



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp
Vårtermin 2014

Den dramatiska kraften i filmmusik

Filmmusikens dramatiska vikt i modern media

Christoffer Moe Ditlevsen
Martin Björkman

Handledare: Peter Giger & Patrik Vörén
Examinator: Lena Trojer
Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och estetik

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2
Abstrakt	3
Inledning.....	4
1. Problemområde	5
1.1 Bakgrund	5
1.2 Syfte.....	6
1.3 Frågeställning	6
1.4 Avgränsning	7
1.5 Tidigare forskning	8
1.5.1 Musicophilia.....	9
1.5.2 Musikala dimensioner och relationer	10
2 Tillvägagångssätt	12
2.1 Metod.....	12
3 Analyser.....	15
3.1 12 Years a Slave	15
3.2 Her	17
3.3 Sleepers	19
3.4 American Beauty	21
3.5 Summerad slutsats	22
4 Produktion	23
4.1 Teknisk utrustning.....	23
4.2 Tekniker.....	23
4.3 Process.....	25
5 Resultat och diskussion	27
Ordlista	29
Källor.....	31

Abstrakt

När och varför tillsätter man musik till en scen i ett filmscenario? Med informationsresurser och teorier från etablerade medieteoretiker såsom Michel Chion, Oliver Sacks samt Johnny Wingstedt söker vi svaret. Genom beprövade analysmetoder bryter vi ner kritikerrosade filmer för att finna hur musiken präglat dem. Analyserna har sedan sammanfattats och jämförts för att kärnan av dem skall kunna identifieras.

I diskussionen slår vi fast att det finns många verktyg att tillämpa när man vill styrka expressiviteten eller känslointensiteten, och varför man tillsätter musik till film; Att antingen stärka ett budskap som gestaltas i bild, eller inducera känslan av något som inte går att tolka genom endast visuella medel.

Dessa resultat använde vi sedan för att skapa ett ramverk inför produktion av musik och ljud till *Emil. (2014)*, en modern samt mörkare tolkning av *Emil I Lönneberga (1971)* med en underton av ett dysfunktionellt familjeförhållande.

Nyckelord: Musik, dramaturgi, film, känslor, analys, narrativ

When and why is music implemented to a specific scene in a film? With informational resources and theories from established media-abstractionists like Michel Chion, Oliver Sacks and Johnny Wingstedt, we're on a hunt for the ultimate answer. With well proven analytic methods we break down critically acclaimed movies in search of how music has characterized them. The outcome of the analyses has been put together to identify their common dramatic core.

In the discussion we state that there are many tools available when one wishes to accentuate the expressionistic and emotional effects of a piece, and why one would use these pieces for film. The reason being that of wishing to emphasize a message or feeling show in picture, or induce a feeling of something not visible on screen.

The results were then used for the framework which we work within when producing sound and music material for *Emil. (2014)*, a modern, darker interpretation of *Emil I Lönneberga (1971)*.

Keywords: Music, dramaturgy, film, emotions, analysis, narrative

Inledning

Film är något vi idag har i rikt utbud. Den har blivit ett verktyg för att förmedla starka budskap och känslor, kärlek samt hat. Filmen har även blivit ett fönster in i andra kulturer och levnadssätt. Dess dramatik kan få dig att skratta, gråta eller hata.

För att förtydliga och fördjupa, samt gestalta känslor i film används musik som ett effektivt komplement till den rörliga bilden. Med hjälp av musik i film kan mottagare till exempel bli introducerade till de olika karaktärerna och händelseförloppen på djupare samt personligare nivåer.

“Music is part of being human.”

- Oliver Sacks, *Musicophilia: Tales of Music and the Brain* (2007, s. 347).

1. Problemområde

1.1 Bakgrund

Musik i film och media har alltid varit viktigt för att fördjupa samt förstärka känslor och händelseförlopp. Under stumfilmens storhetstid användes levande musik under varje föreställning. Det kunde handla om allt från enkla pianoslingor till avancerade gestaltningar med akustiska instrument. Som exempel, i *“Peter och Vargen”* (1936) av Sergei Prokofjew, gestaltas de olika karaktärerna av olika instrument. Huvudpersonen Peter gestaltas av en fiol, hans farfar av en fagott och Vargen av tre horn.

Musik till film härstammar från de gamla teaterföreställningarna där det lades stor vikt och energi på orkesterstyckena. Att få sin musik framförd till en känd balett eller opera gav oftast kompositören stor framtida framgång. Det var ofta vanligt att kompositören jobbade nära koreografen för att få ett så starkt dramatiskt djup i föreställningen som möjligt.

Ett exempel på detta, i modern tid, är kompositören Philip Glass samarbete med filmaren Godfrey Reggio, vars filmer endast består av ihopklippt videomaterial från olika delar av världen. Detta lämnar stort berättande ansvar, men även frihet, åt kompositören. Dessa filmer kan i princip jämföras med stumfilmerna från biografens första år, då man låter musiken tala och bilderna illustrera.

I dagens filmmusik används ofta moderna inslag av populärmusik. Som exempel används musikstilen Dubstep i nyfilmatiseringen av *Total Recall* från 2012 för att ge en känsla av modernitet och framtid. Här har kompositören Harry Gregson-Williams själv valt att implementera dubstep i symbios med den mer klassiska orkestermusiken.

Syftet med filmmusik i samtida sammanhang är framför allt att förstärka berättandet och känslorna som filmen porträtterar, och helst utan att faktiskt märkas av. Musiken skall ge en känsla av spänning, rädsla, glädje, sorg eller annan då passande känsla utan att tittaren skall “lyftas ur” filmens magi. Detta är något som är extra viktigt inom skräckfilm då mycket hänger på att tittaren lever sig in i den intensiva stress och/eller rädsla som karaktärerna kan utsättas för.

Filmmusiken kan förutom att beskriva sinnesstämningen hos en karaktär eller en situation även beskriva ett större sammanhang eller väva ihop flera - just då - osammanhängande scener eller händelser. Ett bra exempel är Spielbergs *Jaws* (1975) (*Hajen* - Svensk titel) där varje gång vithajen finns i närheten spelas ett speciellt stycke musik för att publiken ska känna att faran är närvarande. Detta ger stycket speciell genomträngskraft eftersom man redan andra gången upplever ett slags igenkänningsmoment som präglas av skräcken.

Ett kanske mindre påtagligt exempel, ej hämtat från skräckens värld, är Aronofskys *Requiem For A Dream* (2000) - där signaturmelodin spelas varje gång när karaktärernas beroende betonas. Karaktärerna märker det inte själva, men vid varje tidpunkt där denna melodi spelas har de fallit ytterligare längre ner i deras respektive beroendes nedåtgående spiral.

Den sista punkten vi tar upp i musikens tillämpande är att föra filmen framåt i de scener som inte har någon berättande funktion, dvs. en typ av "transportsträcka" där man helt enkelt vill gå från en tid eller plats till en annan. Här kan musiken ta mer plats och sätta en ton för scenen innan man ens vet vad den kommer att innehålla.

1.2 Syfte

Syftet med vår uppsats är att fördjupa kunskapen om filmmusik och hur man på bästa sätt applicerar den på olika typer av film. Det finns mycket forskning inom skrivandet av filmmusik, men inte alls samma kvantitet av studier som undersöker exempelvis hur musiken bäst ska appliceras för att stödja den dramatiska effekten. Detta skall vi undersöka, och med resultaten i åtanke sedan gestalta i ljud och musik till en kort animerad film.

Syftet är även att i slutändan av forskningen tillhandha ett konkret och gediget referensmaterial inför framtida produktioner.

1.3 Frågeställning

När och varför tillsätter man musik till en scen i ett filmscenario?

1.4 Avgränsning

Vi har valt att avgränsa oss till en specifik typ av film, dvs. dramatan som främst förs framåt av dialog. Tanken var att det i flera sådana filmer ofta finns scener som inte alltid är känslotarka förrän musiken sätts dit, samt att det kanske inte alltid är uppenbart när musiken kommer att framträda eller på vilket sätt den kommer att sätta stämning (ett intressant exempel är användandet av barnmusik eller glad musik i skräckfilmer). Filmerna vi valt att titta närmre på är som följer:

- American Beauty (1999)
- 12 Years a Slave (2013)
- Her (2013)
- Sleepers (1996)

Dessa filmer är trots deras dramatiska framtoning hämtade från olika genrer, samt med viss tidsskillnad för att få en bredare förståelse för hur musiken appliceras i film. Anledningen att vi inte valt några äldre filmer för att få maximal spridning är att några av de klassiska analysfilmerna som *The Shining*, *Psycho*, *Gudfadern* osv redan har analyserats flertalet gånger.

1.5 Tidigare forskning

På området filmmusik finns det god tillgång till tidigare forskning, då det är ett ämne som varit populärt att forska i under lång tid. Mycket av forskningen som finns är dock av den typ som tittar på filmmusik ifrån ett musikteoretiskt perspektiv, dvs om hur musiken rent praktiskt är gjord. De saker vi vill fördjupa oss inom existerar på ett narrativt plan, med nyckelord som dramaturgi, psykologi, berättarfunktion, "röd tråd" och självklart narrativ. Genom att föra dessa typer av forskning samman föreställer vi oss ett resulterande bra svar på vår frågeställning.

Några bra exempel på forskning inom ämnet som vi kommer att referera till är, Michel Chions *Audio-Vision* (1994), som på många relevanta sätt behandlar förhållandet mellan ljud och bild från både teknisk och estetisk synvinkel. Utöver det presenterar Chion en analysmetod för att analysera filmens ljud

Oliver Sacks *Musicophilia* (2007) är baserad på Sacks egna medicinska studier om hur musik påverkar hjärnan och kan användas för olika typer av rehabilitering. Det intressanta för oss blir vilka paralleller man kan dra och vilka referenser vi får till det, som vi lärt oss inom dramaturgin och om det går att utveckla.

Johnny Wingstedts "*Making music mean*" (2008) tar upp filmmusik på ett sätt som är relevant för vår frågeställning. Wingstedts forskning tar bland annat upp musikens narrativa roll i media samt ger oss ett verktyg för att analysera den. Analysen går ut på att indela musiken i sex olika kategorier:

Den *informativa*, den *diskriptiva*, den *vägledande*, den *emotiva*, den *retoriska* och den *temporal* berättarfunktionen. Genom att analysera vilken funktion som är framträdande i olika scenarion, kan man urskilja vad musikens syfte är vid bestämd tidpunkt.

Åsa Bergmans *Växa upp med musik* (2009) behandlar bland annat hur musik kan hjälpa till att forma en identitet hos unga människor. Vi kan bland annat läsa följande:

"Musik visade sig vara ett i flera avseenden betydelsefullt och användbart material när identitet skapades och uttrycktes, inte minst för att det går att använda till att reflektera kring vilka vi är och vill vara"
(s. 192)

Om vi översätter Bergmans tes till filmvärlden, kan man tänka sig, att musik inte bara kan etablera en yttlig känsla utan en kanske tydligare idé eller djupare förståelse för en karaktär eller scenario. Om musik kan forma identiteten av människor i riktiga världen, bör den också kunna tilldela fiktiva karaktärer epitet, som långt överstiger de basala dramaturgiska “god”, “ond” et cetera.

1.5.1 Musicophilia

I boken *Musicophilia* (2007) förklarar författaren Oliver Sacks att musik aktiverar en större del av hjärnan jämfört med språk. Sedan mitten av 1990-talet har det gjorts studier inom musikens påverkan på den mänskliga hjärnan. Med hjälp av sofistikerad neuroradiologi har man tagit fram testresultat som visar att endast genom att föreställa sig ett stycke musikaliskt verk i princip kan aktivera hjärnan på samma nivå som när man faktiskt lyssnar på musiken.

I boken tar Sacks även upp teorier som berör konsten att få specifika, och oftast enkla, musikslingor att fastna hos lyssnaren, så att denne har svårt att glömma dem. Metoder som dessa är specifikt gynnsamma inom musik lämpad för reklamfilm och liknande mediala verk för att få ett produktkoncept att ligga kvar i tankarna hos mottagaren långt efter klippets slut. Men metoden kan även anses relevant då man jobbar med musik till långfilm - att komponera ett specifikt tema för varje karaktär enligt denna metod kan få en stark effekt på det dramatiska djupet i en film.

Sacks nämner kompositören Nicolas Slonimsky (1894-1995), som var känd för att använda sig av dessa metoder under tidigt 1920-tal, i syfte att få en musikfras att fastna samt etablera sig i tankarna hos lyssnaren.

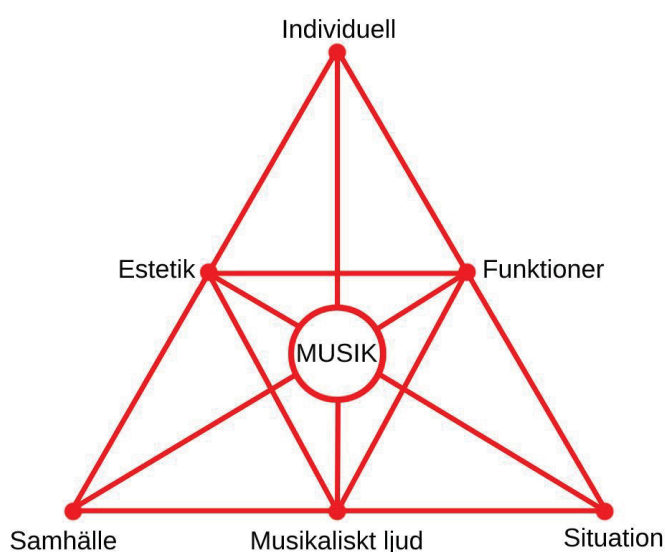
“Many people are set off by the theme music of a film or television show or an advertisement. This is not coincidental, for such music is designed, in the terms of the music industry, to “hook” the listener, to be “catchy” or “sticky,” to bore its way, like an earwig, into the ear or mind; hence the term “earworms”—though one might be inclined to call them “brainworms” instead.”

— Oliver Sacks, *Musicophilia* (2007.s.42)

1.5.2 Musikala dimensioner och relationer

I *Narrative Music - Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia* (2005) beskriver Johnny Wingstedt sammanhanget mellan olika musikaliska dimensioner.

Konceptet förklarar vi med en bild (Figur 1):



Figur 1, Wingstedt förklarar sammanhanget musikaliska dimensioner.

Wingstedt menar att det är omöjligt att se musik som ett “isolerat objekt” då han anser att musik är i konstant samspel med den omgivande världen.

På bilden ovan finns sex dimensioner av musik (*Individuell, Funktioner, Estetik, Situation, Musikaliskt Ljud* samt *Samhälle*). *Estetik, Funktioner* och *Musikaliskt Ljud* skapar en inre triangel medans resterande dimensioner skapar en yttre.

Det är själva interaktionen mellan de olika dimensionerna som skapar mening i musiken, menar Wingstedt (2005).

Samhällsdimensionen påverkar de historiska, politiska och kulturella elementen i musiken. Dessa ,och andra relaterande, element avgör oftast den musikaliskt kreativa situationen i ett samhälle.

Situationsdimensionen berör lyssnarsituationen. Det handlar bland annat om i vilken miljö musiken lyssnas och hur den visualiseras. Som ett *Samhälles-Situations* dimensionellt exempel kan musiken upplevas i grupp, alternativt ensam.

Individuella dimensionen berör faktorer såsom personlig historia, utbildning, hälsa, ålder, kön, sinnesstämning och liknande.

Musikaliska Ljuddimensionen handlar om hur musiken spelas samt vilken genre det handlar om.

Funktionella dimensionen har oftast ett starkt samband med *Situationsdimensionen* och handlar om hur musiken används, till exempel i ritualer, dans, teater och liknande. Även när musiken används för att etablera en specifik sinnesstämning såsom i reklamer och film.

Estetiska dimensionen handlar om hur musiken upplevs rent estetiskt och kan upplevas som abstrakt då den berör bland annat skönhet, konst, kreativitet och tolkning. Denna dimension är i princip alltid närvarande när vi lyssnar på musik.

2 Tillvägagångssätt

2.1 Metod

Vår arbetsmetod är att analysera tidigare nämnda filmer med hjälp av både Michel Chions (1994) och Johnny Wingstedts (2008) analysmetoder, jämföra resultaten samt dra slutsatser efter vi konstaterat vad de har gemensamt och/eller motsäger varandra.

2.1.1 Chions analysmetod har många steg och funktioner, men endast ett fåtal som är relevanta för musiken, och därmed vårt arbete. Nedan listas urvalet av de tekniker vi kommer att använda oss av i arbetet.

- Masking

Vilket innebär att titta på filmen utan ljud samt vice versa för att verkligen bilda sig en uppfattning om vad man velat berätta med både bild och ljud, eftersom detta kan skilja sig åt. Ett exempel på detta kan återigen vara skräckfilmer där glad musik används i mörka eller skrämmande situationer (då ligger skillnaden hos berättandet i samspelet mellan ljud och bild, då *endast* glad musik naturligtvis inte upplevs som skrämmande samt *endast* en skrämmande grafisk syn inte är glädjande).

- Narrativanalys

Är det bild eller ljud som för filmen (eller scenen) framåt? Hör vi vad vi ser? Ser vi vad vi hör?

- Jämförelseanalys

I jämförelseanalysen tittar på hur faktorer som till exempel avstånd och skala påverkar ljud och musik.

2.1.2 Wingstedts analysmetod är som tidigare nämnt intressant då den kan berätta för oss vad musikens syfte är vid en specifik tidpunkt. Musiken delas in i sex olika kategorier:

Informativ, diskriptiv, vägledande, emotiv, retorisk och temporal.

- Den Emotiva klassen

Denna klass är den som är absolut vanligast i film idag. Genom denna funktion försöker man presentera en känsla, som man vill att publiken antingen ska ta till sig och känna själva, eller beskriva känslan hos en karaktär eller ett visst scenario.

- Den informativa klassen

Den informativa klassen består utav tre olika kategorier:

Meningen med kommunikation

Värdet av kommunikation

Etablering av igenkännande faktor

Syftet med denna klass är förmedla information istället för känslor.

- Den Diskriptiva klassen

Den *diskriptiva* klassen är sammanhängande med den *informativa* klassen, men skiljer sig på det vis att musiken aktivt beskriver något istället för att etablera en passiv igenkänselfunktion.

- Den Vägledande klassen

Den vägledande klassen är precis som det låter; ledande för ögon, tankar och sinne. Den delas in i två underkategorier:

Den **indikativa** kategorin kan till exempel användas i synk med särskilda händelser i bild eller dialog för att skilja *förgrunden* mot *bakgrunden*. Den kan även användas för att tilldela objekt eller detaljer epitet som skönhet, fara, makt, osv.

Den **maskerande** kategorin fungerar tvärt emot den indikativa, och är till för att dölja saker. Ursprungligen uppstod detta fenomen under stumfilmseran, då man behövde ljud för att dölja ljudet från projektorn på biografer. Idag kan det användas för att dölja misstag gjorda i

filmens produktion (exemplvis dåligt skådespel) eller liknande, eller för att det inte skall vara för tyst vid konsumering, då ljud utifrån kan bryta "filmens magi".

- Den Temporal klassen

Den temporal klassen behandlar tidsaspekten av musik. Musiken kan i ett visst läge fungera som "transportsträcka", och därför vid denna tidpunkt inte ha någon djupare betydelse för filmens handling eller karaktärsbeskrivning. Naturligtvis kan man kombinera de båda genom en form av ledmotiv (Aranofskys *Requiem For A Dream* är återigen ett bra exempel), som kan binda ihop filmen och ge en känsla av kontinuitet. Att använda sig utav en typisk instrumentation genomgående är ytterligare ett sätt att göra detta på.

- Den Retoriska klassen

Ett typexempel på vad som beskriver den retoriska klassen är när musiken "kommenterar" eller värderar saker eller händelser i filmen. Musik som är rolig efter någon berättat ett skämt, valet av musik till olika karaktärer (som exempel i en debatt) för att tydliggöra vem som är den "goda".

Trots dessa relativt enkla exempel finns det djupare tankar kring den retoriska funktionen när man sätter den i relation till semiotik. Om man ser detta från ett sociolingvistiskt perspektiv blir det lite klarare:

Om man (som Säljö, 2000) beskriver den retoriska dimensionen av språk som ett verktyg att uttrycka och tolka världen runt omkring oss, är den semiotiska dimensionen varför man väljer ett visst ord för att beskriva en viss känsla, ting etc. Det valda ordet kommer att färga sättet vi uppfattar uttalandet och därför också förståelsen av det.

På samma sätt kan man med musik ändra uppfattningen av vad som händer i bild genom sättningen av musik. Att spela långsam vacker musik i samband med en fartfylld våldsam scen kan från den semiotiska aspekten ge en upplevelse av att scenen är mindre våldsam, i kontrast till den retoriska aspekten då det kan upplevas som att musiken är ledsam eller 'tung', när den sätts i relation till våldet i bild. Samma musik använd i en romantisk scen hade troligtvis tolkats mycket annorlunda.

3 Analyser

Innan vi går till analyserna är det värt att nämna att om du ej sett filmerna i förväg kan det förekomma avslöjanden om deras händelseförlopp.

3.1 12 Years a Slave

Första filmen vi valde att analysera var *12 Years a Slave (2013)* då nämnda film var driven av dialog, vilket var ett attribut vi letade efter under vårt val av filmer. Filmen är relativt sparsmakad när det gäller musik, vilket är intressant då man bl.a. kan titta på vid vilka tillfällen musiken tillsatts. Scenen vi valt att titta på är den då Solomon transporteras med båt för att säljas av slavhandlare. Musik av Hans Zimmer.

Chions Analysmetod

Genom maskingmetoden studerade vi valda klipp en gång med endast ljud, och en gång med endast bild. Vi började med endast bild, och det som slog en tidigt är känslan av hopplöshet och förtvivlan. Våldet och de intensivare scenerna är relativt milda grafiskt sett, trots visst obehag. Som exempel: när Robert blir mördad syns inget blod och inget sår, och trots att man tydligt förstår vad som händer (eftersom de i nästa scen slänger hans kropp överbord) är det inte extremt grafiskt obehagligt. Vi förväntade oss en mer gripande atmosfär i musiken, en känsla som är närmre förtvivlan än rädsla (framför allt när Solomon talar om surrealismen om att han bara för någon dag sedan var hemma med sin familj).

När vi senare lyssnade på ljudet fick vi en betydligt mörkare känsla, en känsla som mer liknar skräckfilm än drama. Med denna ljudsättning hade vi förväntat oss mer grafiska scener, ett tydligare obehag.

Från ett narrativt perspektiv är det definitivt bilden som för scenen framåt. Ljudet avslöjar ingenting som göms utav bilden, utan beskriver platsen Solomon befinner sig på. Musiken är genomgående mörk och skrämmande, men berättar ingenting. Slutligen från ett jämförelseperspektiv kan man märka att musiken ibland synkats med ljud från båten, vilket är en klassisk metod för att värdera en person eller ett objekt. I detta fall menar vi att betoningen ska visa på att båten är mycket stor och besitter makt som man ska vara rädd för, då den är kontrollerad av slavhandlarna.

Wingstedts Analysmetod

Denna scen präglas utav tre funktioner: Den *emotiva*, den *vägledande* och till viss del den *diskriptiva*. Den centrala av dem är den *emotiva*, då musiken i allra störst utsträckning här försöker förmedla en skräckkänsla. Vi hör stråkar som spelar mörka och något dissonanta toner och stämmor, som tillsammans med den mörka grafiska tonen sätter en obehaglig ton.

I denna scen behandlar den *diskriptiva* och den *vägledande* funktionen ungefär samma sak. De båda används som verktyg för att tillskriva båten vissa attribut, som storlek och ondska. Den *deskriptiva* märks bl.a på scenen med vattenhjulet, då musiken och ljudet synkas. I samband med musiken knyts dessa ihop, och till slut överröstar vattenhjulet musiken. Den *vägledande* kan tillskrivas de klipp då vi ser båtens olika funktioner, exempelvis när en man skyfflar kol i elden, eller vattenhjulet åter igen eftersom musiken intensifieras starkt under precis dessa stunder. Att skyffla kol in i eld kan tolkas som en metafor, att man "matar monstret", vilket ytterligare styrker tesen om att man velat värdera båten.

Slutsats

Den främsta likheten vi kan finna i de båda analyserna är den att de båda pekar på att Zimmer avsett att återge en mer skräckinjagande känsla än den man upplever genom det grafiska materialet. Vidare anser vi att musiken i denna scen i första hand är emotionellt laddad, även fast det finns andra aspekter som berörs.

3.2 Her

Andra filmen i vår analys är *Her* (2013). Denna film föll naturligt som val då den blivit nominerad för bästa originalmusik och samtidigt var dialogdriven. Vi har valt en scen där huvudpersonens dator har komponerat ett pianostycke som spelas under tiden som karaktärerna för en dialog. Scenen vi syftar på är den som börjar på stranden. Samtidigt pågår det ett bildligt montage med scener från Theodores minne. Musik av Arcade Fire med Owen Pallett.

Chions Analysmetod

Första intrycket vi fick när vi tittade på klippet utan ljud var en form av stilistisk retro-futurism. Färgerna är starka och allt ser pedantiskt rent ut samtidigt som omvärlden kantas av teknik och starka ljuskällor. Det går till viss del att urskilja skådespelarnas känslöstämning på deras ansiktsuttryck och kroppsspråk.

När vi under andra visningen endast analyserade med ljud framgick filmens dialogtyngd markant. Musiken i denna scen fungerade som ett känslöfördjupande verktyg och tog, enligt oss, naturlig plats i symbios med bilden. Pianosingen var lättlyssnad men samtidigt känsloladdad då den var komponerad av huvudkaraktärens dator med mål att gestalta deras känslor för varandra. Under tiden fördes en dialog mellan huvudkaraktären och datorn. Ljud och bild hängde starkt ihop rent stilmässigt, och gav därför ingen krock som vi upplevde i t.ex. *12 Years a slave* (2013). Noterbart var även den stora avsaknaden av diegetiska ljud, såsom alla de människor som omgav Theodore på stranden.

Något som var intressant med klippet var hur dialog, bild och musik samspelade för att fungera narrativt. Om man tar bort en av dessa beståndsdelar försvinner mycket av djupet och känslan som försöker förmedlas. Då dialogen naturligtvis var den del som för Theodore och Samanthas relation framåt så var den en vital del i scenen, samtidigt var musiken extremt viktig för publikens uppmärksamhet. Ett flertal grafiska tagningar verkar endast finnas där för att komplettera känslan som dialogen ger, och berättar ingenting när den avskiljs från montaget med dialog och musik. Men, när den sattes i samband med dessa element fick man en helhetsbild som reflekterar karaktärernas känslor. Och det var när dessa sattes ihop som handlingen fördes framåt, då de hjälptes åt att förmedla hur de båda huvudkaraktärernas relation såg ut (då denna var i centrum).

Wingstedts Analysmetod

Denna film karaktäriseras av tre olika funktioner: Den *informativa*, den *emotiva* samt den *temporala* funktionen.

Den starkast genomlysande funktionen i filmen är den *emotiva*, då musiken används som ett känslöfördjupande verktyg. Det handlar oftast om pianoslingor som huvudkaraktärens dator själv har komponerat till huvudkaraktären för att beskriva sina känslor. Samtidigt fungerar musiken som en transportsträcka i den scen då vi får se korta klipp från från olika händelser i huvudkaraktärens liv, vilket berör den *temporala* funktionen.

En *informativ* funktion kan märkas av i musiken, då den speglar en persons kännande. Även fast den rent tekniskt skulle kunna vara av mer *emotiv* typ anser vi den vara *informativ* i detta sammanhang, då den inte bara beskriver en karaktärs känslor, utan även karaktären själv. Detta finner vi genom att filmen har stor handlingsmässig vikt på utvecklingen av Samanthas känsloliv, eftersom "hon" strävar efter att bli en emotionellt fulländad individ. Det är genom musiken utloppet kommer, eftersom "hon" aldrig får möjlighet att påverka fysiskt.

Slutsats

Musiken spelar en stor roll i detta scenario. Den arbetar på flera plan då den uttrycker känslor samt beskriver sinnesstämning och person hos karaktärerna, men även ger kontinuitet under montagesekvenser och binder ihop de narrativa elementen. Framför allt är det intressant att den verkar på ett diegetiskt och icke-diegetiskt plan simultant, då det är musik som de båda karaktärerna hör, samtidigt som den finns kvar hos publiken under scenbyten som ofta hoppar i tid.

3.3 Sleepers

Sleepers (1996) är den tredje filmen som sätts under förstoringsglasat. Sleepers är en dramathriller med många scener som endast drivs av dialog, och som skiljer sig ganska mycket från de tidigare två filmerna både i stil och tidsenliga trender. Scenen vi valt att titta närmre på är den då Michael förklarar sin plan för Lorenzo, och sistnämnde sedan berättar om deras metoder under utförandet. Musik av John Williams.

Chions Analysmetod

Vi började med att se klippet utan ljud, och möttes direkt av en seriös känsla. Två vänner möts i natten och diskuterar något, något som får Lorenzo att se smått orolig ut. När nattscenen byts ut mot dagtid ser det lättsammare ut, och utan berättarrösten är det svårt att förstå vad det är som händer. Deras andra möte är väldigt likt de första, de är båda allvarliga och Lorenzo är fortfarande lite orolig. Dock känns det som det finns undertoner av humor i denna del.

När vi sedan bytte om till bildfritt satte musiken snabbt ton för samtalet. Det karaktäriseras av en brådskande känsla, en känsla av att vi har ont om tid. Detta utan att vi känner oss stressade, det man föreställer sig under Lorenzos berättarröst skulle som exempel kunna vara snabbspolade sekvenser. Dessutom finns det ett visst element av fara i musiken, särskilt när man lyssnar på dialogerna och berättarrösten. Det går att tyda att det är vitalt för både karaktärerna och handlingens fortlöppning att lyckas med deras plan.

Från den narrativa synvinkeln är det ljudet som är i fokus. Vi skulle vilja påstå att bilden i detta tillfälle bara är till för att tydliggöra vad det är ljudet berättar, något som ofta fungerar tvärtemot. Med dialogerna, berättarrösten och musiken förs filmen framåt, när bilden visar urklipp ur deras arbete inför den kommande rättegången. Rösterna i sig sätter inte en stämning i scenen, även fast dialogerna är dramatiska. Det är här musiken får spelrum. Musiken fungerar som tidigare nämnt som en funktion som binder ihop deras första möte med hoppet i tid, till när de på mållinjen bara saknar ett vittnesmål. Detta samtidigt som den ger den farliga tonen i samband med Michaels utsatthet inför King Benny, samt den brådskande i samband med att Michael måste förbereda båda sidor av rättegången, med allt vad det innebär.

Wingstedts Analysmetod

De funktioner vi anser musiken gestalta i denna scen är de *emotiva*, *informativa* och *temporal*.

Den *emotiva* låter oss som bekant uppleva känslor från filmen, i detta fall en spänning präglad av ett faromoment. Faran av att bli upptäckt, faran av att King Benny kommer efter Michael samt faran att han misslyckas. Utöver det kan det även kopplas till Lorenzos oro över Michael, dels som person, men även hur han ska genomföra sin plan. Alla dessa känslor gestaltas i musiken och överförs till publiken.

Samtidigt som den *emotiva* funktionen förmedlar dessa känslor beskriver den *informativa* vissa av dessa saker samtidigt rent informativt. Vi känner detta, men flera saker beskrivs som komplement till berättarrösten. Vi upplever ett varsel om fara. Men varför? Dels för musikens emotionella värde, men även för att musiken är ett komplement till dialogen. Lorenzo uttrycker en oro över Michaels säkerhet (elementet fara), något som musiken reflekterar. Michael betonar vikten av ett vittne åt försvaret för att de inte ska förlora rättegången (elementet tidsbrist), vilket återigen musiken reflekterar. På så vis är inte musiken endast emotionellt laddad, utan reflekterar även den information som överförs av dialogen. Det är av denna anledning som vi anser musiken att även representeras av den *informativa* funktionen.

Sist men inte minst berör musiken även den *temporal* funktionen på två punkter. Dels används musiken här som ett verktyg för att spola i tiden men ändå ge kontinuitet i samband med berättarröst och grafiskt komplement. Utöver funktionen som musik tillhörande en transportsträcka ger den även kontinuitet för helheten. Liknande stycke i både känsla och instrumentering används i flera andra scener där en snarlik atmosfär eftersträvas.

Slutsats

Det vi snabbt märkte var att narrativ är den centrala funktionen för musiken i detta klipp. Musiken berättar att deras plan är farlig och riskabel, men absolut måste lyckas. Vi får genom musiken en känning av fara, spänning och ett lopp mot tiden. Utan den hade tidshoppet under Lorenzos berättarröst troligtvis varit både ointressant och lågmäld, och därför inte upphållit en känsla av spänning som är en stor röd tråd genom filmen.

3.4 American Beauty

Den fjärde och sista filmen vi valt att analysera är Sam Mendes nutidssatir *American Beauty* från 1999. Filmens fokus ligger mycket på de dialoger karaktärerna för mellan varandra samt de intriger de ger upphov till. I den scen vi valt att analysera får vi se hur Kevin Spaceys karaktär dagdrömmer sig bort under sin dotters dansframträdande. Musik av Thomas Newman.

Chions Analysmetod

När vi såg scenen utan ljud gick det fortfarande att uppfatta det faktum att huvudkaraktären dagdrömmer. Man kan via hans ansiktsuttryck avläsa en form av förundran samt aktning gentemot dotterns kompis. I ett plötsligt scenbyte är det endast huvudkaraktären och dotterns kompis som är kvar i salen. Vi tar nu del av det han föreställer sig. Det är nu tydligare att se och förstå vad det är som händer och man kan ana, även fast det saknas ljud och musik, en viss förälskelse samt fascination mellan de två karaktärerna. När dotterns kompis kort därefter öppnar sin jacka och rosblad svävar ut avbryts hans dagdröm av att dansnumret är klart.

När vi sedan analyserade med endast musik och ljud, framgick övergången till dagdrömmens värld mycket tydligt. Övergången skiftar det verkliga miljöljudet, såsom den diegetiska dansmusiken och publikloväsendet till ett rytmiskt icke-diegetiskt, musikstycke, som mestadels utgörs av klockspel och abstrakta *synthpads*. Samtidigt som musiken tar plats försvinner allt annat ljud och karaktärernas rörelser ljudläggs endast av musikaliska detaljer som, tillsammans med den stora rumsklangen, förstärker den drömska ljudbilden.

Musiken i symbios med bildens övertydliga berättande övertygar oss som tittare att vi är på plats i huvudkaraktärens drömvärld.

Wingstedts Analysmetod

De funktioner musiken, enligt oss, gestaltar i klippet är den *emotiva*, *diskriptiva* samt *vägledande* funtkionen. Sistnämnda berörs med dess underkategori; *indikativa* kategorin.

Den *emotiva* funktionen i musiken etablerar känslor som nyfikenhet samt sensualitet färgad av en underliggande mystik och lust. Huvudkaraktärens agenda återspeglas tydligt via musikens

utförande och klangfärg och ger oss en insikt i dennes tankebanor. Musiken blir i denna scen ett tydligt verktyg för att förmedla känslor till publiken, då ljudeffekter saknas. Märkbart är även den *diskriptiva* funktionens samarbete med den *emotiva*, då musiken vid olika tillfällen gestaltar rörelser gjorda av karaktärerna och på så sätt förstärker det dramatiska intrycket.

Som vidare exempel på den *diskriptiva* funktionen är de märkbara anslagen i musiken under de kamerabildsbyten som inträffar under klippet. Effekten av dessa blir ett tydligare dramatiskt flöde samt etablering av samspel mellan bild och musik hos tittaren.

Den *indikativa* kategorien är konstant närvarande genom hela klippet då musiken är komponerad för att komplettera rörelser och vägleda publikens tolkning av situationen.

Det finns en tydligt tilldelad epitet hos flickans karaktär, då vår tolkning är att hon ska upplevas som sexuell och mystisk.

Slutsats

Det mest anmärkningsvärda i denna scen är musikens samspel med bildmaterialet. Det framgår tydligt att musiken ersätter tomrummet lämnat av de saknade ljudeffekterna och gestaltar karaktärernas känslor och till viss del rörelser. Det aningen sporadiskt framförda musikstycket anser vi representerar hela dagdrömmens sexuella och mystiska agenda.

3.5 Summerad slutsats

De två punkter som är gemensamma för alla analytiska slutsatser är hur musiken antingen förstärker budskapet som visas i bild, eller berättar vad som *egentligen* kommuniceras även när det inte syns i bild. Som till exempel hur musiken i den tidigare analyserade scenen från *Sleepers* behåller den oroliga känslan, trots montaget som visar karaktärernas till synes ofarliga vardag.

Som motsats har vi dansmontaget från *American Beauty* där musiken återspeglar känslan av filmklippen, en sexuell spänning mellan den förförande och den förförda. Musiken kan här beskrivas som "pirrande", vilket är en vanlig beskrivning för känslor av lust eller kärlek.

4 Produktion

Vi hade redan från starten av arbetet pratat med eleverna i digital bildproduktion om ett samarbete och hur vi skulle gå tillväga, vilket gjorde vår inriktning enklare. Samtidigt skapade det starkare motivation inom gruppen att ha ett gemensamt mål att jobba mot som gestaltas i form av en animerad film – en modern tolkning av Astrid Lidgrens ”Emil I Lönneberga” (1971) med undertoner av dysfunktionella familjeförhållanden.

4.1 Teknisk utrustning

I produktionsstadiet har vi valt att arbeta med Pro Tools som vår sequencer (i trackingstadiet), samt Logic Pro och Studio One 2 för komposition och förproduktion. Anledningarna är att vi har förkunskap inom dessa arbetsstationer vilket gör att vi kan jobba utan att vårt kreativa flöde försvåras.

Som primärinstrument i vår komposition har vi valt att använda Yamahaflygeln belägen i Studio Netport på Campus Karlshamn. Denna har vi valt att micka upp med två Shure SM57 Dynamiska mikrofoner samt en RØDE NT1-A kondensatormikrofon för maximal ljudbredd och kvalitet. Som referenslyssning använder vi oss av Studio Netports inbyggda Genelec 1038A Högtalarsystem.

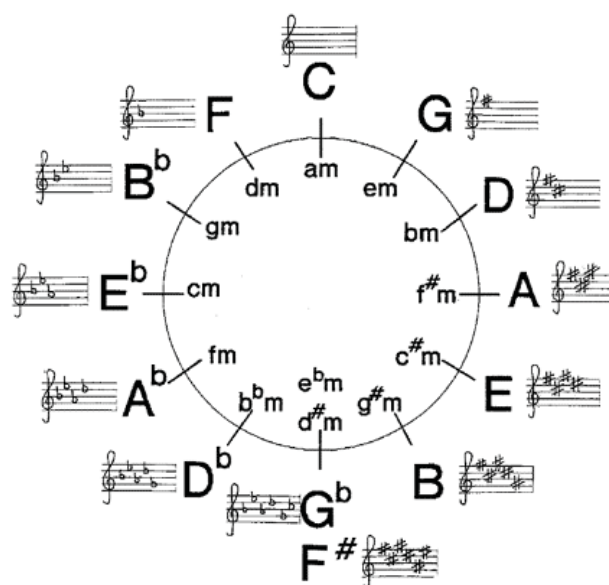
4.2 Tekniker

Under produktionen av musiken för filmen valde vi att experimentera med olika ljudeffekter. Tanken var att få till ett ljud som gestaltade filmens känslöstämning på så många plan som möjligt. Valet föll på en form av bakvänt eko som konstant spelar med och är baserat på huvudmelodin.

För att få ett såpass högupplöst och naturligt ljud på vårt pianostycke, använde vi oss av egen ljudupptagning av Yamahaflygeln belägen i Studio Netport på Blekinge Tekniska Högskola. Vi mickade upp med ett stereoset av mikrofoner för maximal ljudbild och bredd samtidigt som vi valde att ha hög upplösning på själva ljudupptagningen i vårt *Pro Tools*-projekt.

Anledningen till vårt val av högupplösta ljudupptagningar är möjligheten att förändra och processera ljuden med bättre bibehållen kvalitet.

Vi tog även stor hjälp av kvintcirkeln i vårt kompositionsarbete som ett musikaliskt verktyg (bild finns på nästa sida, Figur 2).



Figur 2, Kvintcirkeln. Förklarar relationen mellan dur- och molltonarterna. Ett pedagogiskt hjälpmedel inom musikteorin.

För att få det resultat vi sökte komponerade vi ett urval olika musikstycken för att sedan, genom en selektiv process, välja det mest passande. Resterande del av musiken är gjord via våra respektive *DAWs*. Vi har genom användande av samplade instrument skrivit musik för resterande delar av filmen. Vi har konstant strävat efter hög kvalitet och professionellt utförande under produktionen.

"Music can be used to underline or create psychological refinements--the unspoken thoughts of a character or the unseen implications of a situation."

- Roy M. Pendergast, *Film Music: A Neglected Art* (1992, s.216)

Vi vill påstå att flera forskare såsom Wingstedt, Pendergast, Bergman med fler, har landat på samma slutsats rent teoretiskt vad det gäller narrativet i filmmusik. Att man med hjälp av musiken kan ge förståelse för något som inte syns i bild, som exempel tillskriva personliga egenskaper hos en specifik karaktär.

Vi har i vår produktion använt oss av denna hypotes för att tilldela Emil vissa attribut såsom oskuldsfullhet och uppgivenhet genom musiken.

4.3 Process

Vi har under arbetets första stadie lagt stor vikt på att analysera ett urval filmer med olika analysmodeller som vi genom en selektionsprocess valt ut som mest passande för vår inriktning. Då vi av tidigare erfarenhet hade kunskap om Michel Chions analyser och hans etablerade kunskap inom mediala tekniker blev dennes analysmodell för filmmusik ett självklart val för vår forskning. Vi valde även att implementera Johnny Wingstedts modell för att få ett större djup i våra resultat. Med hjälp utav vårt analysmaterial började vi sedan komponera ihop olika musikstycken. Vi valde att lägga mycket arbete på musiken och dess dramatiska kraft, då själva filmklippet blir 2 minuter i färdig form. Den korta tiden satte stor press på oss då vi var tvungna att etablera ett dramatiskt djup på kort tid.

Huvudtemat bygger på en komposition av kontrabasstråkar samt piano. Detta tema har i efterhand blivit bearbetat med diverse ljudförvrängande verktyg, för att få fram ett så passande resultat som möjligt. Resultatet av att kombinera instrument med brett frekvensomfång bidrar till mörka undertoner och ett fylligare ljud, vilket var ett attribut vi letade efter.

För att etablera en känsla av obehag hos publiken valde vi att tonsätta de mest dramatiska scener med hjälp av *musikaliskt oväsen*, bland annat i form av stråkar som spelar en sorts *glissando*. Ett exempel är i scenen där Anton närmar sig Emil för att slå honom, där vi valde att implementera det *musikaliska oväsendet* för att förstärka känslan av skräck och obehag.

I en senare scen, då Emil befinner sig i en städskrubb, valde vi att komponera ett lugnare samt aningen mer melodramatiskt tema, passande situationen.

Temat bygger fortfarande på filmens huvudtema i syfte att skapa en igenkänningsfaktor och ett sammanhängande dramatiskt flöde. Då filmen i princip saknar dialog var det ett stort ansvar för oss att lyfta fram karaktärernas personliga agenda endast med hjälp utav musik och ljud. Processen har präglats av information samlad av forskning på relevant område, som exempel *Music and emotion - A composers perspective (2013)*, där Joel Douek beskriver hur *tremolo* på en längre stråktion kan ge känslan av spänning.

Ett annat exempel är *It's all in the timing: How musicians communicate emotion (2011)* av Daniel J Levitin som tar upp hur tempo och intensitet är två mycket viktiga verktyg för att effektivt framkalla känslor.

"I went to a concert and I was hearing one of my favorite pieces, the Mozart Piano Concerto - and it just left me flat. And I thought, "Well how can that be"? You know, its got this beautiful set of notes, the composer wrote this beautiful piece. What is it the pianist is doing to mess this up?"

- Daniel J. Levitin (2011)

Ur ovanstående citat kom Levitin med idén runt resonemanget om tempo och intensitet. Hans forskning visar att ju större spannet är mellan i intensitet- och tempoförändringarna, ju mer upplever man verket som "känslomässigt gripande". Även fast de båda är viktiga beståndsdelar i arbetet att skapa ett känslösvall, säger han att tempoförändringar (som att till exempel sakta ner mot slutet av ett stycke, eller öka tempo vid refränger) är det som ökar uttrycksfullheten mest.

5 Resultat och diskussion

Under vår forskning har vi inte hittat något komplett svar på vår frågeställning, eftersom resultaten varierat kraftigt från film till film. I varken de mest euforiska och dysforiska moment ser vi i dessa fyra filmer en majoritet av musikanvändandet. *Varför* musik tillsätts kan vi emellertid svara på, på grund av våra egna hypoteser som uppkommer i slutsummeringen av analysarbetet.

Varför är för att man vill förstärka känslan av något som gestaltas i bild, eller när man vill inducera en känsla som inte framkommer naturligt i bild. För att förklara den senare kan vi referera till slutscenen *Basic Instinct (1992)*, där det trots glädjen att Catherine och Nick äntligen kan vara tillsammans spelas dramatisk thrillerliknande musik under hela denna intima scen. Detta för att förklara att huvudpersonen Nick (och även mottagaren) lurats att tro att mordet är upplärade, när det i slutet på scenen visar sig att Catherine snart kommer att mörda honom.

Något annat vi kan konstatera är att det finns belägg för varför vissa stycken uppfattas som mer expressiva och känslamma, och hur man konkret kan tillämpa dessa verktyg för att styrka dessa element i sin egen komposition. Detta är grundstenen i filmmusik, för om musiken inte reflekterar rätt känsla så fyller den inte sin funktion - därmed blir *när*-frågeställningen irrelevant.

Genom noga utförd forskning inom relevanta områden och analyser anpassade för vår frågeställning har vi tagit fram ett stabilt ramverk för implementering på den färdiga produktionen. Vi har haft som mål genom arbetets gång att lägga stor vikt på de dramatiska elementen med hjälp av musik samt ljud för att skapa ett professionellt resultat. Vi applicerade musiken på en kort animerad film där behovet av att förstärka det dramatiska djupet infann sig. Filmen är producerad av tre elever vid namn Peter Gertsson, Ted Ringdal samt Viktor Johansson från Blekinge Tekniska Högskolas utbildning Digital Bildproduktion.

Vi kom tidigt i produktionen överens om att musiken skulle vara sparsmakad men samtidigt effektiv, för att samspela bra med filmens scenografiska inriktning. Ljudbilden vi tagit fram är tänkt att ta så lite dramatisk plats som möjligt för att på så vis ge större spelrum åt musiken som vi har valt att prioritera. Samtidigt gjorde vi ett artistiskt val att inte överdriva ljudeffekterna med syfte att få ljudbilden att låta såpass verklighetstrogen som möjligt.

Grunden för ljudläggningen bygger på slutsatserna från de analyser vi genomfört tidigare i arbetet. Vi ansåg att det mest gynnsamma resultat skulle nås genom att återskapa det dramatiska djup samt de metoder vi upplevt i de fyra filmer vi analyserat, då dessa uppenbarligen hade egen framgång inom samma ämne.

Vi valde att arbeta med ljudet i 5.1 *surround*, för att inneha större kontroll samtidigt som det var ett val i fas med nutida teknikkrav.

När musiken komponerades lades mycket arbete på att konstant återkoppla produktionen till vår frågeställning; *När och varför tillsätter man musik till en scen i ett filmscenario?* Mycket fokus lades på de dramatiska valen och dess implementering rent tidsmässigt i filmen, vilket vi märkte gav stor skillnad även på den korta speltid filmen har.

Filmens musikaliska huvudtema är komponerat med tanken att förstärka känslor som exempel sorg, medlidande och ångest. Samtidigt väger tonfallet i andra delar av temat in med motsvarande känslor såsom hopp, motivation och lycka, för att skapa en form av dynamik.

Vi valde att gestalta huvudkaraktären Emil med ett eget, lugnare, tema för att etablera empati hos publiken. Som exempel framgår det tydligt i första delen av filmen då Emil leker med en legobåt i köksvasken. Tanken var att mottagaren skall känna ett emotionellt band till Emil och samtidigt infinna sig i hans situation, på ett rent känslomässigt plan. Det lades mycket arbete på att framställa en så stor personlig skillnad som möjligt mellan filmens två karaktärer, gestaltat genom musiken.

Emil är, enligt vår musikaliska tolkning, filmens protagonist medan Anton (Emils far), är en tydlig antagonist. Genom att göra detta tydligt i vår musik samt vår ljudläggning har vi, enligt oss själva, lyckats skapa en djupare dramatisk dynamik.

Ordlista

D

DAW: 'Digital Audio Workstation'. Arbetsplats för inspelning, mixning, redigering osv.

Diegesis: (Diegetisk) Hit hör ljud eller musik som ska uppfattas som del av den fiktiva verkligheten, och verkar höras på plats i den filmade situationen.

(Icke-diegetisk) Hit hör ljud eller musik som bara filmpubliken kan höra, som till exempel ledmotivet.

Dissonant: Musikaliskt intervall, harmoni eller ackord som upplevs som missljudande.

Dramaturgi: Läran om det dramatiska berättandet

Dubstep: En modern typ av elektronisk dansmusik.

F

Fagott: Ett träblåsinstrument. Fagottens ton påminner mycket om människorösten; i de lägre registren är tonen djup och dov. I mellanregistret är den varm samt på höjden är den mer nasal och genomträngande.

G

Glissando: En musikalisk term då en ton glider från en ton till en annan.

K

Kvintcirkeln: Kvintcirkeln är ett hjälpmedel för att beskriva olika toner, ackord och tonarters förhållande till varandra.

N

Narrativ: Berättande (särskilt om framställande i tidsordning)

R

Radioneurologi: En metod med syfte att avläsa hjärnans reaktioner. Just denna form avläses med röntgenverktyg.

Retro-futurism: En estetisk stil som bygger på svunna tiders uppfattningar om framtiden

S

Semiotik: Läran om hur betydelser uppfattas, och mening bildas

Sequencer: Program för bearbetning av ljud och musik

Sociolingvistik: Språkvetenskap - behandlar språkets funktion i ett samhälle.

Stereoset: En uppsättning om 2. I mikrofonsammanhang gäller det 2 monomikrofoner som används samtidigt för att skapa stereo.

Surround: Är en ljudåtergivningsmetod som innebär att högtalarna är fyra eller fler i återgivningen. *5.1 Surround* innebär att uppsättningen består av 5 högtalare samt 1 bashögtalare.

Synthpad: En form av upprätthållen ljudeffekt skapad med hjälp av en Synth. Används oftast som en harmonisk bakgrundseffekt.

T

Tracking: Synonym för inspelning (oftast simultan). Ursprungligen från inspelning av spår (tracks) på bandspelare.

Källor

Litteratur

Bergman, Å. (2009) *Växa upp med musik - Ungdomars musikanvändande i skolan och på fritiden*

Tillgängligt: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/20314/1/gupea_2077_20314_1.pdf

Chion, M. (1994) *Audio-Vision*

USA: Columbia University Press

Douek, J. (2013) *Music and emotion - A composers perspective (2013)*

Tillgängligt: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3832887/>

Pendergast M. R. (1992) *Film Music: A Neglected Art: a Critical Study of Music in Films*

USA: W.W Norton

Sacks, O. (2007) *Musicophilia*

USA: Alfred A. Knopf Inc.

Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken: Ett sociokulturellt perspektiv.*

Stockholm, Sweden: Bokförlaget Prisma.

Wingstedt, J. (2005) *Narrative Music - Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia*

(Licentiate Thesis Luleå University of Technology

Department of Music and Media)

Tillgängligt: <http://epubl.ltu.se/1402-1757/2005/59/LTU-LIC-0559-SE.pdf>

Wingstedt J. (2008) *Making Music Mean*

(Doctoral Thesis Luleå University of Technology School of Music)

Tillgängligt: <http://epubl.ltu.se/1402-1544/2008/43/LTU-DT-0843-SE.pdf>

Film

Aronofsky, D. (Regissör). (2000). *Requiem for a Dream* [Film]. USA: Artisan Entertainment

Gertsson, P. Ringdal, T. Johansson, V. (Regissörer) (2014) *Emil*. [Film] Sverige: BTH

Hellbom, O. (Regissör). (1971). *Emil i Lönneberga* [Film] Sverige: Stella Film, Svensk Filmindustri (SF)

Jonze, S. (Regissör). (2013). *HER* [Film]. USA: Warner Bros.

Levinson, B. (Regissör). (1996). *Sleepers* [Film]. USA: DreamWorks Studios

McQueen, S. (Regissör). (2013). *12 Years a Slave* [Film]. USA: Twentieth Century Fox

Mendes, S. (Regissör). (1999). *American Beauty* [Film]. USA: Warner Bros.

Verhoeven, P. (Regissör). (2000). *Basic Instinct* [Film]. USA: TriStar Pictures

Wiseman, L. (Regissör). (2012). *Total Recall* [Film]. USA: Columbia Pictures

Video

Levitin J. D. (2011) *It's all in the timing: How musicians communicate emotion*

Tillgängligt: <https://www.youtube.com/watch?v=CJMwWX8WX3o>

Skrivprocessen

Vi har inom vårt gruppsamarbete valt att dela upp arbetet så jämlikt som möjligt. Vi har tillsammans undersökt befintliga teser och forskning för att tillsammans få grundläggande kunskap inom varje område. När vi tagit fram en gemensam grund att stå på har vi sedan valt ut vilka rubriker vi önskat utveckla personligen. Nedan visas en tabell över de rubriker vardera gruppmedlem har varit delaktig i.

RUBRIK	MARTIN	CHRISTOFFER	GEMENSAMT
1.1 Bakgrund			X
1.2 Syfte	X		
1.3 Frågeställning			X
1.4 Avgränsning	X		
1.5 Skrivprocessen			X
1.6 Tidigare forskning			X
1.6.1 Musicophilia		X	
1.6.2 Musikala dimensioner och relationer		X	
2.1 Metod	X		
2.1.1 Chions analysmetod	X		
2.1.2 Wingstedts analysm.	X		
3.1 12 Years a Slave	X		
3.2 Her			X
3.3 Sleepers	X		
3.4 American Beauty		X	
3.5 Summerad analys slutsats	X		
4.1 Teknisk utrustning			X
4.2 Tekniker		X	
4.3 Process		X	
5 Resultat och diskussion			X