för att presentera ett berättande i en spelfilm. Vi tar upp resultaten av undersökningen och en diskussion kring dessa. Vilka motgångar vi stötte på kommer presenteras, samt hur vi löste dem och vad vi kunde gjort annorlunda. Diskussioner om hur man skulle kunna experimentera mer med tecken tas också upp i kapitlet.

Resultat

Undersökningen gav oss en bättre förståelse för vad tecken är och hur de fungerar för att få fram en mening. Att genom associationer får något en betydelse som sedan kan användas för att beskriva något. Beroende på storleken och utseendet av en boll vet vi om den ska sparkas på, kastas i en korg eller slås med ett racket. Detta är för att vi associera bollen med de tidigare erfarenheterna vi har haft med liknande bollar. Tecken handlar alltså om associationer då meningarna vi får av dem är påverkade av tidigare erfarenheter.

Med hjälp av Bignell's (2002) text om semiotik har vi förstått att ett tecken är uppdelat i två komponenter. Signifié som är själva tecknet och signifiant som är vad tecknet betyder. Beroende på association och kulturella perspektiv till tecknet så ändras dess signifiant.

Det finns även tre olika typer av tecken som med olika egenskaper och användningssätt får fram sin signifiant. 'Symbol' som symboliserar någonting utan en koppling till vår referens, förutom den vi har skapat, 'ikon' som är en avbildning av vår referens samt 'index' som kopplar till referens med hjälp av ett annat tecken. Dessa tre typer av tecken används överallt runt omkring oss.

Vi har också insett hur stor påverkan ett tecken kan ha på en betydelse. Som Wingstedt, Brändström och Berg (2010) skrev så skulle nya relationer skapas till ledmotivet i Hajen om man bytte ut det eller bara flyttade det några tiondelar. I ett byte av ett tecken kan då hela signifianten ändras och ett fel använt tecken kan göra mer skada än nytta. Då ett byte kan ha så stor betydelse kan vi också se hur stor påverkan det kan bli på ett berättande om man inte tänker på att använda ett tecken. Därför är det viktigt att vi har förståelse för hur de fungerar.

En association till ett tecken är även något som kan skapas under en spelfilm. Alla tecken måste inte ha en mening direkt från start utan genom ett upprepande mönster kan vi ge, eller till och med ändra, ett teckens betydelse. Likt ledmotivet i Hajen.

Utifrån analysen fick vi en större förståelse om teckens vikt i ett berättande i en spelfilm. Den gav oss förståelse för hur de uppfyller olika funktioner som i sin tur leder till ett berättande. Tecken används alltså för att ge filmen en betydelse. Varje tecken i en film har specifikt blivit valt för att kommunicera något till åskådaren. Färgsättning kan sätta stämning i en scen, musik kan påverka hur vi upplever scenen och ansiktsuttryck kan beskriva karaktären i scenen. Det är genom ett samspel av en mängd olika tecken som den fulländade meningen skapas, vilket gör berättandet till vad det är. Berättandet hänger självklart också ihop med filmen vilket gör att tecken gör filmen till vad den är.

Tecken som används till ett berättande i en spelfilm kan även kategoriseras i olika funktioner. Funktioner som i sin tur har uppstått genom en kategorisering av ett berättande. Funktionerna gav oss en ännu bättre förståelse för hur ett berättande kan vara uppbyggt och att vi med hjälp av tecken kan uppfylla dessa funktioner. Det vill säga att funktionerna blir som ett extra steg mellan tecken och berättelse.

Som vi tidigare nämnt så kan t.ex. färgsättning användas för att sätta stämning i en scen, den kan alltså uppfylla den informativa funktionen eftersom den ger information om en plats.

Diskussion kring resultatet

Att vi fått en bättre förståelse för tecken och funktioner gör att vi lättare kan förstå hur de kan användas för att skapa ett berättande i en spelfilm. Till exempel kan vi koppla tecken som fokus och tredelningsregeln till den styrande funktionen. När vi då vill leda åskådaren till något har vi redan flera olika alternativ att välja mellan. Vill vi ge information om något kan vi t.ex. skapa en association till ett ljud eller en färg som vi sedan kan använda för att ge ut informationen istället för att direkt visa den. Genom ett nedbrytande av ordet 'berättande' har vi alltså fått en bättre förståelse för hur man kan få fram ett berättande i en spelfilm med hjälp av tecken.

Vi ställde oss frågan om detta är ett bra sätt att jobba på. Att bryta ner ett medie för att få en förståelse av vad det är som gör verket till vad det är. Det korta svaret är, absolut. Låt oss säga att man skapar en film, bild, låt eller liknande och ställs framför ett val. Med en bättre förståelse för hur valet kan påverka hela meningen så kan valet bli enklare. Har man till exempel två låtar att välja mellan till en film så finns en bättre förståelse om hur varje låt påverkar meningen med filmen. Eller åtminstone att de påverkar meningen på olika sätt.

Det kan också vara bra att analysera något som man själv skapat för att se vad det är som skapar meningen och gör det till vad det är. Det kan väcka uppmärksamhet hos något som inte passar in, ett tecken som förmedla något som inte var tänkt. Eftersom olika tecken också kan påverka varandra kan det vara bra att göra en semiotisk analys av ett medie när det är klart. Detta då för att se att alla tecken samspelar med varandra för att få fram den korrekta meningen. Att förstå tecken och kunna analysera utifrån dem är helt enkelt ett användbart sätt att bättre förstå vad det är som gör något till vad det är.

Det var inte förens vi analyserade Plutten som vi insåg vi att det var en funktion vi inte lyckades uppfylla, den tidsmässiga. Vi tänkte på om det var någon scen vi kunde ta bort som skulle påverkat berättelsen, en scen eller händelse som var nyckeln till berättandet och förde det framåt. Vi kom fram till att vi inte riktigt hade en sådan händelse. Visst får vi någon typ av karaktärsuppbyggnad i filmen med det finns varken någon tydlig början, mitten eller slut. Hela vår film skulle kunna vara början till en längre film.

För att lösa detta behöver vi jobba på grundidén med berättandet. Inte nödvändigtvis hur vi genom tecken får fram ett berättande i en spelfilm utan hur vi skapar en berättelse från första början.

Reflektioner

Efter att fått kunskapen om funktionerna insåg vi hur viktigt det är att t.ex. ge information och beskriva protagonisten samt andra karaktärer i en spelfilm. Detta är för att åskådaren ska förstå vem karaktären är och vad den har för personlighet, vilket är väsentligt i en spelfilm. Vi lärde oss också att filmen behöver något som för berättelsen framåt så att den faktiskt leder någonstans. Det skulle dock vara intressant att testa vad som händer om man helt utesluter en

eller flera funktioner. Vad händer med berättelsen om vi till exempel väljer att inte använda några tecken som styr åskådaren? Om vi istället skulle gjort filmen helt svartvit och att allt är i fokus. Eftersom Plutten visas i bild redan från första scenen och är med i majoriteten av de andra så blir det ett upprepande av att man ser det triangelformade objektet. Det skapas alltså en association till den. Utifrån vår undersökning kan vi då säga att efter ett antal scener kommer åskådaren börja söka efter det triangelformade objektet i filmen. Att säga exakt hur berättelsen hade påverkats av detta är svårt men vi kan dra slutsatsen att det hade gjort att uppmärksamheten går till att hitta objektet istället för att hänga med i berättelsen.

Protagonisten

Vårt val av Pluttens utseende och dess tecken som användes gjorde berättelsen till vad den är. Vi valde att använda ett icke levande objekt istället för en mänsklig skådespelare. Med hjälp av detta så får åskådaren mer personlig empati och kan reflektera sig själv i protagonisten utan någon försedd personlighet av skådespelaren. "Thus, the inanimate object plays no "conscious" role in engendering ideas, but humans invest in it a range of meanings which can reach levels of great cultural and historical significance." (Fogel, 2011, s.351).

Kläder, frisyra, kroppsrörelse, skådespeleri, ursprung är några exempel av tecken vi undvek tack vare pappersbiten som protagonist. Genom att göra detta undvek vi vissa tecken som personer kan ha skilda associationer och även fördomar om. Det är alltså inte bara de tecken vi väljer att använda som betyder något utan genom att undvika vissa tecken får vi också en mening.

Då varje tecken som syns i bild påverkar filmens syntagm så har vi som ansvar att veta vad varje tecken representerar och hur de påverkar syntagmen. Hade vi använt oss av något annat som ett djur så hade många tecken ändrats och syntagmen hade inte varit som vi ville ha det. Nu när vi använt pappersbiten så har vi undvikit dessa tecken samt andra som medkommer när vi inte använder ett icke levande objekt som protagonist.

Men även valet av pappersbiten i dennes form och färg har betydelse för berättandet. Hade vi använt oss av en vit, hopknycklad pappersbit så hade detta kunnat tolkas som skräp. Då hade berättelsen kunnat ändras till en berättelse om en skräpbits perspektiv på livet och åskådaren hade då kunnat tolkat filmen som ett sätt för oss att väcka tankar om nedskräpning. Men då vi

valde att göra pappersbiten till en välvikt, rosa och utstickande figur så blev det mer som om det var mer bakom pappersbiten än bara en pappersbit. Att det var något mer utstickande och genomtänkt än en skräpbit.

Motgångar

I skapandet av filmen Plutten stötte vi inte på så många problem i relation till de olika funktionerna, det var mer efter att vi analyserat den som vi insåg problemen. Dock var det ett specifikt problem vi hade under inspelningen som ledde till att berättandet och vissa funktioner blev påverkade. Eftersom vi använde oss utav ett icke levande objekt så blev det svårt att få det till att röra sig och att röra sig på rätt ställe i bilden. För att göra detta fick vi kasta Plutten in i bild och hoppas på att den studsade i rätt riktning. Efter flera försök så fungerade detta i de flesta fallen helt okej, problemet blev dock att rörelsen blev relativt snabb och hård. Hela filmen presenteras som lugn med mjuka rörelse, förutom just när Plutten rör sig. Kan detta ha påverkat betydelsen med berättelsen?

Hur Plutten rör sig blir också ett tecken som kan användas för att skapa mening. Vad säger rörelsen om Plutten och berättelsen i helhet? Den skulle kunna tolkas som att Plutten faktiskt är mer lekfull och försöker leva upp stämningen i den dystra världen. Är det detta vi fick fram genom att använda den glada låten? Då vi hela tiden letar efter mening i det vi ser och försöker förstå berättandet så letar vi efter tecken som bygger upp meningen. Eftersom vi såg filmen genom en gladare låt kan vi ha sökt efter saker som känns glatt istället för ledsamt och på så sätt insett att de tecken som beskriver plutten faktiskt upplevs som mer positiva. Alltså precis som Chion (1994) sa så fick ljudet oss att se filmen på ett nytt sätt.

Går vi in på miljön och färgerna så är det också allting förutom Plutten som är grått. Filmen kanske känns ledsam men det är inte Plutten som är ledsen. Utifrån färger och rörelser så är Plutten faktiskt det enda som verkar positivt i filmen. Att Plutten skulle vara rosa var för att den skulle stå ut från bakgrunden och då visa att Plutten inte passar in. Detta fyller sin funktion men utan att vi tänkte på det så gör detta också att Plutten då står ut från den ledsamma bakgrunden och inte passar in i de ledsamma områdena. Efter att diskuterat detta känns filmen inte lika ledsam längre. Vi fick en helt ny tolkning av den som vi inte alls hade tänkt på innan.

Den stora anledningen till att miljön var grå var på grund av vädret, hade vädret varit bättre och finare så hade känslan i filmen varit annorlunda. Då det hade varit mer färg i miljön hade inte samma kontrast mellan Pluttens utseende och miljön uppstått och hela videon skulle känts gladare. Eftersom vädret också fungerar som ett tecken så hade det varit intressant att se om vi hade kunnat göra samma berättelse under en solig sommardag. Hade vi då fått ändra om andra tecken för att kompensera för det soliga vädret och hur hade i så fall berättandet påverkats av det?

Utifrån semiotiken kan vi konstatera att berättelsen hade blivit påverkad. Om det hade varit soligt väder byts det tecknet ut mot en annan i paradigmen vilket påverkar meningen. Vi kan kompensera genom att göra andra tecken ledsamma, men igen, så påverkas meningen. Tidigare presenterade vi exemplet "Hunden biter mannen". I detta fall kan vi skriva det som "Plutten är glad, men vädret är ledsamt". Upplevs då vädret som glatt istället och vi kompensera med att göra Plutten ledsam så blir meningen istället "Plutten är ledsen, men vädret är glatt". Alltså blir berättelsen helt annorlunda.

Om vi skulle gjort om filmen hade vi fått komma på ett sätt att göra Pluttens rörelse lugnare. Vi hade kunnat ändra formen på Plutten så den lättare färdades på marken och inte rör sig så oregelbundet, eftersom det leder till den lekfulla och glada känslan. Det skulle vara intressant att se hur filmen hade upplevts om vi skulle gjort pluttens rörelse och färg mer ledsam. Hade filmen blivit för ledsam istället? Att det inte finns tecken på något positivt över huvud taget och att det då inte hade funnits någon koppling till den gladare låten. Dock så tänkte vi inte på att Pluttens rörelse kändes glatt förens vi såg filmen genom den gladare låten. Hade Plutten presenterats i en annan färg och rörelserna varit lugna så kanske vi skulle hittat andra kopplingar till vad som kändes positivt.

Varför funkar låtarna?

Vi kan ställa oss frågan varför de båda låtarna passade in med filmen. Eller varför åtminstone den glada låten som vi testade efteråt ändå fungerade. Det skulle kunna vara just på grund av att Pluttens rörelse inte var så lugnt och därmed upplevdes som mer glatt. I scenen från *The Secret of my Success* gav motivet en komisk effekt istället för den dramatiska den ger i *Hajen*. Men det fanns ändå dramatiska aspekter kvar genom att huvudpersonen kände sig osäker över situationen. Så den scenen var inte heller helt odramatisk.

Krävs det att det ändå finns något som går att koppla till låten för att få det att fungera? Om vi dock säger att filmen bara upplevs som till exempel ledsen och sedan applicera en glad låt så får det ändå en betydelse, men vad för betydelse och fungerar det? Blir det som vi tidigare nämnt att åskådaren söker efter något som känns glatt och om den inte hittar en direkt koppling så skapar den en egen genom associationer. Att berättelsen blir mer öppen för tolkning istället för att visa något konkret. Eller så försöker åskådaren hitta något ledsamt i låten istället.

Diskussion om andra metodval

Vi funderade på om det hade varit bättre att analysera en annan film istället för vår egna. Fördelarna med detta hade varit att vi hade kunnat undersöka en mer känd spelfilm för att se hur de har använt tecken och funktioner i sitt berättande. På så sätt får vi information från något som känns mer bekräftat och korrekt. Problemet med detta hade dock varit att det kan leda till att vi mer eller mindre får ut en kopia av den. Vi hade då istället kunnat analysera både vår film och en annan för att jämföra och se vilka våra starka och svaga punkter var. Genom att göra detta får vi fortfarande en egen bild att utgå ifrån. Det mest optimala tror vi dock hade varit att analysera en mängd olika filmer för att sedan försöka hitta ett mönster på hur tecken har använts i dem. Sedan experimentera med de mönster som får ut för att få fram något eget. Att få en helhetsbild istället för bara ett eller några perspektiv.

Vi anser dock fortfarande att analysera vår egna film var ett bra val. Om vi bara analyserar en annan film kan det enkelt bli att vi utgår från just den. Genom att göra som vi gjort så lämnas istället en lucka för kreativitet och vi blir inte påverkade av vad någon annan har gjort, även om det kan ses som inspiration.

Det hade också varit intressant att använda en metod som låter folk titta på vår film för att se hur de tolkar den. Hade de sett Plutten som en positiv och lekfull karaktär som försöker leva upp vardagen eller upplevs den fortfarande som ledsam? Hade vi gjort om undersökningen skulle vi velat använda just en metod som låter folk titta på filmen för att säga vad de upplever och om de förstår handlingen. Om det visar sig att de inte förstår handlingen som vi tänkt oss hade vi kunnat undersöka detta för att se vad som kan ha varit orsaken. Vi hade kunnat se om Pluttens rörelse och färg faktiskt påverkar berättelsen på så sätt att det bryter

mot vårt tänkta berättande och i så fall kunnat ändra ett eller flera ord i paradigmen för att få fram den tänkta känslan vi ville få fram i vår mening.

Avslutande tankar

Vi anser att vi fått ut användbar information kring tecken och dess betydelse. En förståelse för vad ett tecken är, vilka varianter det finns, hur de fungerar, hur de används, och en hel del annan viktig information som är användbar i både spelfilm och den övriga medievärlden. Så även om vi har fokuserat på hur tecken används till ett berättande i en spelfilm så kan vi med dessa erfarenheter applicera ett liknande tänk i allt vi skapar.

Vi har nu börjat uppmärksamma hur många olika tecken det finns runt omkring oss. Att det är något vi blir påverkade av hela tiden. Allt från ansiktsuttryck, trafikskyltar, musik, färger och mycket mer. Dessa har också tecken i sig som tillsammans skapar den mening och betydelse de har. I början nämnde vi ett citat från Kress (2010) där han sa att vad en gemenskap väljer att betrakta och använda som tecken är ett tecken. Vi skulle dock säga att allt som finns är ett typ av tecken. Allting får en mening även om det är ditt första möte med det.

Vi kan konstatera att det går att experimentera en hel del med tecken och associationer. Genom att hela tiden vara medvetna om dem gör att vi får mer inspiration om hur det kan användas i en produktion.

Källförteckning

Andsager, J., & Roe, K. (2003). "What's your definition of dirty, baby?": Sex in music video. *SpringerLink*, 7(3), 79-97. doi:10.1007/s12119-003-1004-8

Barbiere, M. J., Vidal, A., Zellner, A. D. (2007). The Color of Music: Correspondence through Emotion. *Montclair State University, Montclair*, 25(2), 193-208. doi:<https://doi-org.miman.bib.bth.se/10.2190/A704-5647-5245-R47P>

Baxter, R. L., De Riemer, C., Landini, A., Leslie, L., & Singletary, M. W. (1985). A Content Analysis of Music Videos. *Journal Of Broadcasting & Electronic Media*, 29(3), 333-340.

Bezemer, J., Kress, G. (2008). Writing in Multimodal Texts: A Social Semiotic Account of Designs for Learning, 25(2), 166-195. doi:10.1177/0741088307313177

Botkin, I. (2009, 5 mars). COLOR THEORY FOR CINEMATOGRAPHERS [Blogginlägg]. Hämtad från <http://isaacbotkin.com/2009/03/color-theory-for-cinematographers/>

Brown, B. (2012). *Cinematography [Elektronisk resurs] : theory and practice : imagemaking for cinematographers and directors*. (2. ed.) Waltham, MA: Focal Press.

Burke, E. (1995). Filosofisk undersökning om ursprunget till våra begrepp om det sublima och det sköna. Danius, S., Sjöholm, C. & Wallenstein, S. (Red.) *Aisthesis: estetikens historia*. D. 1. (s. 185-212) Stockholm: Thales.

Chion, M. (1994). *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press.

Chiamsee2016. (2016). Dog [Foto]. Hämtad från https://pixabay.com/p-1210559/?no_redirect. Creative Commons CC0

CycledeKrebs. (2015) Peace [Illustration]. Hämtad från <https://pixabay.com/sv/fred-cirkel-symbol-1075146/>. Creative Commons CC0

Doctor-a. (2017). Volcano [Foto]. Hämtad från <https://pixabay.com/sv/vulkan-hawaii-lava-moln-aska-2262295/>. Creative Commons CC0

Edmond, M. (2012). Here We Go Again. *Sage journals*, 15(4), 305-320.
doi:10.1177/1527476412465901

Eiss, H. (2013). *The Mythology of Dance [Elektronisk resurs]*. Cambridge Scholars Publishing.

Engebretsen, M. (red.) (2015). *Det tredje språket /: multimodale studier av interkulturell kommunikasjon i kunst, skole og samfunnsliv*. Kristiansand: Portal forlag.

Goldberg, I., & Gershwin, G. (2010). *Tin Pan Alley: A Chronicle of the American Popular Music Racket*. Whitefish: Kessinger Publishing, LLC.

Haraway, D., Grossberg, L., Nelson, C., & Treichler, P, A. (1992). *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*. New York: Routledge.

Kress, G.R. (2010). *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.

Mikhael Paskalev (2013). Susie [Producerad av Joe Wills]. Från What's Life Without Losers [CD]. Liverpool: Mom + Pop Music.

Morgenthaler, S. (2009). Exploratory data analysis. *WIREs Comp Stat*, 1(1), 33-44.
doi:10.1002/wics.2

Morton, B, J., & Trehub, E, S. (2007). Children's Judgements of Emotion in Song. *Society for Education, Music and Psychology Research*, 35(4), 629-639.
doi:<https://doi.org/10.1177/0305735607076445>

Sheridan, D, M., Ridolfo, J., & Michel A, J. (2012). The Available Means of Persuasion: Mapping a Theory and Pedagogy of Multimodal Public Rhetoric [Elektronisk resurs]. Parlor Press.

Sigur Rós (2008). Fljótavík. Frán Með suð í eyrum við spilum endalaust [CD]. Sundlaugin, Abbey Road Studios och Langholtskirkja.

Stokes, J.C. (2003). How to do media & cultural studies [Elektronisk resurs]. London: SAGE.

Vernallis, C. (2001). The Kindest Cut: Functions and Meanings of Music Video Editing. *Screen*, 42(1), 21-48. doi: <https://doi.org/10.1093/screen/42.1.21>

Wingstedt, J. (2005). Narrative Music: Toward an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia (). Luleå University of Technology. Tillgänglig: <http://ltu.diva-portal.org/smash/get/diva2:990039/FULLTEXT01.pdf>

Wingstedt, J., Brändström, S., & Berg, J. (2010). Narrative Music, Visuals and Meaning in Film. *SAGE Publications*, 9(2), 193-210. doi: [10.1177/1470357210369886](https://doi.org/10.1177/1470357210369886)

Ödeen, M. (2005). *Dramatiskt berättande: om konsten att strukturera ett drama*. (2. uppl.) Stockholm: Carlsson.

Ordlista

Association - En tanke som uppväcker en annan tanke.

Färgsättning - Ett typ av filter som påverkar utseendet på filmen.

Funktioner - En grupp av uppgifter som tillsammans led till något.

Hen - Ett könsneutralt personligt pronomen som kan användas då könstillhörigheten är okänd.

Ikon - En avbildning av en referens.

Index - Ett tecken som kopplar till referens med hjälp av ett annat tecken.

Komposition - Läran om hur man placerar objekt i bild.

Kontrast - Motsatsen till något.

Ledmotiv - En bestämd, främst melodisk, motivisk gestalt, som återkommande kopplas till en idé, känsla, person, sak etc.

Lingvistik - Språkvetenskap

Medie - Ett uttrycksmedel

Mening - Något som har en betydelse.

Paradigm - En lista av tecken med likheter

Protagonist - Den centrala personen i en bok eller film som verkets handling utspelar sig kring.

Referens - En koppling mellan två objekt.

Samspel - När två eller flera parter samarbetar med varandra.

Signifiant - Vad signifié representerar.

Signifié - Ett ord, alltså de bokstäver som ordet innehåller.

Situerad kunskap - Kunskap som är specifik för en viss situation.

Slow motion - En filmeffekt då uppspelningen är långsammare än normalt.

Spelfilm - En film med en påhittad historia som övertygs som verklig.

Symbol - Symboliserar någonting utan en koppling till referens förutom den vi har skapat.

Syntagm - Teckens gemensamma betydelse.

Tecken - Något som används för att kommunicera en mening.

Tredelningsregeln - Riktlinje för komposering av visuella medier.

Teknisk bilaga

Panasonic GH4

För att filma Plutten använde vi oss av kameran Panasonic GH4. Denna tillåter oss att få skarpa och fina bilder i 4K kvalite samt ger oss möjligheten att spela in i slow motion, vilket var något vi använde oss av i de flesta scenerna till Plutten.

Røde VideoMic Pro R

För att spela in ljuden när vi filmade använde vi oss av en så kallad “shotgun” mikrofon vid namn Røde VideoMic Pro R.

Adobe Premiere CC

Under redigeringen användes en dator med programmet Premiere CC från Adobe. Med detta program klippte vi ihop filmen och applicerade de olika låtarna till den. Vi använde även Premiere CC för att färgsätta filmen. Valet av programmet var för att det är ett välkänt filmredigeringsprogram som vi båda har erfarenhet i sedan innan.