

Samspelet mellan ljud och bild

**En studie som har gjorts under
produktionen av en pitchfilm**

John Lajsic

Kurs: MY507G Examensarbete i medier: dataspelsutveckling 30 hp

C-nivå

Handledare: Ulf Wilhelmsson

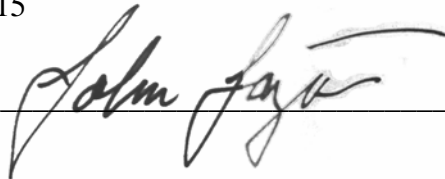
Samspelet mellan ljud och bild - En studie som har gjorts under produktionen av en pitchfilm

Examensrapport inlämnad av John Lajsic till Högskolan i Skövde, för Filosofie
Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts
av Ulf Wilhelmsson.

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt
identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan
examen.

Skövde, 2009-05-15

Signerat: _____

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'John Lajsic', written over a horizontal line.

Samspelet mellan bild och ljud

John Lajsic

Sammanfattning

I den här reflekterande texten studeras det hur ljudet och bilden samspekar med varandra. Med stöd från litteraturstudien som har gjorts om ämnet, en analys av en klassisk Disneyfilm som har utförts genom att studera hur filmmusiken har använts i filmen, och erfarenheter som har erhållits från arbetet med verket har samspelet mellan ljud och bild studerats.

Problemställningen för den här reflekterande texten har varit: Hur kan samspelet mellan ljud och bild användas för att förmedla en önskad stämning i de scener vi har valt att skapa? På vilket sätt kan ljudet användas för att binda ihop tagningarna till en enhet?

Målet med verket har varit att jag ihop med en annan student vid namn Annette Nielsen ska skapa en pitchfilm till den tilltänkta långfilmen *Gabriel Glömmer* som baseras på barnboken *Gabriel Glömmer* (Löfgren, 1965). Därefter ska det nystartade företaget *Ögongodis Animation* med hjälp av denna pitchfilm försöka sälja in idén till svenska medieföretag som *SVT* och *TV4*.

Slutsatsen av studien som har gjorts i denna reflekterande text visade att med hjälp av musik är det möjligt att förmedla en önskad stämning i en filmsekvens. Studien visade också att tillsammans med dialogerna och beskrivande animationer på karaktärernas ansiktsuttryck, kroppsspråk och ögonuttryck kan karaktärernas sinnestillstånd förmedlas vilket också beskriver stämningen i scenen. Resultatet av studien visade även att med hjälp av att musik eller icke-musikaliska ljud, som exempelvis röster, som överlappar mellan tagningarna gör det möjligt att binda samman tagningarna till en helhet.

Nyckel ord: filmmusik, ljud, animation, film

Tack

Ett stort tack till min handledare Ulf Wilhelmsson som har väglett mig under den här tiden och som har gett mig många goda tips. Tusen tack!

Sedan vill jag tacka mina medarbetare Jerry Högnäs och Daniel Rydin, för deras handledning och för att de lät mig få chansen att arbeta på verket, och samt Annette Nielsen för sina goda tips.

Tusen tack!

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	7
1.2 Syfte	8
1.3 Problemställning.....	8
1.4 Mål med verket.....	8
1.5 Avgränsningar	8
1.6 Litteraturstudie	9
1.6.1 Claudia Gorbman	9
1.6.1.1 Diegetic & Nondiegetic Music.....	11
1.6.1.2 Theme Music.....	11
1.6.1.3 Codes of film music	11
1.6.1.4 Mickey-mousing.....	13
1.6.1.5 Parallelism and Counterpoint	13
1.6.1.6 Mutual Implication.....	13
1.6.1.7 Musical Silence, Nondiegetic Silence and Structural Silence.....	13
1.6.1.8 The Stinger	14
1.6.1.9 Classical Film Music: Principles of Composition, Mixing, and Editing	15
1.6.2 Michel Chion.....	15
1.6.2.1 Added Value.....	16
1.6.2.2 Synchresis.....	16
1.6.2.3 Språk som tilläggvärde.....	17
1.6.2.4 Acousmatic and Visualized.....	18
1.6.2.5 Ambient Sound.....	18
1.6.2.6 Sound effects	18
1.6.2.7 Harmoni eller kontrapunkt?	19
1.6.2.8 Metod för att analysera film	20
1.6.3 Bordwell och Thompson	20
1.6.4 Louis Giannetti	22
1.6.4.1 Kameravinklar och bildutsnitt.....	22
1.6.4.2 Mise en Scène.....	22
1.6.4.3 Analysfrågor.....	23
1.6.5 Summering av litteraturstudien	23
1.7 Analys av filmmusik och ljud på film.....	25
1.7.1 Little Hiawatha (1937)	26
1.7.2 Analysen av musiken och ljuden i filmen Little Hiawatha	27
1.7.3 Sammanfattning av analysen.....	32
2. Arbetsprocessen med verket.....	37
2.1 Arbetsprocessen i scen 1	38
2.1.1 Bildmanus.....	38
2.1.2 Referenser till filmmusiken till scen 1	39
2.1.3 Skapandet av filmusiken till scen 1	39
2.1.4 Atmosfärljud och Ljudeffekter i scen 1	43
2.1.5 Animering i Scen 1.....	44
2.2 Arbetsprocessen i scen 2	45
2.2.1 Bildmanus 2.....	46
2.2.2 Rigging och skinning	47
2.2.3 Atmosfärljud, ljudeffekter och dialoger i scen 2	47

2.2.4 Animatic till scen 2	49
2.2.5 Ansiktsrigg	50
2.2.6 Animering i Scen 2.....	51
2.2.7 Skapandet av filmusiken till scen 2.....	52
3. Resultat.....	54
3.1 Pitchfilmen Gabriel Glömmer, scen 1	54
3.2 Pitchfilmen Gabriel Glömmer, scen 2.....	57
4. Diskussion	61
5. Slutsats	63
Referenslista	66

1. Inledning

Jag har alltid varit intresserad av musik, att lyssna på musik och även skapa egen musik i olika genrer. Som så många andra finner jag det också fängslande att titta på film men har också på senaste tiden även blivit mer och mer intresserad över hur filmproduktion fungerar. Hur används egentligen ljud och musik i film? Hur fungerar förhållandet mellan ljud och bild?

På grund av mitt intresse för just ljud, musik och film har jag valt att forska i hur samspelet mellan ljud och bild fungerar. Med hjälp av litteratur skrivna av Michel Chion (1994) och Claudia Gorbman (1987) och mitt eget praktiska arbete på pitchfilmen om *Gabriel Glömmer* (Ögongodis Animation, 2009) kommer jag studera och fokusera på hur ljud och musik påverkar bilden och hur animationer med kroppsspråk och ansiktsuttryck samspelar med ljudet.

Företaget Ögongodis Animation håller nu på att startas upp på Gothia Science Park (GSP) i Skövde utav två före detta studenter Daniel Rydin och Jerry Högnäs som skapade filmtrailern *Gabriel Glömmer* (Ögongodis Animation, 2008) som baseras på barnboken *Gabriel Glömmer* (Löfgren, 1965).

Barnboken *Gabriel Glömmer* (Löfgren, 1965) handlar om en pojke som heter Gabriel som är ganska glömsk av sig. En dag när han somnar vid ån och vaknar upp är allt annorlunda. Han träffar en pojke som heter Columbos som flugit med sin ballong från planeten Bolombina och tillsammans råkar de ut för en mängd olika äventyr.

Jag har ihop med en annan student vid namn Annette Nielsen och Ögongodis Animation skapat en säljande pitchfilm som ska visa hur den tilltänkta långfilmen *Gabriel Glömmer* ska se ut. Därefter ska Ögongodis Animation försöka sälja in idén till medieföretag som SVT och TV4.

Min roll i projektet har varit att vara animatör, ljudtekniker och musikkompositör. Annette Nielsen har ansvarat för modellering, texturering, ljussättning, dynamics och rendering. Annette har även ansiktsriggat och läppsynkat en karaktär.

1.2 Syfte

Syftet med denna reflekterande text har varit att studera samspelet mellan ljud och bild i en animerad film.

1.3 Problemställning

Min problemställning för denna reflekterande text har varit: Hur kan samspelet mellan ljud och bild användas för att förmedla en önskad stämning i de scener vi har valt att skapa? På vilket sätt kan ljudet användas för att binda ihop tagningarna till en enhet?

1.4 Mål med verket

Målet har varit att ihop med en annan student, Annette Nielsen, och företaget Ögongodis Animation skapa en säljande pitchfilm som ska visa hur den potentiella långfilmen *Gabriel Glömmer* kommer att se ut och därefter ska Ögongodis Animation försöka sälja in filmidén till medieföretag som SVT, TV4 med mera.

1.5 Avgränsningar

Jag har i mitt arbete fokuserat på hur ljud och musik samspelar med bild och hur animationer med kroppsspråk och ansiktsuttryck samspelar med ljud.

Jag har komponerat musik, editerat och redigerat ljud. Jag har animerat 3D-karaktärer, 3D-kameror, och samt animerat 3D-miljön. I mina arbetsuppgifter har det också ingått att rigga och skinna karaktärerna. Jag har inte modellerat, texturerat, renderat, eller ljussatt något i detta verk vilket medför att dessa delar inte har behandlas i denna reflekterande text.

Nästan alla ljudeffekter jag har använt i detta verk är redan inspelade ljudeffekter som jag antingen har fått tillgång till från skolans ljudbibliotek eller så är det ljudeffekter som jag spelade in själv. Dialogerna i scen 2 är inspelade på Högskolan i Skövdes ljudstudio. Röstkådespelarna är Annette Nielsen och Daniel Rydin.

Den främsta målgruppen för den här reflekterande texten är studenter som studerar eller har studerat antingen 3D-grafik, filmproduktion, ljud, eller musik. Jag har ändå försökt förklara

vissa begrepp så också andra med mindre kunskaper om 3D-grafik, filmproduktion, ljud eller musik ska kunna förstå innehållet av texten.

1.6 Litteraturstudie

Detta kapitel behandlar den litteraturstudie som har utförts för att identifiera en metod över hur utvalda filmklipp ska analyseras och sen koppla terminologin till de analyser som har gjorts och till verkets resultat. Förutom från Gorbmans (1987) och Chions (1994) som nämndes under rubriken inledning innefattar denna litteraturstudie även teorier från Bordwell och Thompson (2004), och Louis Giannetti (2005).

1.6.1 Claudia Gorbman

Enligt Gorbman (1987) har bilden eller musiken inte en självständig ställning i ljudfilmen utan det finns en relation dem emellan som frambringar mening till bilden. Filmmusik, enligt Gorbman (1987), spelar en viktig roll för hur vi upplever bilden. Musiken menar hon kan förstärka eller skapa känslor, öka eller sänka tempot, skapa mening och stämning till bilden när vi ser på en film. Musiken i en film menar hon bjuder in betraktaren till den narrativa världen på ett helt annat sätt än om filmen inte alls har musik.

Filmmusik används enligt Gorbman (1987) även för att leda åskådare på rätt spår. Hon tar exempelvis upp filmen *Jaws* (Zanuck/Brown Productions, 1975) när det hotande musikaliska temat från *Jaws* spelas innan ens filmen visar publiken att hajen närmar sig de ovetande människorna i vattnet. Publiken ser ingen haj utan bara vatten men kan ana att den hungriga hajen strax ska dyka upp i bild på grund av att temat spelas. Att spela musikaliska teman på det här sättet menar Gorbman ger åskådaren en kännedom att något strax ska ske. Ironisk sett tillägger hon att det på ett sätt skapar en distans mellan åskådaren och karaktärerna i filmerna men samtidigt också en delaktighet med filmens narrativa röst.

Gorbman anser att vi inte lyssnar på samma sätt när vi bara lyssnar på musiken som när vi som betraktare både lyssnar på musiken och tittar samtidigt på filmen. Vi tänker inte på att musiken finns där som bakgrundsmusik till filmen utan musiken finns där för att skapa stämning och stödja filmens narrativ. Även om musiken har ett eget regelsystem menar Gorbman att bakgrundsmusiken ändå är underordnad berättelsen. (Gorbman, 1987)

Filmmusikens andra huvudsakliga funktion, enligt Gorbman (1987), är psykologisk. Musiken fungerar som något som binder ihop allt till en enhet. Den binder ihop bild för bild—genom att överlappa från tagning ett till tagning två—till en enhet som ger bilden mening. Musiken binder även samman åskådare till berättelse och åskådare till åhörare.

Filmmusik fungerar på många sätt som funktionell bakgrundsmusik, som även kan kallas för *Easy-listening* musik. Gorbman (1987, s. 56) anser att filmmusik och *Easy-listening* musik har mycket gemensamt. Både filmmusik och *Easy-listening* musik är inte designad för att lyssnas närmare på utan är musik som är menat att förmedla en specifik stämning. En annan sorts liknande funktionell bakgrundsmusik är *Muzak*. *Muzak* som kan liknas med *Easy-listening* musik används bland annat i hissar, varuhus och på arbetsplatser. *Muzak* musik är till för att bland annat stimulera konsumenter att köpa mer, få patienten att slappna av, sporra arbetstagare att arbeta mer och så vidare (Gorbman, 1987, s. 5).

Att det finns musik i de flesta filmer idag är kanske inte så konstigt för enligt Gorbman (1987, s.4) har människan använt sig av musik för att skildra berättelser under teaterföreställningar ända långt bak till de antika grekernas teatrar och kanske till och med innan dess. Gorbman menar att det finns en historisk koppling. Gorbman beskriver också i *Unheard Melodies* (Gorbman, 1987, s. 33) att stumfilmer—då ljudfilmen inte existerade—också använde sig av musik till sina filmer. Biosalongen hade då på den tiden musiker som ackompanjerade på plats specialskrivna musik till filmen. Förutom att fylla avsaknaden av tal som inte fanns på filmerna så hade även musiken uppgiften att—med liknelser från dagens filmer—skapa liv i bilden. Dåtidens kritiker ansåg nämligen att utan ackompanjerande musik till stumfilmen var bilden död, onaturlig, tom och utan känslor. De ansåg dessutom att musiken skapade gemenskap i biosalongen, överröstade distraherande ljud från projektorn, gav filmen en rytm, frambringade omedelbarhet och liv i bilden. Gorbman konstaterar att ljud ger film en rytm.

I *Unheard Melodies* (Gorbman, 1987) använder Gorbman flitigt flera termer och begrepp. Därför kommer utvalda termer och begrepp som är relevanta för den här studien att förklaras i de underrubriker som följer.

1.6.1.1 *Diegetic & Nondiegetic Music*

Diegetic music, eller diegetisk musik som det heter på svenska, är ett begrepp som Gorbman (1987, s.22) använder ofta och som behöver förtydligas. Diegetisk musik beskriver Gorbman är musik som kommer från en ljudkälla som ingår i filmens narrativ. Det kan till exempel vara en skådespelare som sjunger i scenen, en skivspelare eller en bilradio som spelar musik.

Precis som ett annat begrepp som flitigt används av Gorbman (1987, s.14) är nondiegetic music, som översatt till svenska blir icke-diegetisk musik. Icke-diegetisk musik är musik som filmens karaktärer inte kan höra. Det är musik som bara kan lyssnas av åskådaren samtidigt som det ska stödja narrativet. Det kan exempelvis vara stämningsmusik som spelas under en romantisk scen som förhöjer den romantiska atmosfären. Eller sorgsen musik som spelas för att förtydliga att karaktären är väldigt ledsen i en scen.

1.6.1.2 *Theme Music*

Enligt Gorbmans (1987, s. 26) definition kan all musik—melodier, melodiska fragment, eller egenartade harmoniska tonföljder—som hörs mer än en gång under en och samma film identifieras som *tema* (theme). Detta inkluderar även signaturmusik; instrumentala ledmotiv som spelas i bakgrunden; melodier som upprepande gånger spelas för att associera till karaktärer; och annan upprepande icke-diegetisk musik. Gorbman (1987, s. 3) tillägger att ledmotiv är återkommande musik som kan associeras till en karaktär, en plats, en situation, eller en känsla.

1.6.1.3 *Codes of film music*

Gorbman (1987, s.2-3) delar in hur vi uppfattar musik i tre olika kategorier. Dessa tre kategorier kan vi använda oss för att identifiera musiken i en film och placera in musiken i dessa tre kategorier. Gorbman kallar dessa tre nivåer för *pure musical codes*, *cultural musical codes* och *cinematic musical codes* eller på svenska även kallat för *rent musikaliska koder*, *kulturella musikaliska koder* och *cinematiska musikaliska koder*.

1. **Rent musikaliska koder:** Är musik som vi uppfattar som bara ren musik vilket betyder att vi bara lyssnar på självaste låten i filmen men kopplar den inte till filmens narrativ. Det betyder att musiken blir mer framträdande än narrativet. Vi tvingas att lyssna på musiken. Exempelvis i filmen *The Doors* (Bill Graham Films, 1991) när Jim

Morrison spelad av Val Kilmer sjunger på scen med bandet som spelar ”*Break on Through*” blir låten för den här stunden det mest framträdande i filmen och vi som åskådare måste lyssna på musiken.

2. **Kulturella musikaliska koder:** Musiken ger publiken associationer i vilken genrer eller geografisk miljö scenen utspelar sig. Det kan till exempel vara att scenen utspelar sig i en vilda västern miljö med indianer som gömmer sig någonstans bakom de klippiga bergen. Publiken hör den indianska stereotypiska stridsmusiken spelas som bakgrundsmusik. Publiken känner igen indianmusiken och associerar direkt till en plats där det finns indianer. Vilket betyder att vi människor har hört de här kulturellt förknippade och schablonaktiga musikstyckena långt tidigare från andra västern filmer. Filmklichéer eller filmmusikklichéer är därför väldigt användbart för filmskaparna för att sätta en prägel på filmen och associera den till dess genrer.
3. **Cinematiska musikaliska koder:** Det är musik som står i relation med filmens narrativ. Musiken är kodifierad enligt den filmiska kontexten och ger bilden mening. Musik som ingår i denna kategori följer berättandets struktur. Det finns en interaktion mellan musiken och filmen. Signaturmusik eller ledmotiv är exempel på musik som samspelar med film. Till exempel att ett ledmotiv används för att associera till en karaktär. Den här sortens musik ingår även i systemet med av rent och kulturella musikaliska koder.

Även under cinematiska musikaliska koder kan spår av musikklichéer hittas. På det sättet som Disneyfilmer använder sig av de cinematiska musikaliska koderna—som vi finner i Disneyfilmer från de gamla animerade filmerna *The Skeleton Dance* (Walt Disney Productions, 1929) och *Santa's Workshop* (Walt Disney Productions, 1932)—har använts uppreparande gånger i andra Disneyfilmer så pass mycket att det har blivit även en kliché för hur Disneys cinematiska musikpartier låter. Om vi blundar och bara lyssnar medans en Disneyfilm visas känner vi ändå direkt igen den karaktäristiska Disneystilen. Det betyder att det har skapats en genre för hur Disney använder cinematiska musikaliska koder. Faktum är att det är Disney som har skapat termen Mickey-mousing.

1.6.1.4 Mickey-mousing

Gorbman (1987, s. 88) förklarar att *mickey-mousing* är en filmteknik som används för att synkronisera aktionen vi ser på filmduken med ackompanjerande musik. Namnet mickey-mousing kommer från tidiga animerade Disneyfilmer där musiken imiterar exempelvis en karaktär som smyger eller en karaktär som ramlar.

1.6.1.5 Parallelism and Counterpoint

När Gorbman (1987, s. 15) förklarar begreppet kontrapunkt använder sig hon av Siegfried Kracaues definition som har skrivit om ämnet i boken *Theory of film* (1965). Kracauer säger att kontrapunkt sker när musiken och bilden innehåller och förmedlar olika mening. Gorbman citerar från *Theory of film* (Kracauer, 1965):

”Imagine the close-up of a sleeping face which appears to the rhythms of nightmarish music: it is all but inevitable that the intriguing discrepancy between these sounds and so peaceful a picture should puzzle us.” (Kracauer, 1965, s. 141).

Gorbman förklarar också att parallellism är motsatsen till kontrapunkt. Det betyder att parallellism finns när musiken innehåller och förmedlar liknande mening.

Gorbman anser att teorin om filmmusikens relation med narrativet måste kunna modifieras och vill därför istället sammanfatta relationen mellan musik och bild och mellan musik och narrativet till två ord, *Mutual Implication*. Eller på svenska, ömsesidig innebörd.

1.6.1.6 Mutual Implication

Ömsesidig innebörd, betyder enligt Gorbman (1987, s.15) att beroende på vilken musik eller vilket ljud som spelas upp till filmen ger ljudet bilden olika effekter. Musiken medför alltså att vi som betraktare upplever bilden på ett helt annat sätt beroende på vilken filmmusik som spelas till samma film. Musiken hjälper publiken att definiera bilden.

1.6.1.7 Musical Silence, Nondiegetic Silence and Structural Silence

Gorbman (1987, s. 18-19) beskriver att den effekt som fås av en frånvaro av musikaliskt ljud i filmer får aldrig bli underskattat. Filmskapare har, i allmänhet, en tendens till att ignorera den

musikaliska tystnaden när de mixar ner deras ljudspår. Gorbman identifierar tre olika sorters tystnader och delar in dem i tre kategorier. De är: *musikalisk tystnad*, *icke-diegetisk tystnad* och *strukturell tystnad*. Musikalisk tystnad är när det inte spelas någon bakgrundsmusik och det man hör är bara ljudeffekter, atmosfärljud och eventuellt röster. Gorbman förklarar att en musikalisk tystnad ger en mer direkt uppfattning av filmens rum i scenen. Icke-diegetisk tystnad är när det inte är något ljud alls på ljudspåret. Ett val av en icke-diegetisk tystnad, förklarar Gorbman, ger en mer drömlig känsla. Strukturell tystnad sker när ett speciellt ljud eller ett speciellt musikstycke som tidigare hörts i filmen försvinner. Det kan vara ljud eller ett musikstycke som exempelvis publiken associerar till en plats eller till en karaktär. När detta ljud eller musik som tidigare spelats upp i filmen försvinner reagerar åskådare på den tomhet som skapas. Det betyder enligt Gorbman att beroende på vilken av de tre tystnader som väljs—i en och samma scen—får det tre olika effekter på stämningen som följd.

Gorbman (1987, s. 18) jämför val av tystnad i ett exempel där två personer som leder sina cyklar i en promenad—värt att tillägga att det finns en verbal tystnad i scenen—där valet av musikalisk tystnad ger publiken en friare tolkning av stämningen i scenen. Filmskaparen kan få en önskad effekt men det kan också bli så att publiken har svårt att tolka stämningen i scenen. Eftersom ett val av en icke-diegetisk tystnad, förklarar Gorbman, ger en drömlig känsla kan det vara svårt att tolka vem det är som egentligen drömmer.

1.6.1.8 *The Stinger*

The Stinger förklarar Gorbman (1987, s. 88) är när det används ett musikaliskt *sforzando*—en musikterm vilket betyder när det görs en kraftig betoning på en enskild ton eller ackord—i slutet av ett musikstycke direkt följt av en musikalisk tystnad för att illustrera en plötsligt dramatisk spänning i en scen. Det kan exempelvis vara en dramatisk scen där två karaktärer, en kvinna och en man, grälar med varandra och vi hör bakgrundsmusiken spelas i en ökande styrka och plötsligt tystnar musiken när kvinnan i scenen ger mannen en örfil. Dialogerna upphör och karaktärerna bara stirrar på varandra och det enda vi hör är atmosfärljud i filmen. Den abrupta avsaknaden av musik och dialoger i scenen ger oss i detta exempel en stingande effekt.

1.6.1.9 Classical Film Music: Principles of Composition, Mixing, and Editing

I *Unheard Melodies* (1987, s. 73) ställer Gorbman upp sju principer som kan användas vid komponering, mixning, och editering av klassisk Hollywood musik. Dessa sju principer kan dessutom användas för att analysera filmmusik.

- 1. Osynlighet:** Den tekniska anordningen som används för icke-diegetisk musik måste vara osynlig.
- 2. Ohörbarhet:** Filmmusik är inte avsedd att höras medvetet. Filmmusiken ska underordnad sig dialogen och bilden.
- 3. Betecknare av känsla:** Musiken på ljudspåret får bestämma specifika stämningar och framhäva speciella känslor som kan stimulera narrativet.
- 4. Narrativa antydningar:**
 - Referentiell/Narrativ: Musiken ger hänvisningar och narrativa antydningar som exempelvis inrättande av miljö och karaktärer.
 - Konnotativ: Musiken ”tolkar” och ”illustrerar” berättelsens händelser.
- 5. Kontinuitet:** Musik tillhandahåller formell och rytmisk kontinuitet—mellan bilder, i övergångar mellan scener, och fylla luckor.
- 6. Enhet:** Via repetition och variation av musikaliskt material och instrumentation kan musiken styra narrativet.
- 7.** En given filmmusik får bryta mot alla ovanstående principer så länge överträdelsen kan betjäna de andra principerna.

1.6.2 Michel Chion

Chion (1994) delar Gorbmans teori om att det finns ett samspel mellan ljud och bild. Som exempel på samspel mellan ljud och bild börjar han med att i boken, *Audio-Vision Sound On Screen* (Chion, 1994, s.4), beskriva experimenten han hade gjort på filmen *Persona* (Svensk Filmindustri (SF), 1966). Chion analyserade inledningen av den nämnda filmen. Han tittade

på inledningen två gånger. En gång med tillhörande ljud till filmen och en gång när han hade stängt av ljudet till filmen. När han hade tittat på filmen igen, med inget ljud, upptäckte Chion att han inte tänkt på att tagningen på handen (med en spik inhamrad i en hand) egentligen innehöll tre tagningar och att det var ljudet som hade länkat ihop tagningarna till en enhet. Det betyder att när ljudet överlappar från en tagning till en annan tagning binder ljudet ihop de två tagningarna till en helhet. En ytterligare sak han noterade under analysen var att ljudet tillförde mer verklighet till bilden. Utan ljud beskriver Chion att bilden blir ogripbar och stämmningslös. Dessutom anser Chion att hela filmsekvensen, med utan ljud, förlorar sin rytm och sitt helhetsintryck.

1.6.2.1 Added Value

Chion (1994, s. 5) menar att ljudet tillför bilden något han kallar för *added value*, eller *tilläggsvärde* på svenska. Tilläggsvärdet är den information som finns i ljudet. Chion menar att bilden ensam inte kan uttrycka samma sak som när ljudet kombineras med bilden. Chion förklarar:

”By added value I mean the expressive and informative value with which a sound enriches a given image so as to create the definite impression, in the immediate or remembered experience one has of it, that this information or expression naturally comes from what is seen, and is already contained in the image itself.” (Chion, 1994, s.5).

Enligt Chion (1994, s. 5) sker fenomenet tilläggsvärdet främst när ljud och bild uppträder samtidigt, via Chions princip *synchresis*.

1.6.2.2 Synchresis

Ordet *synchresis* är ett eget begrepp Chion skapat genom kombinerat de två orden *synkronism* (*synchronism*) och *syntes* (*synthesis*). Fenomenet *synchresis* menar Chion (1994, s. 63) är att vi accepterar det vi ser och hör som en helhet om det vi ser på filmduken är synkroniserat med ljudet vi hör från högtalarna. Vi upplever då att ljudet och bilden överensstämmer med varandra och vi godkänner det som en enhet. *Synchresis* är anledningen till att vi accepterar

de ljudeffekter vi hör som en del av den narrativa världen. Synchresis är också orsaken till att exempelvis dubbning och editering av ljudeffekter fungerar.

1.6.2.3 Språk som tilläggvärde

För att tydligöra begreppet tilläggsvärde förklarar Chion (1994, s. 6) att även ett igenkännande verbalt språk fungerar bra som tilläggsvärde till bilden. Han tar upp exemplet om en TV-sändning från England som sände en flygplansuppvisning. TV-programmet hade en nyhetsankare som läste upp nyhetsinslaget. Chion ger ett förslag till vad texten skulle kunna innehålla som nyhetsankaren skulle läsa upp. Exemplet i bild 1 visar:

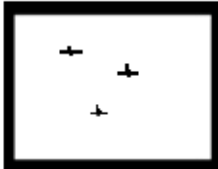
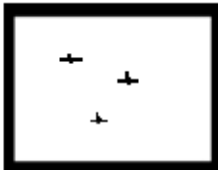
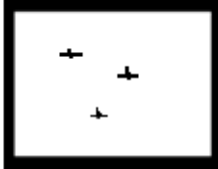
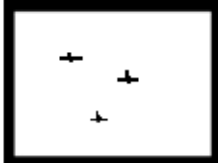
TV Skärm	Nyhetsankarens text	Publikens reaktion
	Här är tre små flygplan	1. Vi ser tre små flygplan
	Vädret är jättevackert idag	2. Faktum är att det inte finns några moln
	De första två flygplanen flyger framför det tredje	3. Alla kommer se det
	Vart tog det fjärde flygplanet vägen?	4. Plötsligt kommer vi lägga märke till att det fjärde flygplanet saknas

Bild 1 visar ett exempel på språk som tilläggsvärde

Exemplet ovan visar att publikens reaktion ändras beroende på vilken innehåll som visas till bilden. Den information som finns i språket är i detta fall tilläggsvärdet.

1.6.2.4 Acousmatic and Visualized

Ljud som Chion (1994, s. 71) klassar som *acousmatic* är ljud som vi uppfattar men vi vet inte vad som orsakar ljudet i scenen. Motsatsen till *acousmatic* kallar Chion (1994, s. 72) för *visualized*. Alltså visualiserat ljud (*visualized sound*) vilket betyder att vi kan identifiera vad som orsakar ljudet i scenen. Enligt Chion (1994, s. 73) finns ljud som är *offscreen*, *onscreen* eller *icke-diegetiskt* (*nondiegetic*). Ljud som är *offscreen* är ljud som är osynliga och kan inte lokaliseras. Alltså det går inte fastställa var ljudkällan finns lokaliserad i scenen. Med *onscreen* ljud kan publiken lokalisera var ljudkällan finns i scenen. *Icke-diegetiskt* menar Chion är ljud som saknar en ljudkälla och som inte ingår i filmens narrativa värld. Det kan exempelvis vara en berättarröst i filmen som publiken hör.

1.6.2.5 Ambient Sound

Ambient sound eller på svenska atmosfärljud är enligt Chion (1994, s. 75) ljud som har som uppgift att frambringa atmosfärsstämningen i scenen. Vi ser inte ljudets källa på filmduken men eftersom vi hör fågelkvitter, eller ringande kyrkklockor antar vi att det finns fåglar och en kyrka utanför filmens bildutsnitt. Chion kallar även *ambient sound* för *territory sound*, som på svenska kallas för miljöljud, eftersom dessa sorters ljud hjälper publiken att identifiera i vilken sorts miljö scenen utspelar sig.

1.6.2.6 Sound effects

Enligt Chion (1994) editeras vanligtvis ljudeffekter i efterhand. Detta för att ha mer kontroll över ljudproduktionen. Bland annat används ljudeffekter för fotsteg, väckarklocka som tickar, explosioner, och pistolskott med mera. Enligt Chion (1994) används ljudeffekter mycket för att förstärka vår upplevelse. När Chion (1994, s. 60) diskuterar *Emblematic Synch Point The Punch* ger han exemplet med ljudeffekter på ett knytslag som träffar sitt mål. I verkligheten—utan någon ljudeffekt—låter inte ett knytslag speciellt mycket när det träffar sitt mål. Med en ljudeffekt på upplevs smällen mycket mer kraftfullt och vi uppfattar det som en rejäl smäll. Chion (1994) förklarar att med ljudeffekter kan vi få en illusion av ett ökat tempot i bilden. Upplevelsen av ett ökat tempo kan fås om nästan varje rörelse en karaktär gör följs av en ljudeffekt. Ljudeffekter beskriver Chion (1994) kan också användas för att manipulera åskådaren. Det kan ge oss en illusion av något händer även om vi inte ser det. Chion (1994, s. 12) förklarar att det exempelvis kan vara en illusion av att en skjutdörr öppnas som med *Star*

Wars: The Empire Strikes Back (Lucas Film, 1980). Med hjälp av en ljudeffekt som ger ifrån sig ljudet ”pssst” och en statisk bild på dörren stängd som följs av en till tagning som visar att dörren är öppen ger åskådaren en illusion av att dörren öppnas. Ljudeffekter ger också filmskaparna möjligheten att kunna dra till sig åskådarens uppmärksamhet (Chion, 1994). Exempelvis en explosion utanför bild. Vi ser inte explosionen men när vi plötsligt hör den fångar explosionsljudet vår uppmärksamhet.

1.6.2.7 Harmoni eller kontrapunkt?

Till skillnad från Gorbman (1987, s. 15) vill Chion (1994, s. 36) inte inkludera musik när han talar om harmoni och kontrapunkt. Utan vill istället koppla dessa begrepp till bara icke-musikaliska ljud. Han kallar detta för audiovisuell harmoni och kontrapunkt. Audiovisuell kontrapunkt sker när bild och ljud som spelas upp samtidigt innehåller olika information. Detta händer ofta menar Chion (1994, s. 37) exempelvis under en TV-repris från ett sportevenemang. Chion förklarar med ett exempel från en TV-sänd cykeltävling från Barcelona. Bilderna som spelades upp i TV-rutan var tagna från en helikopter. Bilderna visade tävlingsdeltagare som cyklade på vägen. Samtidigt kunde åskådaren höra en dialog mellan TV-reporters och några cyklister som inte just då deltog i cykeltävlingen. Chion menar att det är uppenbart att de som pratade under denna intervju inte tittade samtidigt på bilderna som visades i TV-rutan eftersom de inte kommenterade vad som försiggick i bilderna. Det betyder att bilden och ljudet som spelade upp samtidigt i TV-rutan innehöll olika information. Åskådaren fick en information från bilderna som visade och en annan från det ljud som spelades upp. Den enda informationen bilderna och ljudet hade gemensamt var att det handlade om cykling och om tävlingen. Detta var, menar Chion, ett exempel på en kontrapunkt. Kontrapunkt kan även användas för att skapa spänning mellan bilden och ljudet. Förhållandet dem emellan blir då disharmoniskt. Audiovisuell harmoni är motsatsen till kontrapunkt. Bilden och ljudet som spelas upp samtidigt innehåller istället liknande information och harmoniserar därför med varandra. Till exempel under en TV-sänd fotbollsmatch kommenterar kommentatorn direkt vad som sker på fotbollsplanen. Vilket betyder att bildens och ljudets information som åskådaren får överensstämmer med varandra och relationen dem emellan är vid den tidpunkten harmonisk.

1.6.2.8 Metod för att analysera film

Chion (1994) ger förslag på en metod för hur vi kan analysera film. Med den här metoden analyserade Chion inledningen av *Persona* (Svensk Filmindustri (SF), 1966). Metoden delar upp utvald film i mindre delar och i varje del analyseras vilket typ av ljud som hörs, vilken sorts musik som spelas, vad bildutsnittet visar, och vad som sker i varje tagning. Exemplet nedan visar Chions analysmetod för hur en sekvensdel ser ut och det innebär att övriga sekvensdelar har system.

“G. Town

Image: static views of an exterior setting, absolutely without movement.

Sound: distant ringing of churchbells, at first low, muted, and slow, then, behind them, higher slightly more frequent bells.

27. Texture of a surface: wood?

28. Dissolve to long shot of trees in a park: the ground is bare.

29. Cut to close shot of a wrought-iron fence, from oblique angle.

30. Cut to longer shot of a pile of dirty snow (as if piled up by road crews); the fence from shot 29 is in the background. “ (Chion, 1994, s. 198).

Alltså i punkt **G** ger Chion sekvensdelen ett beskrivande namn; sen i *Image* beskrivs bilden; i *Sound* beskrivs ljuden som finns sekvensdelen; sen i tagning 27, 28, 29, 30 beskrivs tagningen om det till exempel är en närbild eller hur lång tagningen är. Den här metoden har jag varit inspirerad utav när jag har analyserat en filmsekvens som visas senare. Fast jag har då modifierat metoden lite så att den passar mig bättre för att analysera musiken.

1.6.3 Bordwell och Thompson

Bordwell och Thompson (2004) anser att ljudet är ett kraftfullt redskap för att sätta en prägel och stil, en stämning, och för att förstärka känslor till bilden. Ljud som musik, tal och ljudmassa (Noise). Bordwell och Thompson (2004, s. 350) förklarar att mycket av det som är centralt för hur ljudet används i filmskapandet idag är inspirerat utav människans vardagliga erfarenheter av ljudet och hur vi människor lyssnar på ljudet. Bordwell och Thompson (2004, s. 350) gör ett försök för att förklarar hur ljudet fungerar genom att dela in ljudet i tre beståndsdelar:

1. Loudness (Ljudstyrka): Ljudet vi hör är egentligen vibrationer i luften. Omfattningen, eller vidden, på vibrationerna framkallar en uppfattning om hur hög ljudstyrkan, eller volymen, är. Filmljudet brukar alltjämt manipulera volymen. Exempelvis i många filmer när det finns en lång tagning av en livlig gata ackompanjeras bilden med en relativt hög volym med trafikljud och när två personer i scenen börjar prata sjunker volymen på trafikljudet. Eller ett annat exempel, en dialog mellan en vänligt talande röst och en gormande röst blir karaktäriserade lika mycket på grund av volymskillnaden på rösterna som på grund av dialogens innehåll. Ljudstyrka är också relaterat till att uppfatta avstånd: oftast ju högre volymen på ljudet är, ju närmare uppfattar vi att ljudet är. Detta antagande kan även kopplas till exemplet innan med trafikljud och de två personerna på gatan: Att ljudvolymen på de två personernas röster är högre än trafikljudet, då volymen på trafikljudet sänks, är för att visa att de två personerna är i förgrunden och trafikljudet och trafiken är i bakgrunden.

2. Pitch (Tonhöjd): Frekvenser i ett vibrerande ljud påverkar tonhöjden. En tonhöjd spelar en betydande roll i att plocka ut särskilda ljud i en film. Det hjälper oss att särskilja musik och röst från andra läten eller ljudmassor. Tonhöjden kan även karaktärisera objekt. Ljud av fotsteg på ett trägolv med lägre tonhöjd uppfattas som tyngre än ljud av fotsteg med högre tonhöjd, som då uppfattas som lättare steg. Ett till exempel på vad tonhöjden kan ha för effekt är när *Janet Leigh* ger ifrån sig ett skrik med väldigt hög tonhöjd i Alfred Hitchcocks film *Psycho* (Shamley Productions, 1960). Den höga tonhöjden uppfattas som pressande för öronen och signalerar fara.

3 Timbre (klangfärg): De harmoniska komponenterna i ljud ger ljudet en viss färg, eller en kvalitet på tonen, som musiker skulle kalla för timbre (klangfärg). När vi säger att en röst är nasal eller när en viss musikalisk ton är harmonisk refererar vi till timbre. Filmskapare påverkar ständigt timbre. Timbre kan hjälpa till att artikulera delar av ett ljudspår, som när det gör åtskillnad på ett musikaliskt instrument till ett annat. Melodier i timbre är vanligt att använda sig utav i romantiska scener.

Alla tre beståndsdelarna påverkar även varandra för att definiera den övergripande ljudstrukturen i en film. Exempelvis används alla tre beståndsdelar när vi som åskådare känner igen skådespelares röster.

1.6.4 Louis Giannetti

Giannetti tar upp mer generellt teorier om film. Han har teorier som kretsar kring ljud, musik och bilden. Exempelvis säger Giannetti (2005, s. 251) att vi människor har en tendens att höra före vi ser. Vilket gör musik och övriga ljud då väldigt betydelsefulla för filmens narrativ.

1.6.4.1 Kameravinklar och bildutsnitt

Giannetti (2005) beskriver olika kameravinklar som halvsubjektiv bild, normalperspektiv, objektiv bild (Giannetti, 2005). En halvsubjektiv bild filmas över axeln på en karaktär, vilket medför att den andre karaktären mitt emot är istället i fokus. Med normalperspektiv filmar kameran i normalhöjd på en karaktär och upplevs ofta som minst dramatisk. Men en objektiv bild menas att kameran filmar på avstånd det som är i fokus.

Giannetti (2005) beskriver också bildutsnitt som helbild, halvbild, etableringsbild, och närbild. Bildutsnitt används för att bestämma hur mycket av det som är i fokus ska vara med i bild. I en helbild är exempelvis hela karaktärens kropp med i bild. I en halvbild syns karaktären från midjan och uppåt. I en närbild är ansiktet främst i fokus och även axlarna bör vara med i bild. En etableringsbild har som uppgift att presentera miljön där handlingen utspelar sig.

1.6.4.2 Mise en Scène

Enligt Giannetti (2005, s. 48) är *Mise en Scène* hur de synliga materialen är iscensatta, inramade, och fotograferade. Det är exempelvis när en tagning i en film ska iscensättas tänker vi bland annat på vilket sort ljussättning scenen ska ha, vilka kostymer karaktärerna ska ha på sig, var ska karaktärerna placeras i bildutsnittet, var de synliga objekten ska placeras och så vidare. *Mise en Scène* är egentligen ett franskt begrepp som används inom teatern som

betyder ”placering på scen”.

1.6.4.3 Analysfrågor

Giannetti (2005) beskriver några intressanta frågor vi kan ställa oss när vi analyserar ljud och musik i film.

”In analyzing a movie’s sound, we should ask ourselves how sound is orchestrated in each scene. Is the sound distorted? Why? Is the sound edited down and simplified or dense and complex? Is there any symbolism in the use of sound? Does the film employ repeated motifs? How is silence used? What type of musical score does the film feature? Is the score original or derived from outside sources? What types of instruments are used? How many? A full orchestra? A small combo? A solo instrument? Is music used to underline speech or is it employed only for action scenes? Or not at all? How is language used? Is the dialogue spare and functional? Or ”literary” and richly textured? Does everyone speak the standard dialect or are there regional accents? How does dialogue correlate with class? What about the subtext, the emotional implications *beneath* the dialogue? How do we know what the characters want if they don’t talk about it? What about language choice? Any fancy words? Swearing and coarse expressions? Is there a voice-over narrator? Why was he or she chosen to narrate the story? Why not another character?” (Giannetti, 2005, s. 253).

1.6.5 Summering av litteraturstudien

Litteraturstudien kan summeras med att det finns likheter mellan Chions (1994), Gorbmans (1987), Bordwell och Thompsons (2004), och Giannettis (2005) uppfattning om samspelet mellan ljud och bild. De delar synen på att ljudet ger bilden en mening. Att det finns icke-diegetiskt ljud och diegetiskt ljud. Om bilden och ljudets information överensstämmer med varandra blir relationen harmonisk och tvärtom om ljudet och bildens information inte stämmer överens.

En skillnad dem emellan är hur de har valt att fokusera på olika områden inom film. Giannetti (2005) och Bordwell och Thompson (2004) täcker ett bredare ämnesområde vilket betyder att det är inte bara samspelet mellan ljud och bild som är intressant för dem. Deras böcker täcker

även mise en scène, bildutsnitt, kameravinklar, manus, specialeffekter, ljussättning, komposition, skådespeleri och så vidare. Chion (1994) fokuserar mer på självaste ljudets betydelse för bilden och Gorbman (1987) fokuserar på musikens betydelse för bilden. Ett exempel på liknelser mellan Gorbman och Chion är synen på vad som gör en bild harmonisk och disharmonisk. De båda anser att bilden upplevs att den är harmonisk när informationen som finns i ljudet och i bilden överensstämmer med varandra upplevs inte bilden som harmonisk. Detsamma gäller det för när relationen mellan bilden och ljudet tolkas som disharmonisk, att informationen i ljudet och bilden inte stämmer överens. En detalj i detta exempel är—förutom att Gorbman fokuserar på musiken och Chion fokuserar på ljudet—att Gorbman kallar det för parallellism istället för harmoni men också att definitionen av begreppet skiljer sig. Gorbman definition av parallellism är: att parallellism finns när musiken innehåller och förmedlar liknande mening. Medan Chions definition är: ljud och bild som spelas upp samtidigt och innehåller liknande information blir relationen mellan ljud och bild harmonisk.

Ett centralt begrepp i Chions (1994) terminologi är tilläggsvärdet vilket betyder att informationen som finns i ljudet berikar bilden och ger bilden en mening. Chion anser också att bilden inte kan upplevas på samma sätt utan ljud som med. Fenomenet tilläggsvärde sker främst när ljud och bild uppträder samtidigt, via synchresis. Synchresis betyder att vi accepterar det vi ser och hör som en helhet om det vi ser på filmduken är synkroniserat med ljudet vi hör från högtalarna.

Några centrala begrepp i Gorbmans (1987) terminologi är begreppen rent musikaliska koder, kulturella musikaliska koder och cinematiska musikaliska koder. Rent musikaliska koder innebär musik som vi uppfattar som bara ren musik vilket betyder att vi bara lyssnar på självaste låten i filmen men kopplar den inte till filmens narrativ. Kulturella musikaliska koder är när musiken ger åskådare associationer i vilken genrer eller geografisk miljö scenen utspelar sig i. Ett begrepp jag anser är viktigt att ta med i denna reflekterande text är *mickey-mousing* effekten som Gorbman förklarar är en filmteknik som används för att synkronisera aktionen vi ser på filmduken med ackompanjerande musik. Det betyder att musiken imiterar exempelvis en karaktär som smyger eller en karaktär som ramlar. Varför jag tycker det är ett intressant begrepp är för att jag själv har använt effekten i detta verk och för att mickey-mousing effekten är typisk för att hur Disney använder musiken i sina klassiska filmer som

Little Hiawatha (Walt Disney Productions, 1937).

1.7 Analys av filmmusik och ljud på film

För att hitta inspiration och referenser till att komponera egen filmmusik och studera hur ljud används i animerad film blev det mycket tittande på animerad film. Eftersom filmmusik från Disneyfilmer ansågs vara intressant för vårt verk tittade jag mycket på olika Disneyfilmer. Här nedan visas följande som jag tittade på:

- *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937)
- *Ferdinand the Bull* (Walt Disney Productions, 1938)
- *Pluto's Christmas Tree* (Walt Disney Productions, 1952)
- *The Jungle Book* (Walt Disney Productions, 1967)
- *The Fox and the Hound* (Walt Disney Productions, 1981)
- *The Lion King* (Walt Disney Feature Animation, 1994)

Efter noggrant övervägande valde jag bland dessa filmer att analysera filmen *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937). Jag fastnade mer för de gamla Disneyklassikerna från sent 1930-tal till sent 1950-tal för att de använder sig i högre grad av mickey-mousing effekten. Mickey-mousing effekten var något jag ville implementera in i vår filmmusik i scen 1. Vilket också gjordes. Samtidigt fanns det mer musik att analysera i *Little Hiawatha* än de nyare filmerna från Disney. Jag anser också att filmen väl representerar den klassiska Disneygenrens sätt att använda musik och ljud i animerad film. I *Little Hiawatha* ingår de klassiska klichéaktiga kulturella och cinematiska musikaliska koderna som är så typiska för just Disneygenren (Gorbman, 1987). Därför räcker det gott och väl att analysera *Little Hiawatha* för att förstå hur de klassiska Disneyfilmer använder musiken och ljudet i animerad film.

Jag använde mig av Chions (1994, s. 198) metod när han analyserade inledningen på filmen *Persona* (Svensk Filmindustri (SF), 1966) men modifierade metoden så att den passar att analysera filmmusik. Metoden delar upp utvalda filmsekvenser i delar och ger varje del ett förklarande namn. Varje del analyseras sen för sig. I varje del analyseras ljudet, filmmusiken och bilden. Det som speciellt skiljer min metod från Chions är att i varje tagning så fokuserar jag på ljudet och musiken och inte på bilden. Jag vill på det här sättet skapa mer fokusering på ljudet och musiken i analysen. Min modifierade metod ser ut på följande sätt och visar hur en sekvensdel ser ut i analysmetoden:

Namnet på den utvalda filmen

Sekvensdel 1: Här skrivs namnet som jag har bestämt att sekvensdelen ska heta.

Bild: Beskriver kort vad som sker i hela sekvensdelen.

Icke-musikaliska ljud: Beskriver här vilka icke-musikaliska ljud som finns i hela sekvensdelen och här görs även kopplingar till teori.

Musik: Här beskrivs övergripande hur musiken spelas, och här görs också kopplingar till den teori som har studerats som Gorbmans (1987) begrepp. T.ex. är musiken icke-diegetisk eller diegetisk.

Musikinstrument: Här beskrivs vilka instrument som kan identifieras.

De frågor som Giannetti (2005, s. 253) använder sig av för att analysera film ljud och filmmusik använder även jag i metoden ovan.

I de underrubriker som följer beskrivs analysen och en sammanfattning av analysen som har gjorts på *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937).

1.7.1 Little Hiawatha (1937)

Först lite kort om filmens handling. Filmen börjar med att spela temat till *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937). Där vi får se Hiawatha i en kanot paddla ner för floden.

Den korta berättelsen handlar om den lille Hiawatha, en lite indian pojke som vill blir en tuff jägare eller krigare. Efter att ha paddlat kanot når han land. Där ställer han sig upp med den

ena foten i kanoten och den andra foten på land. Kanoten flyter iväg lite och Hiawatha tappar balansen och ramlar pladask ner i vattnet så alla djuren på land ser det. Djuren skrattar så mycket att lille Hiawatha blir så arg och börjar jaga djuren som har skrattat åt honom. Redo med sin pilbåge jagar Hiawatha djuren. Efter en stund fångar han in en liten kanin och Hiawatha blir jätteglad. Den lilla kaninen blir så rädd att den skakar. Hiawatha vill duellera med den lilla kaninen men inser snart att det är omöjligt. För den lilla kaninen är för rädd för att duellera. Han skickar iväg den lilla rädda kaninen och beslutar sig för att han inte vill bli jägare och knäcker sönder pilbågen i två delar. Djuren i skogen ser detta och jublar. Hiawatha går sin väg och får syn på ett fotavtryck. Nyfiket följer han fotavtrycket för att se vart de leder. Fotavtrycken visades sig tillhöra en stor sovande björns. Björnen blir väckt utav Hiawatha och blir vansinnig och börjar jaga lille Hiawatha i skogen. Nu tycks de andra djuren i skogen, som Hiawatha hade jagat tidigare, vilja hjälpa lille Hiawatha att fly från den ilska stora björnen. Det slutar med att björnen blir lurad och springer åt ett annat håll och lille Hiawatha i sin kanot blir bogserad ner för floden av tre bävrar. Hiawatha hade nu fått nya vänner för livet.

1.7.2 Analysen av musiken och ljuden i filmen *Little Hiawatha*

Filmens ljud var mixat i mono kanal.

Filmen är 8.46 minuter lång.

Sekvensdel 1: Hiawatha i paddlar kanot.

Bild: Vi får se Hiawatha paddla i en kanot i riktning mot kameran. Vi ser ett vattenfall till vänster om Hiawatha. Han paddlar tills han kommer fram till en strand.

icke-musikaliska ljud: En berättarröst. Berättarrösten är icke-diegetisk. Atmosfärljud som forsande vatten, fåglar kvittra, droppande vatten, låter även som ekorrar som ger ifrån sig ljud när berättarrösten jaga ekorrar. Berättarrösten nämner kvittrande fåglar och att lille Hiawatha är en duktig jägare och då hörs kvittrande fåglar och ekorre läten.

Musik: I den här sekvensdelen spelas temat till *Little Hiawatha*. Det finns kultur musikaliska koder i melodiskalan. Musiken är icke-diegetisk. All musik är icke-diegetisk musik.

Musikinstrument: Fylliga stråkar (när Walt Disney loggan visas), solo violin, körer, tvärflöjt, Pizzicato på stråkar.

Kommentar: Det fanns en icke-diegetisk berättarröst som användes i början för att presentera

historien om lille Hiawatha och användes också i slutet av filmen för att avsluta berättelsen. Alltså icke-diegetisk röst som Chion (1994) diskuterade om när rösten inte ingår i filmens narrativa värld. Jag noterade hur berättarrösten överlappades mellan tagningarna, precis som det Chion (1994) reflekterade över när han analyserade filmen *Persona* (Svensk Filmindustri (SF), 1966). Detta medförde att berättarrösten tillsammans med de andra ljudeffekterna på sekvensdelen band ihop tagningarna till en helhet (Chion, 1994).

Sekvensdel 2: Lille Hiawatha ramlar ner i vattnet.

Bild: Hiawatha ställer sig upp med ena foten i kanoten och med andra foten på land. Kanoten råkar flyta bakåt och Hiawatha tappar balansen och ramlar i vattnet. När Hiawatha tar sig upp ser han lite chockad ut men sen arg och kameran panoreras till vänster och vi får se flera djurraser som bävvar, kaniner, grävlingar, ekorrar, fåglar skratta åt Hiawathas pladask. Ett klipp till Hiawatha som blir jättearg och går blöt i vattnet upp till knäna mot stranden och plötsligt sjunker ner i djupare vatten och vi ser bara Hiawathas fjäder han har på huvudet närma sig stranden. Sen dyker Hiawatha upp igen på land och ser arg och målmedveten och smyger sig till ett träd som han gömmer sig bakom. Hiawatha smyger sig sakta framåt mot djuren som skrattat åt han. Han håller i en pilbåge och laddat den med en pil.

Icke-musikaliska ljud: Berättarröst (icke-diegetisk ljud). Pladask ljud i vatten, vattenljud, skrattljud alla dessa är diegetiska. Berättarrösten berättar om den orädda Hiawatha. Jag hör ett ordentligt pladask ljud, skrattliknande ljud, vattenljud när Hiawatha går i vattnet, ett pladask ljud igen, vattenljud när vatten rinner ur Hiawathas byxor.

Musik: Musiken följer Hiawatha rörelser med korta melodislingor, när han ramlar pladask i vattnet, när han går argt i vattnet, när han smyger (Mickey-mousing). All musik är icke-diegetisk musik. Musiken följer Hiawatha rörelser, blir mer och mer dramatisk. Musiken följer nu de cinematiska musikaliska koderna.

Musikinstrument: Basson, stråkar, pizzicato på basfioler och violiner, Bastrombon, flöjt, bastrumma.

Kommentar: Musiken följer nu väldigt mycket de cinematiskt musikaliska koderna. Även Mickey-mousing effekten när Hiawatha smyger. Musiken följer nu alla Hiawathas rörelser. (Gorbman, 1987)

Sekvensdel 3: Hiawatha jagar djuren i skogen

Bild: Hiawatha jagar djuren som skrattat åt honom med pilbågen redo att skjuta. Djuren springer åt alla håll till och med mellan hans ben. Han ramlar även. Han fortsätter jaga djuren tills han får se ett fotavtryck av ett stort djur. Han stannar till.

Icke-musikaliska ljud: Nu finns inga ljud.

Musik: Musiken spelar medryckande och följer de cinematiska musikaliska koderna. Musiken följer rörelserna i bilden med Hiawatha springande och djuren som springer. Musiken ökar tempot. All musik är icke-diegetisk musik.

Musikinstrument: Bastrombon, stråkar, basfiol, pizzicato på violin, trombon, bastrumma. Det är många klassiska orkesterinstrument som spelar samtidigt och medför mycket energi. Musiken lugnar ner sig när Hiawatha ser några stora fotavtryck.

Kommentar: Musiken spelar skalor uppåt och neråt. Musiken följer de cinematiska musikaliska koderna och följer rörelsen i bilden. (Gorbman, 1987)

Sekvensdel 4: Hiawatha jagar gräshoppan

Bild: Hiawatha slutar springa efter djuren och tittar istället på fotavtrycken på marken som han studerar. Djuren tittar fram igen. Hiawatha följer efter gräshoppan och hoppar efter. Hiawatha och gräshoppan stannar och Hiawatha ska precis skjuta gräshoppan med pilbågen när gräshoppan spottar en loska i ansikten, Och de andra djuren skrattar igen.

Icke-musikaliska ljud: Skratt när gräshoppan spottar. Även ljud från spottloskan.

Musik: Mickey-mousing effekt när musiken följer varje hopp som Hiawatha och gräshoppan tar och dessutom hoppar de takt båda två med musiken. Musiken spelar i en neråtgående skala som upprepas.

Musikinstrument: Bastrombon, stråkar, basfiol, pizzicato på violin, trombon, bastrumma.

Sekvensdel 5: Hiawatha jagar igen djuren i skogen.

Bild: Hiawatha jagar djuren, från väster till höger med pilbågen spänd redo att skjuta.

Icke-musikaliska ljud: Nu finns inga ljud.

Musik: Musiken följer de cinematiska musikaliska koderna. Musiken försöker imitera rörelserna i bilden. Uppåtgående tonföljder som upprepas och musiken spelas i ett snabbt tempo.

Musikinstrument: Bastrombon, stråkar, basfiol, bastrumma.

Sekvensdel 6: Hiawatha vill duellera med lilla kaninen.

Bild: Vi får se att Hiawatha har fångat in den lilla rädda kaninen. Spänner pilbågen långsamt två gånger vill först skjuta kaninen men tycker att kaninen ska få en chans att försvara sig och ger kaninen en pilbåge att duellera med. Men kaninen blir för rädd för att duellera. Hiawatha börjar känna sympati för kaninen och jagar iväg den. Kaninen får vi se tas emot av sina föräldrar.

Icke-musikaliska ljud: Hiawatha vrålar ut sin glädje när han fångar lille kaninen. Ger ifrån sig sen ett indianvrål som i en krigsdans eller segerdans. Jubelljud från de andra djuren när Hiawatha släpper kaninen och bryter i sönder sin pilbåge.

Musik: stråkar spelade i uppåtgående skala och i tremolo med den sista tonen i tonföljden hölls ut. Sen spelas kulturellt förknippad indianmusik. Sen när kaninen återförenas med föräldrar spelas lugn glad stämningsmusik för en kort stund på violin. Nästan romantisk musik.

Musikinstrument: Bastrombon, stråkar, basfiol, pizzicato på violin, trumpet, bastrumma.

Kommentar: Det sker här en kontrapunkt mellan den snabba tremolo instrumentet och bilden. Det skapas en spänning. Samtidigt spela toner i de cinematiska och kulturella musikaliska koderna. (Gorbman, 1987)

Sekvensdel 7: Hiawatha ser de stora fotavtrycken igen.

Bild: När Hiawatha ser de stora fotavtrycken följer han spåret för att se var det leder. Han går på alla fyra. Den lilla björnen sniffar och tittar ner på marken. Då råkar Hiawatha och lilla björnen skalla varandra. Först blir Hiawatha rädd och börjar springa åt ett håll och lilla björnen åt ett annat håll. Sen vänder Hiawatha om och springer efter den lilla björnen som då når sin förälder som ligger och sover.

Icke-musikaliska ljud: Sniff ljud från lilla björnbarnet. Även ett ljud när lilla björnen och Hiawatha slår i varandras huvuden.

Musik: Sekvensdelen spelar lite av kulturella musikaliska koder som kopplas till indianmusik. Samtidig är musiken cinematisk, för det följer tempot och försöker imitera rörelserna med musik. När de råkar skalla varandra höjs tempot i musiken spelas med

dynamik och energi. Musiken följer fortfarande rörelserna karaktärerna gör.

Musikinstrument: Bastrombon, stråkar, basfiol, orkester slagverk.

Sekvensdel 8: Hiawatha väcker stora arga björnen.

Bild: Hiawatha klättrar i vad han tror är en sten som visar sig vara en ilsken stor farlig björn.

Björnen sakta gå mot Hiawatha och Hiawatha backar långsamt bakåt.

Icke-musikaliska ljud: Björnvrål.

Musik: väldigt dramatisk cinematisk musik spelas i ett långsamt tempo men ändå med energi. Musiken skapar spänning bilden.

Musikinstrument: trombon, stråkar, cello, bastrombon, orkesterslagverk.

Sekvensdel 9: Hiawatha får hjälp av de andra djuren i skogen.

Bild: Den ilska björnen börjar jaga Hiawatha och Hiawatha springer för livet. De tre bävrarna kallar djuren för uppmärksamhet med att trumma på en trädstam. Skogen i djuren samlar sig och beslutar sig för att hjälpa Hiawatha.

Icke-musikaliska ljud: björnvrål, vältande träd, trumslag på trädstam.

Musik: väldigt dramatisk cinematisk musik och följer tempot i bilden och det är ett högt tempo. Det används även mickey-mousing under denna sekvensdel. Musiken försöker imitera karaktärernas rörelser.

Musikinstrument: trombon, stråkar, cello, bastrombon, orkesterslagverk.

Sekvensdel 10: Filmen avslutas.

Bild: Vi ser Hiawatha i sin kanot med bävrar som bogserar hans kanot ut mot horisonten och filmen.

Icke-musikaliska ljud: Berättarrösten avrundar slutet.

Musik: Musiken spelas i ett långsamt lugnt tempo och melodierna i melodislingorna återgår till temat som spelades i början av filmen.

Musikinstrument: Fylliga stråkar, solo violin, körer, tvärflöjt, Pizzicato på stråkar.

1.7.3 Sammanfattning av analysen

De ljudeffekter som fanns i den här filmen hade alltid en uppgift att poängtera något (Chion, 1994). Även om ljudeffekterna inte var så många i filmen blev de desto mer tydligare när de väl hördes och det medförde också att tilläggsvärdet, som Chion (1994) har med mycket i sina resonemang, betonades ännu mer. Tilläggsvärdet är i det här fallet berättarrösten och de ljudeffekter som ger åskådaren ytterligare information om vad som sker i bilden.

Det var exempelvis ljudeffekt för när Hiawatha ramlar pladask i vattnet, när träd välte, när björnen röt av ilska, när fåglar kvittrade och när djuren skrattade. Även om ljudeffekterna inte alltid låter så verkliga, accepteras dessa för att ljuden är synkade med rörelserna i bilden. Detta kan kopplas till Chions (1994) begrepp synchresis, när ljudet är synkroniserat med bilden så godkänner vi det som en enhet.

Ljudeffekterna i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) skulle jag klassa som visualiserade ljud (Chion, 1994). Eftersom vi vet vad som orsakar ljuden, när exempelvis björnen välter ner träden, eller när Hiawatha ramlar ner i vattnet. Kan björnens rytande och pladask ljudet kallas för visualiserat ljud.

Det som Chion (1994) klassar som Ambient ljud finns på bara få ställen i filmen.

Vattenfallsljudet, forsande vatten, läten från ekorrar och fågelkvittret är de få miljöljuden jag kunde identifiera. Dessutom så använde de här miljöljuden nästan mer som vanliga ljudeffekter. Till exempel när berättarrösten nämner fåglar som kvittrar och att lille Hiawatha vill jaga ekorrar så hörs fågelkvittret och läten från ekorrar bara högst 5 sekunder och upphör att låta efter det. Fast fortfarande kan man inte se var ljudens källor finns i bilden.

Analysen av filmen visar också att bilden och ljuden är audiovisuellt harmoniska eftersom de överensstämmer med varandra (Chion, 1994).

Filmmusiken i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) har en väldigt typisk Disney ton. I inledningen när vi får se lille Hiawatha paddla kanot spelas temat till *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937). Ett tema beskriver Gorbman (1987) är musik—som melodier, melodiska fragment, eller egenartade harmoniska tonföljder—som hörs mer än en gång under en och samma film. Temat har schablonaktiga kulturella tonföljder vilket betyder att musiken ger publiken associationer till vilken geografisk miljö som scenen utspelar sig i,

något som Gorbman (1987) kallar för kulturella musikaliska koder. Samtidigt upplever jag att temat har lite rent musikaliska koder i sig (Gorbman, 1987). Melodislingorna i temat har en igenkännande timbre. Enligt Bordwell och Thompson (2004) betyder termen timbre de harmoniska komponenterna i ljud eller musik som ger en speciell färg eller en kvalitet på tonen.

Temat presenterar också stämningen för inledningen av filmen—som Gorbman (1987) resonerar kring att temat kan bestämma stämning, och kan förmedla vilken genre filmen tillhör. Dock ser jag att temats tempo inte stämmer överens med filmens övriga tempo, eftersom filmen som helhet är mer actionfylld än i inledningen som är mer lugn och vackert harmonisk. Jag tycker mig uppfatta en viss typ av kontrapunkt som sker här mellan temat och med filmens övriga tempo, och då menar jag inte filmens tempo i inledningen och i slutet. Enligt Gorbman (1987) sker, normalt sett, kontrapunkt när bilden och musiken förmedlar olika mening. Kontrapunkt behöver inte vara något som är dåligt utan tvärtom det kan lura oss att tro, som i det här fallet, att filmens berättelse kommer skildras i ett lugnt tempo eftersom tempot är lugnt i filmens inledning men att det visar sig sen att så var inte fallet. I inledning och i slutet sker dock inte en kontrapunkt utan tvärtom en parallellism—som Gorbman (1987) kallar det och detta sker när musiken och bilden förmedlar en likartad mening. Temat för *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) spelas bara i början av filmen och i slutet. Alltså bara när Hiawatha befinner sig i floden sittandes i sin kanot. Eftersom temat spelas i ett lugnt tempo förmedlar musiken en lugn stämning till bilden.

All musik i filmen som spelas är vad Gorbman (1987) skulle kalla för icke-diegetisk musik, som är musik som filmens karaktärer inte kan höra. Det är musik som bara kan lyssnas av åskådaren och på samma gång stödja filmens narrativ.

I den cinematiska musiken—som Gorbman (1987) klassar som cinematiska musikaliska koder vilket betyder, musik som står i relation med filmens narrativ och följer berättandets struktur—finns kulturella koder som den stereotypiska indianska stridsmusiken som förmedlar till åskådare vilken geografisk miljö scenen utspelar sig och samtidigt visar musiken vilken genre som filmen tillhör. Detta händer speciellt när Hiawatha har fångat den skräckslagna lilla kaninen och dansar den typiska regndansen eller stridsdansen vi sett i gamla västernfilmer. Då spelas det ett klichéaktigt stridsmusikstycke som vi associerar till indianer. I den här filmen finns det tydliga cinematiska koder när musiken stödjer vad som sker i bilden.

Cinematisk musik kan öka tempot till bilden och kan sänka tempot till bilden (Gorbman, 1987). Till exempel när Hiawatha jagar djuren i skogen ökas tempot i musiken samtidigt som musiken blir mer energisk och lugnar ner sig sen när Hiawatha stannar till (då han tappar byxorna och ser ett fotavtryck). Sen hoppar Hiawatha efter en gräshoppa och då spelas musiken i takt med deras hoppande. Det betyder att den cinematiska musiken följer vid den här tidpunkten i filmen karaktärernas rörelser (Gorbman, 1987). Musiken är i harmoni med bilden eller som Gorbman (1987) kallar det, parallellism.

Musiken i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) använder sig även av en annan effekt, ett begrepp som Gorbman (1987) kallar för *mickey-mousing*. Det är exempelvis när träden välts omkull av björnen eller när lille Hiawatha smyger sig och trippar på tårna. Då följer nämligen musiken nästan varje rörelse som karaktären gör och i den takt de rör sig. I det här scenariot när lille Hiawatha smyger spelas flera högre pizzicato toner på en violin till varje fotsteg han tar och i det tempo han har när han trippar på tårna. Pizzicato är ett spelsätt när det spelas väldigt korta toner på ett instrument. Alltså en mickey-mousing teknik symboliserar musiken nästan varje rörelse som sker i bilden (Gorbman, 1987).

Fenomenet synchresis som Chion (1994) använder sker också när det gäller musiken. När det används en mickey-mousing effekt till bilderna sker en synchresis. Vi accepterar det vi ser för musiken är synkroniserat med rörelserna karaktärerna gör och vi ser musiken och bilden som en helhet.

Som nämndes tidigare så kan en kontrapunkt vara något bra för filmberättandet.

Kontrapunkten kan skapa spänning i bilden när musiken spelar i ett eget tempo och rörelserna i bilden har ett annat tempo (Gorbman, 1987). I *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) sker detta när Hiawatha lurade in den lilla livrädda kaninen i ett hörn. Det är när Hiawatha spänner bågen väldigt sakta två gånger. Då har bilden under detta ögonblick ett väldigt lugnt tempo medan stråkarna spelar med ett stressande tremolo (som är en mycket snabb upprepning av en eller två toner som gör tonen känslfull).

Jag tittade även på filmen *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) utan ljud och sen igen med ljud. Utan ljud uppfattades tagningarna mer än med ljud. Ljudet i de här fallen var filmmusik. Det är som Chion (1994) beskriver om att ljudet som överlappar mellan tagningarna binder ihop tagningarna till en enhet. Musiken skapar även en relation mellan oss

åskådare och filmen och dess narrativ. Utan ljud upplevs bilden som väldigt känslolös (Chion, 1994). Precis så sker i *Little Hiawatha* fast då med musik istället.

Gorbman (1987) använder begreppet *mutual implication*, eller på svenska ömsesidig innebörd, vilket innebär att beroende på vilket musikstycke som spelas upp till bilden får vi olika upplevelser hur vi uppfattar bilden. Jag gjorde ett litet experiment och stängde av ljudet till filmen *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) och spelade upp cirkusmusik istället till sekvensen där Hiawatha har fångat in den skräckslagna lilla kaninen. Som nämndes tidigare så finns det en spänning mellan musiken och bilden när original musiken spelas till filmen eftersom det sker en kontrapunkt men med cirkusmusik till samma sekvens blir filmsekvensen väldigt parodisk men ändå hemsk eftersom kaninen är livrädd. Hiawatha upplevs med cirkusmusik som en helt osympatisk person med psykopatiska drag. Det som mitt experiment visar att annan musik till samma utvalda sekvens ger en annan effekt till hur jag upplever bilden.

Jag använde mig också av Gorbmans (1987) sju principer för att undersöka om de gäller för filmen *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937). De lyder:

Osynlighet: Det finns ingen ljudkälla för musiken eller någon teknisk apparatur som spelar upp musiken. Musiken är icke-diegetisk.

Ohörbarhet: Filmmusiken upplevs ha en lika mycket framåtskjuten position som rösterna men musiken upplevs ändå vara underordnad bilden.

Betecknare av känsla: Filmmusiken på ljudspåret bestämmer den framträdande stämningen och framhäver speciella känslor som stimulerar narrativet.

Narrativa antydningar: Det stämmer bra. Musiken som finns på ljudspåret till filmen ger hänvisningar och narrativa antydningar samtidigt som musiken etablerar miljö och karaktärer. I det här fallet både en geografisk miljö och genre.

Kontinuitet: Musiken som nämndes tidigare överlappar tagningarna så att vi får en formell och rytmisk kontinuitet. Musiken fyller även alla luckor.

Enhet: Filmmusiken i *Little Hiawatha* har sina repetitioner och variationer så att det hjälper till att styra narrativet. Den cinematiska musiken är väldigt dominant i denna film och hjälper till att leda filmens narrativa struktur.

Filmmusiken i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) stämmer rätt bra med de sju principerna. Den givna filmmusiken kanske inte stämmer in exakt med principen *ohörbarhet* men musiken i *Little Hiawatha* uppfattas trots allt vara underordnad bilden.

2. Arbetsprocessen med verket

Under projektets tid har vi (jag och Annette Nielsen), var för sig, jobbat hemifrån på våra verk och samtidigt som vi har haft kontakt med varandra och Ögongodis Animation via programmet Windows Live Messenger under vardagar mellan 8-17. Windows Live Messenger är ett klientprogram där användarna av programmet kan skicka direktmeddelande till varandra via internet. Vi har också träffats en gång i veckan på Gothia Science Park där Ögongodis Animation har sitt kontor för att diskutera veckan som varit och vilka arbetsuppgifter som skulle vara klara för veckan som kommer. Gothia Science Park Invest AB är ett företag som samarbetar med Högskolan i Skövde vars verksamhet är att inrikta sig på att understödja nystartade företag med exempelvis lokaler och datorer

De program jag använde under projektet var *Maya 2009 Complete*, *Cubase SX*, *Photoshop CS2* och *After Effects CS3*. All musik som har komponerats har digitala instrument. Det innebär att det har använts musikplugin som har simulerat instrument på ett digitalt sätt. Det kan exempelvis vara orkesterinstrument. Allt 3D-arbete gjordes i Maya.

Vi började arbeta på projektet vecka 4 i januari månad år 2009. Det första vi gjorde var att träffas för att diskutera planering. Vi bestämde att vi skulle hinna med två stycken scener till pitchfilmen.

Scen 1 bestämde vi skulle bli inledningssekvensen till den tilltänkta långfilmen *Gabriel Glömmer*. Berättelsen i scen 2 är hämtad från ett kapitel från boken, *Gabriel Glömmer* (Löfgren, 1965). Som redan nämnts innan handlar boken om huvudkaraktären Gabriel, som är ganska glömsk av sig. En dag somnar Gabriel och när han vaknar upp är allting annorlunda. Han beger sig till ön på andra sidan ån och där träffar han en pojke som heter Columbus som flugit med sin ballong från planeten Bolombina. Natten innan Columbus träffade Gabriel tappade han sin toffel när han flög högt med sin ballong ovanför ön. I scen 2 börjar berättelsen med att vi får träffa lejonet Adolf och Felicia som bor på ön. Adolf och Felicia befinner sig utanför Adolfs lejonkula där han ska få medicin av Felicia mot huvudvärken han har fått, på grund av att han har blivit träffad av en toffel i huvudet natten innan. I slutet av scen 2 får vi också träffa Gabriel och Columbus som äter morötter i Adolfs morotsland.

2.1 Arbetsprocessen i scen 1

Eftersom miljön ännu inte var modellerad till scen 1 kom vi överens inför arbetet på scen 1 att jag skulle börja direkt arbeta på filmmusiken och de icke-musikaliska ljuden till filmen för att utnyttja tiden på bästa sätt. Musikkomponerandet kommer jag att återkomma till i rubriken [Skapandet av filmmusiken till scen 1](#).

2.1.1 Bildmanus

Daniel Rydin och Jerry Högnäs, Ögongodis Animation, hade redan en idé hur scen 1 skulle se ut. Vi tittade på det redan existerande bildmanuset Ögongodis Animation hade sedan tidigare skapat. Tillsammans—jag, Annette Nielsen, Jerry Högnäs, Daniel Rydin—diskuterade oss fram hur vi ville scen 1 skulle gestalta sig och modifierade bildmanuset. Följande handling i scen 1 bestämdes:

Ett löv ska sväva uppe i den blå himmeln bland vita moln. Lövet ska först vara glad och svävar bort mot en vindflöjel, som är placerad på ett hustak, och där uppstår lite dramatik när lövet råkar fastna i vindflöjeln. Sen lyckas lövet ta sig loss och svävar glatt vidare i den blå himmeln. En stund senare råkar lövet fångas upp av en virvelvind och svävar runt i en cirkel. Strax därefter faller lövet ner rätt i en å och dramatik uppstår i det forsande vattnet. Lövet kämpar febrilt för att inte slå sig mot de stenar som finns i vattnet. Efter lite slalomåkning hamnar lövet tillslut på lite lugnare vatten och blir därefter glad igen och flyter vidare ner för ån. Vi, som betraktare, fortsätter att följa lövets färd i ån tills det dyker upp en bro och en pojke, Gabriel Glömmer, springer över bron och fångar vår uppmärksamhet. Lövet försvinner nu ut mot horisonten och vi slutar följa lövets färd och kameran panorerar till höger för att följa pojken som springer upp för backen mot ett gult hus. Det är Gabriel Glömmers hus. När Gabriel Glömmer sprungit fram till huset stannar han till och vänder sig om och vinkar mot kameran. Efter detta dyker namnet på filmen, Gabriel Glömmer, upp i bild. Slut.

Tanken var här att lövet ska vara en karaktär och samtidigt få en egen kort berättelse under inledningen som betraktaren får följa medans förtexten till filmen visas. Detta för att vi tyckte att det skulle bli lite mer intressant för betraktaren än bara se en etableringsbild och förtext. En annan idé var att scen 1 bara skulle ha en tagning och en kameraåkning som följer lövets färd fram tills Gabriel Glömmer dyker upp i bild vid bron. Fortfarande är det samma tagning

som innan men kameran panorerer istället till höger för att visa Gabriel Glömmer när han springer upp till sitt gula hus.

Klicka på hyperlänken för att se [Scen 1](#)

(OBS! Om hyperlänkar inte fungerar i denna reflekterande text saknas förmodligen mediefilen som hyperlänken försöker länka till)

2.1.2 Referenser till filmmusiken till scen 1

För att hitta inspiration sökte jag efter referenser. Jag letade runt mycket och fastnade tillslut för Disney genren som alla inblandade tyckte var en bra idé. Filmmusik som jag fastnade för hittade jag i filmerna *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) och *Ferdinand the Bull* (Walt Disney Productions, 1938). Speciellt lyssnade jag på de cinematiska musikaliska koderna—som Gorbman (1987) använder som begrepp för musik som följer filmens berättarstruktur—där musiken följer rörelserna, händelserna och dramatiken i bilden. I efterhand—efter filmmusiken till scen 1 blev klar— har jag tittat närmare på *Little Hiawatha* och analyserade hur denna film använder filmmusiken och ljudet för att få en större förståelse för ämnet. Detta kan läsas mer under rubriken [Analysen av musiken och ljuden i filmen Little Hiawatha](#).

2.1.3 Skapandet av filmusiken till scen 1

Tillvägagångssättet jag använde mig av var att prova mig fram, precis som jag brukar göra när jag komponerar annan musik. Jag litade också mycket på min intuition.

Musiken som skulle komponeras skulle vara icke-diegetisk musik och samtidigt skildra en glad stämning, dramatisk stämning, och glad stämning igen (Gorbman, 1987). Jag skrev sen ett ljudmanus för mig själv som lyder:

Musiken ska först låta glad; sen uppstår lite dramatik vid vindflöjeln musiken blir mer dynamisk; musiken tystnar; musiken börjar spela igen och låter glad igen; sen ökar musiken i dynamik och i kraftfullhet; sen ska musiken följa de cinematiska musikaliska koderna och följa lövets dramatiska rörelser i ån; Lövet når lugnare vatten och musiken låter glad igen; sen dyker en bro upp i bild och då avslutas musikstycket som spelats; och vi se Gabriel Glömmer

springa över bron och sen upp mot honom gula hus och från den stunden vi ser Gabriel Glömmer i bild spelas signaturmelodin till Gabriel Glömmer fram tills dess att han når det gula huset. Temat till Gabriel Glömmer avslutas. Slut.

Jag gjorde sen en tidsuppskattning över hur lång inledningen ungefär skulle vara. Jag kom fram till att det skulle vara ungefär två minuter långt.

Egentligen var det inte bara ett musikstycke till scen 1 som skulle komponeras utan två musikstycken. Jag fick alltså dela upp filmmusiken som skulle vara med i scen 1 i två delar. Ett musikstycke som följer lövets färd och ett musikstycke som skulle bli Gabriel Glömmers signaturmelodi eller ledmotiv. Musikstycket som följer lövets färd kan vi kalla för musikstycke 1 och signaturmelodin eller ledmotivet till Gabriel Glömmer för musikstycke 2.

Musikstycke 1 och musikstycke 2 bestämdes för att bli icke-diegetisk musik, ett begrepp som Gorbman (1987) använder vilket betyder när musiken inte har någon ljudkälla som kan lokaliseras i bilden och att karaktärerna i filmen inte kan höra musiken. Musikstycke 1 skulle också inneha cinematiska musikaliska koder (Gorbman, 1987). Musiken skulle alltså följa filmens berättarstruktur. Musikstycke 2 skulle innehålla rent musikaliska koder (Gorbman, 1987). Ett begrepp jag inte visste existerande förrän efter filmmusiken var klar till scen 1 var mickey-mousing effekten, som enligt Gorbman (1987) är när musiken följer karaktärens rörelser och försöker efterlikna rörelsen med musik. Exempelvis en violin som spelar på spelsättet pizzicato, instrumentet spelar korta toner, som följer varje fotsteg en karaktär tar när han eller hon smyger. I musikstycke 1 ville jag nämligen ha något liknande när lövet faller ner i ån och det uppstår dramatik i vattnet.

Först började jag komponera musikstycke 1. Som berättades tidigare så gick jag på intuition och provade mig fram för att till en början hitta en grundslina för musikstycke 1. Problemet var att jag bara ett bildmanus som referens.

För musikstycke 2—ledmotivet till Gabriel Glömmer—hade jag redan en idé till en melodislinga. Tanken var att låna tonföljder från den melodislingan (från musikstycke 2) och utveckla den och använda den i musikstycke 1.

Första versionen som komponerades förmedlade en för sorgsen stämning. En av

gruppmedlemmarna i projektet sa att: ”den är så sorgsen att jag har lust att gråta”. Här under finns första versionen av musikstycke 1 att lyssnas på:

[Musikstycke1 Scen 1 v.1 \(sorgsen\)](#)

(OBS! För att hyperlänkar ska fungera måste mediefilen vara tillgänglig)

Musikstycke 1 blev alldeles för sorgsen. Den gav helt fel associationer. Gorbman (1987) pratar om att filmmusik ska beskriva en stämning i bilden. Den beskrivande stämningen som musikstycke 1 förmedlar är inte en glad stämning. Jag fick tänka om. Jag ville ändå behålla grundidén. Så ett till försök gjordes där jag konstruerade om tonföljderna lite men ändå behöll grundtonerna. Här nedan är ett exempel:

[Musikstycke1 Scen 1 v.2 \(sorgsen\)](#)

Fortfarande var det för sorgsen melodi. Nu började jag fundera över vad det är som gör melodier sorgsna förutom att de spelas oftast i moll toner. En idé jag fick var att kortare toner kanske kan förmedla en mer gladare stämning. Jag ändrade om igen tonföljderna och modifierade med nya toner. Här nedan är ett exempel:

[Musikstycke1 Scen 1 v.3](#)

Melodislingan i version 3 gav mig indikationer på att jag var på rätt väg och förmedlade en rätt glad stämning. Jag fortsatte att utveckla iden från version 3. Provade höja tempot, lägga till lite toner, ändra lite i tonföljderna men behöll ändå iden om att det skulle vara kortare och rappare toner.

Efter lite modifieringar av version 3 var det dags att fundera över instrumenteringen, alltså vilka typer av instrument som skulle vara med i musikstycke 1. Eftersom träblåsinstrument låter lite blåsiga bestämdes det att en flöjt skulle representera lövet och lövets sinnesstämning. Disneymusik—som i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) — använder sig av flera olika klassiska orkesterinstrument i sina produktioner. Eftersom Disneymusik var en inspirationskälla ville jag också fylla ut med ett antal orkesterinstrument, speciellt under de dramatiska partierna i scen 1.

För musikstycke 2 hade jag redan en grundslina, som jag nämnde tidigare. Det som nu återstod var att fundera över vilken instrumentering det skulle vara under signaturmelodin. Det beslutades att signaturmelodin bara skulle ackompanjeras av ett dragspel. Tanken var att dragspelet skulle användas för att bryta musikmönstret, med instrumenteringen som finns i musikstycke 1, för att tydligt visa att nu ska vi sluta följa efter lövet och istället följa Gabriel Glömmer när han springer bort mot sitt gula hus. Version 4 blev först lite för lång så jag fick korta ner den med cirka 50 procent. Här nedan är de två exemplen:

[Signaturmelodi till Gabriel Glömmer \(Dragspel\)](#)

[Signaturmelodi till Gabriel Glömmer \(Dragspel, kortVersion\)](#)

Det enda som nu återstod var att lägga ihop musikstycke 1 och musikstycke 2. Alltså mixa ihop de båda musikstyckena. Jag fick även tänka på hur instrumenten skulle panoreras och lägga till eller ta bort till exempel basåtergivning.

Slutproduktionen, alltså både musikstycke 1 och musikstycke 2, fick nu en musikslina som var en blandning av rent musikaliska koder och cinematiska musikaliska koder (Gorbman, 1987). Nu lite förklaring i text för er som inte har möjligheten att lyssna på musikverket. Här nedan följer:

Musikstycke 1 förmedlar först en glad stämning; sen en paus; sen glad stämning igen; sen mer dramatisk stämning med lite mer dynamik i tonerna och delar av tonföljderna upprepas i ett snabbare tempo i en uppgående skala; sen en kort paus; sen mickey-mousing effekt vilket betyder att musiken försöker härma lövet rörelse när det faller; sen en mickey-mousing effekt igen när lövet kämpar i vattnet men musiken imiterar här istället lövets rörelse i en mer parallell riktning; sen en paus; sen spelas samma glada stämningsmelodi som tidigare, sen slut på musikstycke 1 när bron dyker upp i bild och berättelsen om lövet avslutas; en paus; sen signaturmelodin till Gabriel Glömmer spelas med bara ett dragspel; sen avslutas signaturmelodin med en klichéaktig avslutning; sen slut.

För er som har möjligheten att lyssna finns här nedan slutproduktionen att lyssna på:

[Musikstycke1 Scen 1 v.4 Final](#)

Slutproduktionen användes sen som bas för de ljudeffekter som skulle läggas till. Sen anpassades lövets animationer och alla andra animationer, inklusive Gabriel Glömmers animationer, efter filmmusiken i scen 1.

2.1.4 Atmosfärljud och Ljudeffekter i scen 1

Nästan alla ljudeffekter jag använde i scen 1 hittade jag i skolans ljudbibliotek. Jag skrev upp alla ljudeffekter som behövdes. Ljudeffekter som vindflöjel och fotsteg (på ett trägolv och på grus). Jag skrev dessutom upp de atmosfärljud som behövdes som vind, forsande vatten, och fågelkvitter. Den enda ljudeffekten som jag inte hittade i skolans ljudbibliotek var det gnisslande vindflöjel ljudet som jag var tvungen att spela in själv.

Vissa ljudeffekter och atmosfärljud behövde brusreduceras, vilket betyder att med hjälp av ljudredigeringsprogram som Cubase fick jag arbeta bort bruset som fanns i ljuden. En metod jag använde var att skala bort den högre delen av registret, även kallat diskanten, för att få bort det värsta bruset.

Jag mixade sen ihop atmosfärljuden med musiken i Cubase. Alla atmosfärljud som vind, forsande vatten, kvittrande fåglar anpassades efter musiken som hade skapats till scen 1. Vilket betydde att jag exempelvis fick applicera vindljudet innan mickey-mousing effekten, innan lövet faller ner i ån, och applicera det forsande vattenljudet efter mickey-mousing effekten för det är då lövet befinner sig i vattnet. Atmosfärljuden hade som uppgift att presentera miljön (Chion, 1994). Atmosfärljud som vind och vattnet hade just den uppgiften att visa med ljud i vilken miljö lövet befinner sig i. Alltså med vindljud beskriva att lövet befinner sig i luften och att det blåser och med forsande vattenljudet förklara att lövet befinner sig i forsande vatten.

Alla ljudeffekter anpassades istället efter animationerna i scen 1. Alltså ljudeffekter, som fotsteg och gnisslande vindflöjel, synkroniserades med animationerna från scen 1 i programmet After Effects. Det betyder att scen 1 var vid det här tillfället färdiganimerad, renderad och musiken var färdigkomponerad. Tanken med de ljudeffekter vi hade i scen 1 var att ge bilden ett tilläggsvärde (Chion, 1994). Jag uppfattar också att det sker en synchresis när de ljudeffekter vi hade var synkade med en rörelse i bilden. Exempelvis när Gabriel Glömmer

springer över bron hörs fotsteg. Eftersom ljudet av fotsteg är hyfsat synkroniserad med Gabriels animerade fotsteg accepteras de som en del av bilden (Chion, 1994).

2.1.5 Animering i Scen 1

Animationerna i scen 1 gjordes efter filmmusiken var klar till scen 1. Animationerna var tvungna att anpassas efter musiken.

Annette Nielsen hade skapat en dummysscen som jag kunde fritt animera i men innan jag animerade något bestämde jag och Annette tillsammans med Ögongodis Animation hur kameraåkningen skulle röra sig i 3D-världen.

Efter animationen på kameran var klar riggades och skinnades lövet till ett skelett. Problemet som dök upp var att det var väldigt svårt att animera mjuka rörelser med skelettet. Det såg mer ut som en metallskål som ska likna ett löv än ett organiskt löv. Jag fick helt enkelt lägga till blendshapes på lövet. Efter det så mjukades lövet upp rejält mycket mer.

Eftersom animationerna anpassades efter musiken fick jag tänka på att förmedla samma information i animationerna som musiken förmedlar så att bilden och musiken uppnår synchresis och att bilden överensstämmer med tilläggsvärdet som finns i musiken (Chion, 1994).

Ett stort problem som dök upp var att lövets bana i 3D-världen behövde ändras eftersom lövets bana var lite för lång. På grund av att lövets bana var för långt hann lövet inte nå bron i en tillfredsställande hastighet innan musiken på musikstycke 1 avslutades. Animationerna i mitten och framåt fick flyttas och i vissa fall även göras om för att anpassas till musiken. Lövet fick efter korrigering en kortare bana. Annette fick också modifiera ån för att det skulle fungera tillfredsställande. Jag finputsade på olika ställen för att få det att se bra ut.

En annan korrigering som fixades var att lövet ibland svävade ovanför vattenytan i slutet av scen 1. Det skulle fortfarande kunna finputsas mer anser jag eftersom lövet hamnar vid några tillfällen under vattenytan.

Gabriel Glömmar var redan riggad och skinnad eftersom de har använts i ett tidigare projekt, en filmtrailer till den fiktiva filmen *Gabriel Glömmar* (Ögongodis Animation, 2008).

Först när jag animerade Gabriel Glömmers springcykel var det inte en springcykel utan varje steg var unikt, vilket betyder att jag animerade varje steg för sig. Det var en god tanke att varje steg skulle vara unikt men det var alldeles för tidskrävande och det blev en väldigt ojämn kvalitet på animationen. Att animera på det här sättet hade jag behövt mer tid för att få det bra. Jag återgick till ett arbetssätt jag kände mig mer trygg med. Jag animerade istället i cykler vilket betyder att en animation efter 20 frames upprepades. Sen applicerade jag springcykeln på ett så kallat motion path spår. Med motion path bestäms vilken bana ett objekt ska röra sig i 3D-världen. Slutligen Animerade jag några extra animationer på slutet, då Gabriel Glömmer vinkar till åskådaren. Jag tittade en del på animerade filmer för att hitta referenser till Gabriel Glömmers springcykel. Ögongodis Animation föreslog faktiskt *Farbrorn som inte ville vara stor* (Peter Cohen och Olof Landström, 1979) som var en referens som jag försökte följa så gått de gick.

När Gabriel Glömmers animationer var färdiga var jag klar med mitt arbete i scen 1.

Klicka på hyperlänken för att se [Scen 1](#)

2.2 Arbetsprocessen i scen 2

Arbetsprocessen i scen 2 har varit lite annorlunda jämfört med arbetsprocessen i scen 1. Vad som är att föredra kommer jag återkomma om under rubriken *Diskussion*. Med scen 2 arbetade jag på ett annat sätt. Jag animerade först och sen skapade jag musiken till scen 2. Det finns inte lika mycket musik i scen 2 som i scen 1 där filmmusiken var väldigt dominant och liknade mer de klassiska Disneyfilmerna som *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937). I scen 2 är det mer dialogerna som har en mer framskjutande roll än musiken har och det är dialogerna som för handlingen vidare (Chion, 1994).

I den här sekvensen är det framför allt två karaktärer som har framträdande roller. Det är lejonet Adolf och Felicia. Felicia ska ge Adolf medicin för han har fått en toffel i huvudet. Felicia är byns sjuksköterska. Det är hon som tar hand alla sjuka i byn. Efter ett tag så hörs ett morotstuggande ljud. Adolf blir vansinnig och beger sig i rask takt till morotslandet. I morotslandet sitter Gabriel Glömmer och Columbos och äter morötter och blir livrädda när de hör lejonet Adolf ryta argt bakom sin lejonkula. Sen slutar filmsekvensen.

Klicka på hyperlänken som visar [Scen 2](#)

Något jag har reflekterat över är att det är typiskt att det just är en kvinna som sjuksköterskan. Varför kunde det inte ha varit tvärtom. Det ska läggas till att boken Gabriel Glömmer skrevs år 1965 då kvinnan hade en mer tillbakalutad roll. För så är det även i vår scen att Felicia är mer i bakgrunden och Adolf har den mer framträdande rollen.

2.2.1 Bildmanus 2

Vi började först med att skapa ett bildmanus till scen 2. Annette Nielsen modifierade sen bildmanuset efter vägledning av vår handledare. Vår handledare fick oss att tänka mer på kameravinklar och vilket bildutsnitt varje kameravinkel skulle ha. Kameravinklar och bildutsnittet är något Giannetti (2005) resonerar kring. Bildmanuset var det första utkastet med kameravinklar och bildutsnitt som sedan skulle modifieras igen i animaticen. Här nedan finns bildmanuset som hyperlänkar:

[Bild1](#)

[Bild2](#)

[Bild3](#)

[Bild4](#)

[Bild5](#)

[Bild6](#)

[Bild7](#)

Vi reflekterade även över hur vi skulle placera karaktärer och de föremål som skulle finnas med i bildutsnittet, alltså en mise en scène som är en term som Giannetti (2005) och även Bordwell och Thompson (2004) använder. Det var inte så mycket ljussättning och funderingar över vilka kläder de skulle ha vid skapandet av bildmanuset men vi tänkte definitivt på hur vi skulle placera karaktärerna och objekten, som bord och flaskor med mera, i scenen.

2.2.2 Riggning och skinning

Eftersom lejonet Adolf var vid det här tillfället modellerad kunde jag börja rigga och skinna karaktären. Rigga och skinna en karaktär i Maya innebär att det appliceras ett skelett som är kopplat till karaktären. På skelettet finns kontroller som styr exempelvis vänster underarm. För att sedan animera karaktären animeras kontrollerna, som är kopplade till skelettet. Jag riggade karaktären med ett Maya plugin som heter *Final Rig*. Final Rig är ett smidigt program som skapar ett skelett åt dig genom bara en knapptryckning, dock måste vissa inställningar göras innan. När det var gjort skinnade jag Adolf. I Maya använde jag mig av *Component Editorn* i kombination med verktyget *Paint Skin Weight Tool*. Det tog ungefär en vecka att skinna Adolf. Annette var snäll nog att erbjuda sig att skinna den andra karaktären Felicia som också skulle vara med i scen 2.

Adolf som är ett lejon har en lejonman som består av tjocka hårsstrån som är kopplade till kurvor. Det är dessa kurvor som styr hårstråna och för att animera hårstråna måste kurvorna animeras. Eftersom vi inte har tillgång till hair systemet i Maya 2009 Complete som finns i *Maya 2009 Unlimited* var Annette Nielsen tvungen att hitta på något annat. Därför blev detta lösningen. Jag kommer berätta mer om Adolfs lejonman under rubriken [Ansiktsrigg](#).

Efter att Adolf var riggad och skinnad var karaktären Adolf redo för att kunna användas för animaticen.

2.2.3 Atmosfärljud, ljudeffekter och dialoger i scen 2

De atmosfärljud och ljudeffekterna som användes i scen 2 är hämtade från skolans ljudbibliotek. De enda ljudeffekterna som jag fick spela in var tidningsprasslandet, tidning som slängs ner på marken, morotstuggandet och vätska som hålls i skeden.

Innan jag började arbeta på animaticen spelade vi in alla dialogerna till scen 2.

Röstskådespelare var Annette Nielsen som Felicia och Daniel Rydin som Adolf. Alla röster spelades in på Högskolan i Skövdes inspelningsstudio.

Jag klippte och redigerade alla atmosfärljud, ljudeffekter och inspelade dialoger i Cubase så att ljuden skulle vara redo för export till After Effects för arbetet med animaticen.

Atmosfärs ljuden i scen 2 har som uppgift att presentera miljön i scenen medan ljudeffekterna i scen 2 ska tillföra ett tilläggsvärde till bilden. Ljudeffekter som fotsteg, lejonvrål, flaskor som klirrar, och vätska som hålls i skeden. Med de ljudeffekter som användes i scen 2 försökte jag också uppnå en så kallad sychresis. Det betyder att jag försökte synkronisera alla ljudeffekter med något i bilden. Exempelvis lejonvråls ljudet försökte jag synkronisera med Adolfs animation som imiterar ett lejonvrål. När lejonvråls ljudet och Adolfs efterliknande animation av ett lejonvrål är synkroniserat accepterar vi det som en helhet. (Chion, 1994)

Nästan alla de ljudeffekter som vi har i scen 2 är onscreen ljud och visuella ljudeffekter (Chion, 1994). Ett av de få ljud, som finns i scen 2, som skulle kunna klassas som acousmatic och offscreen ljud är morotstuggandet när Gabriel Glömmer eller Columbos äter morötter utanför bild. Jag tänker på tagningen när Adolf och Felicia hör för första gången det morotstuggande ljudet. Alla röster kan klassas som diegetiska (Chion, 1994).

Alla icke-musikaliska ljud i scen 2 som ljudeffekter, atmosfärs ljud och karaktärernas röster kan klassas som harmoniska eftersom ljuden och bilden innehåller likartat information vilket medför att ljudet stämmer överens med bilden (Chion, 1994).

När den senaste renderade versionen på scen 2 var klar, inklusive alla kroppsanimationer och ansiktsanimationer, var det dags att mixa om ljudspåret och lägga på alla ljudeffekterna. Exempelvis så ville jag att alla rösterna skulle panoreras för att visa var i rummet karaktären befinner sig och ljudvolymen på rösterna skulle beskriva om karaktärerna befinner sig närmare eller längre ifrån kameran. Det är det Bordwell och Thompson (2004) pratar mycket om när det pratar om *loudness*, vilket betyder att jag vill poängtera att rösten som talar befinner sig i förgrunden och miljö ljuden i bakgrunden. I scen 1 är det filmmusiken som för handlingen vidare men i scen 2 är det tänkt att dialogerna ska föra handlingen vidare (Chion, 1994).

Rösterna i scen 2 överlappar mellan tagningarna. Det som sker är att rösterna på det här sättet binder ihop de olika tagningarna till en helhet (Chion, 1994).

2.2.4 Animatic till scen 2

Efter att bildmanuset var klart var det dags att skapa en animatic för att få rätt kameravinklar, bildutsnitt, grundposer på karaktärerna, och mise en scène. Kameravinklar och bildutsnitt beskrivs det mer i *Understanding Movies* (Giannetti, 2005, s. 11-18).

En animatic skulle kunna beskrivas som ett första utkast av ett filmklipp. I en animatic kombineras ofta ljud—som exempelvis musik, ljudeffekter, atmosfärljud, och dialoger—tillsammans med stillbilder från bildmanuset som sen renderas ut till ett filmklipp som kan kallas för en animatic. Att använda sig av en animatic är bra för att få ett helhetsintryck över hur filmen kommer att se ut.

Inför arbetet med animaticen i After Effects så skapade jag alla stillbilder som skulle vara med i animaticen i Maya för att då få alla kameravinklar, bildutsnitt, alla synliga objekt och karaktärer iscensatta och inramade i bildutsnittet. Jag utgick från bildmanuset som Annette Nielsen hade skapat och försökte efterlikna varje bild från bildmanuset. Sedan så tog jag bara en ”skärmdump” på scenerna i Maya och överförde sen bilden till Photoshop och till sist importerade in bilden i After Effects. Därefter importerade jag in atmosfärljud, ljudeffekter och de dialoger vi hade spelat in. Musikkapandet väntade jag med till sist när filmen var renderad. Jag återkommer till detta under rubriken [Skapandet av filmmusiken till scen 2](#).

Efter att första utkastet av animaticen var klar hjälpte vår handledare oss igen, som har mycket kunskap om filmproduktion, med att korrigera vissa kameravinklar och bildutsnitt som användes i tagningarna. Med animaticen såg vi att vi behövde göra vissa korrigeringar. Vi kom överens om att variera mer mellan normalperspektiv, objektiv bild och halvsubjekt bild för att det inte skulle uppfattas som tråkigt (Giannetti, 2005). Att bara använda sig av normalperspektiv när karaktärerna pratar kan uppfattas som väldigt enformigt. Även bildutsnittet tänkte vi mycket på, huruvida vi skulle ha helbild, halvbild, etableringsbild, närbild och vidbild (Giannetti, 2005).

En bra orsak att använda sig av en animatic är att det ger en bra överblick hur tagningarna fungerar och hur de fungerar ihop med varandra och hur bilden fungerar tillsammans med ljudet. En annan anledning varför vi skapade en animatic var att för att få ordning på ljudspåret så att vi kunde börja läppsynka.

När animaticen var klar kunde förberedningsarbetet inför läppsynkningen börja.

Klicka på hyperlänken för att se animaticen: [Animatic scen 2 v.2](#)

2.2.5 Ansiktsrigg

Till scen 2 hade vi bestämt att karaktärerna Gabriel, Adolf och Felicia skulle få en ansiktsrigg som bygger på blendshapes som kopplas till ett *GUI* (ett användargränssnitt) som binder samman alla blendshapes¹. Specifika blendshapes kopplas till en kontroll och dessa kontroller kan sen användas för att animera karaktärens ansikte. På det sättet förenklar och effektiviserar en ansiktsrigg animationsarbetet. Både jag och Annette Nielsen ville prova på den här ansiktsriggen för att få ökade kunskaper i att rigga karaktärer. Jag skapade en ansiktsrigg till karaktärerna Gabriel Glömmers och till Adolf. Annette Nielsen skapade ansiktsriggen till Felicia.

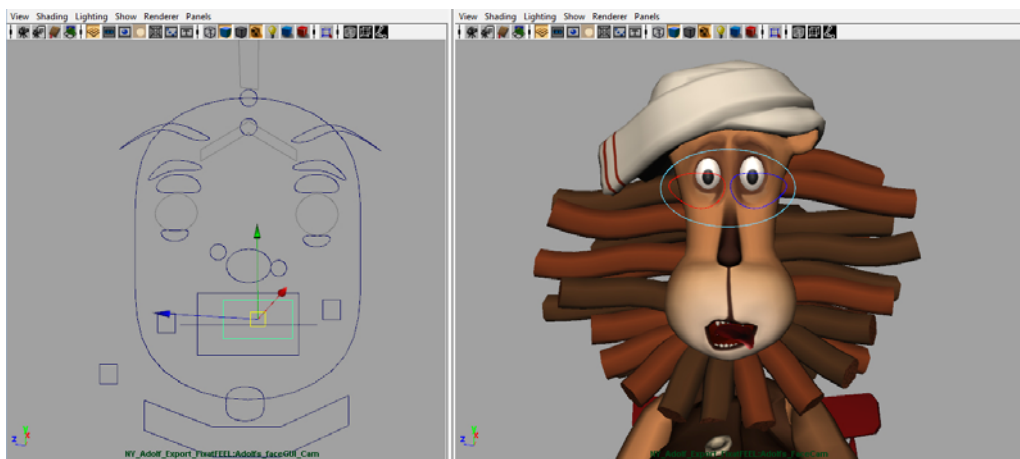


Bild 2 visar ett exempel på hur ansiktsriggen till Adolf ser ut.

Eftersom Adolfs lejonman var kopplat till kurvor använde jag driven keys² på kurvorna och kopplade dem till användargränssnittet, vilket gav lejonmanen rörelse när Adolf öppnar eller rör munnen. För att inte krångla till det för mycket kan driven keys förklaras med att det är en funktion som används för att animera ett objekt i Maya. Med funktionen driven keys bestämmer vi vad som ska styra ett objekt och vilket objekt som ska bli styrt. Exempelvis att specifika kontroller ska styra lejonmanen. För att animera lejonmanen så animeras istället kontrollerna för lejonmanen. Metoden, med att använda driven keys, kan jämföras med

¹ För vidare förklaring vad blendshapes är för något, se: <http://revver.com/video/599628/how-to-make-blendshapes-in-maya/> hämtad den 8 juni 2009

² För vidare förklaring för hur driven keys används, se: <http://www.garagegames.com/community/blogs/view/13296> hämtad den 9 juni 2009

metoden för hur blendshapes används men med skillnaden att när driven keys används så skapar vi inte en kopia av originalmodellen, som är fallet med blendshapes. Istället använder vi originalet och kan koppla originalobjektet till en kontroll som styr objektet.

Nackdelen med en ansiktsrigg är att det är resurskrävande för datorn, med alla driven keys och blendshapes som är kopplade till användargränssnittet.

2.2.6 Animering i Scen 2

Den kunskap som jag har fått från kurser jag har läst på Högskolan i Skövde, som är animeringsinriktade, och mina tidigare erfarenheter med att animera kom till användning under scen 2. Dock var jag ändå tvungen att leta efter referenser för hur jag ska animera ett fyrbent djur som springer. Jag letade mycket bland animerade filmer men fastnade ändå för en referens som finns i *The Animator's Survival Kit* (Williams, 2001, s. 330). Där hittades även en referens på en arg gångstil som visar tydligt att någon är arg (Williams, 2001, 184).

Eftersom jag hade jobbat med pose to pose³ animationer när jag skapade de stillbilder som skulle vara med till animaticen till scen 2 var många grundanimationer redan klara. Pose to pose animationer innebär att huvudposer skapas till karaktären och dessa huvudposer ska framhäva det väsentliga i animationen under en sekvens. Med pose to pose animationer är det lättare att andra och en själv som animatör får en överblick och ett helhetsintryck över hur animationerna i filmsekvensen kommer att se ut. Det är också enklare att korrigera pose to pose animationer, eftersom det bara är några fåtal poser som behöver fixas. När jag var nöjd med pose to pose animationerna som hade skapats fyllde jag igen de luckor som fanns mellan huvudposerna med ytterligare animationer, så kallade inbetween animationer. I dessa inbetween animationer ingår även breakdowns³ som skall definiera rörelsen mellan de huvudposer som skapats. Därefter korrigerades och finputsades animationerna så att alla huvudposer skulle fungera ihop med varandra. Gabriel Glömmer och Columbos animationer blev nästan redan klara under arbetet med animaticen. Det var mest finputsning som återstod och lägga till ansiktsanimationer på Gabriel Glömmer.

Det som efteråt behövdes korrigeras var tajmingen mellan huvudposerna. Vissa animationer

³ Föreläsning 7 från kursen Animeringstekniker förklarar begreppen breakdowns och pose to pose animationer, se: http://www.his.se/PageFiles/1821/Forelasning7_Pose_2_Pose.pdf?epslanguage=sv hämtad den 9 juni 2009

hade för hög hastighet och vissa för långsam hastighet. Jag var tvungen att flytta alla keys i hela scenen, keyframes som hade satts ut på huvudposerna. Både kamerornas och karaktärernas keyframes. Något jag hade sluppit om jag istället hade skapat animaticen med stillbilder från bildmanuset.

Annette Nielsen läppsynkade Felicia och jag läppsynkade Adolf. Vad vi båda märkte väldigt snart var att hur resurskrävande ansiktsriggarna var. Jag var tvungen att playblasta för att se hur läppsynken och övriga animationer på karaktärerna fungerade eftersom datorn laggade i Maya. Detta medförde att all animationsarbete tog längre tid än det normalt sett skulle ha gjort, vilket gjorde att det fanns mindre tid för finputsning på animationerna.

När jag animerade tänkte jag mycket på att inkorporera känslor och karaktärsdrag i karaktärernas animationer för att beskriva deras sinnesstämning, som samtidigt beskriver stämningen i scenen. Jag använde mig av kroppsspråk, ansiktsuttryck, och ögonen på karaktärerna för att förmedla önskat sinnestillstånd och karaktärsdrag. Exempelvis användes typiska ansiktsuttryck för att visa att karaktären är sur, arg eller äcklad av att svälja medicinen.

2.2.7 Skapandet av filmusiken till scen 2

Till scen 2 komponerade jag musiken efter att filmen var animerad och renderad. Jag hittade mina referenser som innan i filmerna *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) och *Ferdinand the Bull* (Walt Disney Productions, 1938).

Det bestämdes att instrumenteringen skulle även i scen 2 vara orkesterinstrument. Musiken i scen 2 skulle vara icke-diegetisk musik (Gorbman, 1987).

I scen 2 var tanken att musiken inte skulle vara lika dominant som i scen 1 utan istället skulle dialogerna dominera sekvensen. Det beslutades redan tidigt att musik skulle spelas när lejonet Adolf blir arg och reser sig upp och ryter ut sin ilska och går sedan med bestämda steg mot morotslandet och springer sen på alla fyra. Jag visste redan tidigt att jag var ute efter att följa de cinematiska musikaliska koderna och samtidigt använda mig av en mickey-mousing effekt under tidpunkten då lejonet Adolf går argt mot morotslandet (Gorbman, 1987). Det innebär att musiken skulle följa filmens berättarstruktur och samtidigt imitera Adolfs arga gångstil. Jag

provade mig fram och med hjälp av erfarenheterna från scen 1 gick det lättare den här gången att skapa musiken. Resultatet blev att musiken under detta scenario förmedlar lejonet Adolfs sinnesstämning, det vill säga att musiken förmedlar att Adolf är väldigt arg under denna stund. Lägre toner från en tuba tillsammans med en bastrumma fick symbolisera Adolfs bestämda steg när han går argt bort mot morotslandet.

För att lyssna på musiken klicka på hyperlänken: [Scen 2 Mickey-mousing](#)

Jag försökte även skapa en kontrapunkt, ett begrepp som både Chion (1994) och Gorbman (1987) använder, i slutet av scen 2 när Columbos och Gabriel hör Adolf ryta och vänder sig sakta om. Med en kontrapunkt försökte jag skapa en spänning i scenen. Med hjälp av olika tempon mellan musiken och det som sker i bilden skapas en dramatisk spänning. Columbos och Gabriel vänder sig sakta om och stråkinstrumenten spelar ett tremolo i ett högre stressat tempo än rörelsen i bilden. Detta medförde att jag fick ett dramatiskt slut på scen 2.

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 2 Kontrapunkt](#)

I ett tidigt skede av skapandet av scen 2 när vi spelade in dialogerna så nynnade Annette Nielsen ledmotivet till Gabriel Glömmer i scen 2. Alltså temat återvänder och har som uppgift att ge åskådare ledtrådar att Gabriel Glömmer befinner sig i närheten. Tanken är att vi ska ana att Gabriel är i närheten av scenen även om vi inte kan se han. Exempelvis som i filmen *Jaws* (Zanuck/Brown Productions, 1975) så anar publiken att hajen dyker upp när som helst på grund av att temat spelas (Gorbman, 1987).

3. Resultat

Under denna huvudrubrik analyseras verket som har skapats. Med stöd av litteraturstudien som har gjorts och den analys som har utförts på filmen *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) analyseras hur samspelet mellan ljud och bild har använts i pitchfilmen *Gabriel Glömmers* (Ögongodis Animation, 2009).

3.1 Pitchfilmen *Gabriel Glömmers*, scen 1

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 1](#)

All musik i scen 1 är icke-diegetisk musik (Gorbman, 1987). Det används två musikstycken i scen 1. Ett musikstycke som representerar lövets korta berättelse, alltså musikstycke 1 som spelas först. Medan musikstycke 2 är signaturmelodin eller temat till *Gabriel Glömmers* (Ögongodis Animation, 2009).

Hela filmsekvensen har bara använt sig av en tagning. Scen 1 består av en kameraåkning som följer lövets bana i 3D-världen fram tills lövet når bron. Då panoreras kameran till höger och följer istället Gabriel Glömmers när han springer upp mot sitt gula hus. Kameravinklarna i scen 1 skiftar mellan normalperspektiv och objektiv bild, vilket jag upplever skapar lite mer dramatik i bilden (Giannetti, 2005). Exempelvis när lövet fångas upp av virvelvinden och svävar runt i en cirkel. Bildutsnitt som används är mestadels helbild men när lövet når bron används en etableringsbild som presenterar Gabriel Glömmers gula hus.

Musiken har använts för att föra handlingen vidare. Musikstycke 1 följer filmens berättarstruktur och berättar med musik vad som sker i bild. Vilket betyder att musiken används som ett redskap för att skildra berättelsen för scen 1. Alltså musiken har som uppgift att stödja filmens narrativ. Även om musiken i scen 1 har ett eget regelsystem är den ändå underordnad berättelsen. Enligt Gorbman (1987) binder musiken också samman åskådare till berättelsen. Gorbman (1987) reflekterar över hur stumfilmen använde musiken för att skapa liv i den rörliga bilden och att musiken gav filmen en rytm. Eftersom musiken är väldigt dominant i scen 1 skulle det kunna liknas med hur musiken användes i stumfilmerna. Musiken i scen 1 tillför filmen en rytm och samtidigt skapar liv i den rörliga bilden.

Enligt Gorbman (1987) skapar filmmusik känslor, ökar eller sänker tempot i filmen, skapar mening och stämning till bilden. Med en blandning utav rent musikaliska koder och cinematiska musikaliska koder används musiken i scen 1 för att beskriva stämningen i scenen (Gorbman, 1987). Den icke-diegetiska musiken används för att beskriva när dramatik uppstår i bilden och för att förmedla när det är en gladare stämning. Musiken förmedlar samtidigt lövets sinnesstämning. Flöjten som spelar melodislingan representerar lövet och dess känslotillstånd. Exempelvis förmedlar flöjten när lövet är glad med korta toner som spelas i durskala eller så förmedlar flöjten att lövet är orolig med att spela uppreparande uppåtgående tonföljder i ett ökat tempo för att förmedla mer dramatik.

Begreppet mickey-mousing, som Gorbman (1987) beskriver om, används i scen 1. Mickey-mousing effekten används som metod för att imitera rörelsen i bilden när lövet faller ner i ån. Musiken synkroniseras med aktionen vi ser på bild, vilket betyder att musiken synkroniseras med lövets animerade rörelse (Gorbman, 1987). Kombinerat med en mickey-mousing effekt och att musiken har cinematiska musikaliska koder i sig förmedlas dramatik och ett öka tempo när lövet försöker undvika alla stenar i det forsande vattnet. På liknande sätt används mickey-mousing i *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937), exempelvis när musiken imiterar lille Hiawathas rörelse när han smyger eller rörelsen när han ramlar i vattnet.

Det är klassiska orkesterinstrument som dominerar musikstycke 1. Instrument som stråkinstrument, piano, harpa, flöjt, oboe och fagott. När musikstycke 1 har avslutats spelas därefter signaturmelodin bara på ett dragspel. Att det blir en väldig kontrast mellan instrumenteringen i musikstycke 1 och signaturmelodin medför att det blir tydligare att vi som åskådare ska följa Gabriel Glömmers istället för lövet.

Enligt Gorbman (1987) finns parallellism när musiken innehåller och förmedlar liknande mening. Det sker även i scen 1 en parallellism eftersom musiken och bilden förmedlar liknande mening. Exempelvis när lövet cirkulerar allt snabbare i bild ökas samtidigt dynamiken i musiken vilket tillsammans förmedlar ett ökat tempo i filmen.

Ömsesidig innebörd, vilket betyder att vilken musik som helst som spelas upp till ett och samma filmklipp påverkar oss hur vi upplever bilden (Gorbman, 1987). Alltså, beroende på vilken musik som spelas ger det olika effekter på hur bilden uppfattas. Om vi bortser från de

dramatiska partierna i scen 1 upplever vi att lövet är glad och att det är en glad stämning i scenen. Det betyder att musiken i scen 1 ger bilden en innebörd och påverkar oss hur vi uppfattar stämningen i scenen. Experimentet från analysen av *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937) visade sig att jag upplevde att karaktären Hiawatha fick psykopatiska drag när jag stängde av originalmusiken till filmen och spelade istället upp cirkusmusik till filmklippet, då när Hiawatha har fångat in den lille skräckslagne kaninen. Alltså påverkade cirkusmusiken hur jag upplevde bilden. Ett ytterligare experiment gjordes som exempel på ömsesidig innebörd. Jag applicerade den sorgsna första versionen av musikstycke 1, istället för originalmusiken, till samma renderade version av scen 1 för att se vad det ger för effekter. När den sorgsna musiken hade applicerats till scen 1 förmedlade det istället en väldigt dystert, vemodig och sorgsen stämning. Vilket också bevisar att musik tillför en innebörd hur vi upplever bilden.

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 1 Sorgsen](#)

De icke-musikaliska ljud som atmosfärljud förstärker också stämningen i scenen. På ljudspåret med den sorgsna musiken finns inga kvittrande fåglar som tillför lite mer värme i ljudet. Utan det enda atmosfärljudet som hörs på ljudspåret är den kyliga blåsiga vinden som ökar känslan av sorgsenhet. Vilket betyder att informationen som finns i ljudet, som Chion (1994) kallar för tilläggsvärde, har också en betydelse för hur vi upplever bilden.

Det uppstår en abrupt musikalisk tystnad när lövet når vindflöjeln. Det enda som hörs vid detta tillfälle är atmosfärljud och ljudeffekter som vindflöjeln. Avsaknaden av musik medför att vi som publik upplever att det skapas en stingande effekt, ett begrepp som Gorbman (1987) kallar för the stinger. Vilket medför att vi upplever en viss spänning i scenen. Vid andra tillfället när det uppstår en musikalisk tystnad får vi ett naturligt slut på musikstycke 1 och ett naturligt slut på berättelsen om lövet som därefter försvinner ut ur bild.

De ljudeffekter eller atmosfärljud som används i scen 1 tillför ett tilläggsvärde till bilden (Chion, 1994). Det betyder att informationen som finns i de icke-musikaliska ljuden också förmedlar något till bilden. Chion (1994) menar att utan ljudet uttrycker inte bilden samma sak som det gör med ljud. Atmosfärljuden i scen 1 presenterar miljön där scenen utspelar sig. Exempelvis att det blåser när lövet befinner sig högt bland molnen och att det är forsande vatten i ån. De ljudeffekter som används i scen 1 är ljudet från den gnisslande vindflöjeln och

karaktären Gabriels fotsteg när han springer över bron. Enligt Chion (1994) sker fenomenet tilläggsvärdet oftast när ett ljud och en rörelse i bilden sker samtidigt, via Chions princip synchresis. När ljudeffekterna synkroniseras med en rörelse i bilden upplever vi att ljudet och bilden överensstämmer med varandra och vi godkänner det som en enhet. Vilket sker när animationerna på Gabriels springcykel är synkroniserat med ljudet av fotsteg och rörelsen på vindflöjeln är synkroniserat med det gnisslande ljudet.

Alla atmosfärljud och ljudeffekter i scen 1 är diegetiska ljud. Ljudeffekterna som hörs i scenen kan klassas som onscreen ljud och visualiserat ljud eftersom ljudkällan kan lokaliseras i bilden och vi vet vad som orsakar ljudet (Chion, 1994). Vi kan se att ljudet av fotsteg kommer ifrån Gabriel när han springer. Förutom innan han kommer in i bild. För då skulle ljudeffekten kunna klassas som offscreen ljud eftersom vi då inte kan lokalisera ljudkällan i bild (Chion, 1994).

Bordwell och Thompson (2004) använder begreppet loudness som skulle kunna översättas på svenska till ljudstyrka eller volym. Bordwell och Thompson (2004) menar att volymen på ljudet är också relaterat till att uppfatta avstånd. Ju högre volymen på ljudet är, ju närmare uppfattar vi att ljudet är. Det är något som sker när vi hör ljudet av fotsteg när Gabriel springer över bron i slutet av scen 1. Först är ljudet av fotsteg panorerat till vänster samtidigt som volymen på ljudet är lägre. Sen när Gabriel befinner sig i mitten av bilden på bron är ljudet av fotsteg också panorerat till mitten på samma gång som det är högre volym på ljudet, vilket medför att vi upplever att Gabriel befinner sig nära kameran. Därefter sänks volymen på fotstegen samtidigt som ljudet panoreras något till höger och vi ser Gabriel i bild som springer snett åt höger och befinner sig längre ifrån kameran. I detta scenario skulle vi också kunna säga att ljudet och bilden som spelas upp samtidigt är i harmoni med varandra eftersom de förmedlar liknande information (Chion, 1994).

3.2 Pitchfilmen Gabriel Glömmer, scen 2

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 2](#)

I scen 2 dominerar inte musiken som i scen 1 utan istället är det dialogerna som för handlingen vidare. Att det inte finns speciellt mycket musik i scen 2 ger istället åskådaren en friare tolkning hur stämningen ska uppfattas i scenen (Gorbman, 1987).

Både Gorbman (1987) och Chion (1994) beskriver att musik eller icke-musikaliska ljud kan binda samman tagningar. Vilket betyder att ljudet binder ihop bild för bild till en helhet genom att ljudet överlappar från en tagning till en annan. Detta sker även i scen 2 med hjälp av musik men främst av dialoger som överlappar mellan tagningarna och på så sätt binder samman dem så att vi upplever tagningarna som en helhet.

Giannetti (2005) beskriver att kameravinkeln och bildutsnitt har stor betydelse för hur vi uppfattar bilden. I tagningarna i scen 2 varierar det mycket mellan olika kameravinklar och bildutsnitt. Variationen medför att det blir intressantare för mig som åskådare att följa vad som sker i bilden. Att använda samma kameravinklar och samma bildutsnitt uppfattas oftast som tråkigt i längden. I tagningarna används kameravinklar som halvsubjektiv bild, normalperspektiv, och objektiv bild (Giannetti, 2005). När halvsubjektiv bild används i scen 2 har oftast den som pratar ryggen emot kameran vilket medför att vi som åskådare fokuserar istället på karaktärens minspel som befinner sig mitt emot. Halvsubjektiv bild uppfattar jag skapar också lite mer djup i bilden. I början av scen 2 presenteras miljön i scenen av en etableringsbild. Sen skiftar tagningarna mellan helbild, halvbild, och närbild (Giannetti, 2005).

Sinnesstämningen hos karaktärerna har förmedlats genom dialogerna och beskrivande animationer på karaktärernas ansiktsuttryck, kroppsspråk och ögon. Det sker ett samspel mellan animationerna och dialogen vilket medför att karaktärens känslotillstånd förmedlas. Exempelvis har det inkorporerats känslor och karaktärsdrag i karaktärernas animationer för att visa att lejonet Adolf är arg, irriterad, lite nervös och äcklad av att svälja medicinen. Innehållet som finns i språket kan också kallas för ett tilläggsvärde (Chion, 1994). Chion (1994) förklarar att bilden ensam inte kan uttrycka samma sak som när ljudet kombineras med bilden. Det betyder att när vi kombinerar innehållet som finns i språket med informationen vi får av animationerna hjälper det oss att tolka stämningen i scen 2.

Temat som spelas i scen 1, Gabriel Glömmers signaturmelodi, återkommer i scen 2. Genom att karaktären Felicia nynnar melodislingan några gånger i scenen. Tanken är att på så sätt ge en ledtråd till publiken om att karaktären Gabriel Glömmer befinner sig någonstans i närheten av scenen och strax dyker upp i bild. Ungefär som temat i *Jaws* (Zanuck/Brown Productions, 1975) används för att ge publiken ledtrådar att hajen strax dyker upp i bild (Gorbman, 1987).

Detta hade varit tydligare för publiken om kopplingen mellan Gabriel Glömmers och signaturmelodin hade gjorts oftare, det vill säga om det fanns fler scener som visade kopplingen mellan Gabriel och signaturmelodin.

All musik som finns i scen 2 är icke-diegetisk musik (Gorbman, 1987). Musiken innehåller de cinematiska musikaliska koderna och följer filmens berättarstruktur (Gorbman, 1987). Musik används då lejonet Adolf går med bestämda steg bort mot morotslandet. Med en blandning utav cinematiska musikaliska koder och mickey-mousing effekten försöker musiken att imitera Adolfs rörelse i bilden. Musiken förmedlar vid detta scenario Adolfs sinnestämning, alltså att Adolf vid detta tillfälle är väldigt arg. Lägre toner som spelas av en tuba symboliserar Adolfs bestämda steg när han går argt bort mot morotslandet. Musiken som spelas vid detta tillfälle tillför samtidigt mer dramatik i scenen.

Jag uppfattar att det sker en sorts kontrapunkt i slutet av scen 2. Både Chion (1994) och Gorbman (1987) använder sig av begreppet kontrapunkt. Dock skiljer det sig hur de definierar begreppet. Chion (1994) inkluderar inte musik i sin definition utan kallar det för audiovisuell kontrapunkt. Audiovisuell kontrapunkt sker när bild och ljud som spelas upp samtidigt innehåller olika information. Gorbman (1987) inkluderar musik när hon definierar begreppet och förklarar att kontrapunkt sker när musiken och bilden innehåller olika mening. Enligt Chion (1994) kan kontrapunkt användas för att skapa spänning mellan bilden och ljudet. Därför drar jag slutsatsen att det skapas spänning i scenen när musiken och bilden innehåller olika mening. Att det sker en kontrapunkt när tempot skiljer sig mellan musiken och bilden. När stråkinstrumenten i slutet av scen 2 spelar ett tremolo i ett stressat högt tempo och rörelsen i bilden har ett lägre tempo när karaktärerna vänder sig sakta om skapas det spänning i scenen. Den abrupta musikaliska tystnaden som sker därefter gör att vi får en stingande effekt, som Gorbman (1987) kallar för the stinger. Vilket också förmedlar ett dramatiskt slut.

De icke-musikaliska ljuden som används i scen 2 som karaktärernas röster, ljudeffekter och atmosfärljud är diegetiska ljud (Chion, 1994). Atmosfärljuden presenterar miljön i scenen. Exempelvis, tillsammans med den gröna naturen som syns i bilden och atmosfärljud som förmedlar värme genom att vi hör kvittrande fåglar och insekter som flyger upplever vi att är sen vår eller sommar när scenen utspelar sig. Nästan alla ljudeffekter som spelas upp i scen 2 kan klassas som onscreen ljud och visualiserat ljud eftersom ljudkällorna kan lokaliseras i scenen och vi ser och hör vad som orsakar ljuden. Förutom när lejonet Adolf hör

morotstuggandet för första gången kan inte ljudkällan lokaliseras i scenen och kan därför klassas som offscreen ljud (Chion, 1994). Även om vi kan ana att morotstuggandets ljudkälla kan lokaliseras någonstans bakom Adolfs lejonkula kan vi fortfarande inte lokalisera ljudkällan i bild. Tilläggsvärdet i ljudeffekterna tillför en extra dimension till bilden (Chion, 1994). Tilläggsvärdet i scen 2 sker via Chions princip synchresis. Vi accepterar ljudeffekterna som en del av bilden för ljudet och rörelsen i bilden är synkroniserade. Exempelvis när vi hör tidningsprasslet och att tidningen landar på marken accepterar vi ljudet som en del av bilden eftersom ljudet är synkroniserat med den animerade rörelsen. Eller när vi hör Adolf svälja medicinen men vi ser faktiskt inte att Adolf sväljer medicinen men eftersom ljudet är synkroniserat med animationerna på Adolfs ögon accepterar vi det som en del av bilden. Alla atmosfärljud och ljudeffekter som finns i scen 2 upplevs som harmoniska eftersom de förmedlar liknande information som finns i bilden (Chion, 1994). Enligt Chion kan innehållet i språket också klassas som tilläggsvärde. Dialogerna tillför också en extra dimension till bilden. Dialogerna i scen 2 är harmoniska med bilden eftersom dialogernas innehåll överensstämmer med karaktärernas ansiktsuttryck, kroppsspråk och ögonuttryck.

Volym och panorering har använts i scen 2 på de icke-musikaliska ljuden som ljudeffekter och röster för att visa var i scenrummet karaktären befinner sig. Volymen på röster och ljudeffekter avgör hur långt ifrån kameran karaktären befinner sig (Bordwell & Thompson, 2004). Panoreringen på rösterna och ljudeffekterna förstärker bilden av att karaktären befinner sig till vänster, höger eller i mitten i bild. Exempelvis när karaktären Felicia befinner sig lite längre ifrån kameran sänks volymen på hennes röst och samtidigt som rösten panoreras lite till höger för att illustrera var Felicia befinner sig i scenen.

4. Diskussion

Musik har visat sig ha en väldigt betydande roll för hur vi upplever stämningen i scen 1. Musiken påverkar också helhetsintrycket. Avsaknaden av musik i scen 2 har gett oss en friare tolkning hur vi ska uppfatta stämningen i scenen. Även om dialogernas innehåll tillsammans med karaktärernas animationer förmedlar stämningen i scenen anser jag att lite mer musik i scen 2 skulle höja kvalitén och tillföra en extra dimension till bilden.

Scen 2 innehåller tyvärr några missar som vi inte märkte förrän filmen redan var renderad. Exempelvis så används fel kamera vid ett tillfälle när vi ser Felicia släppa en flaska som hänger kvar i luften. Kameravinkeln skulle egentligen vid detta tillfälle vara en halvsubjektiv bild och bildutsnittet skulle vara en halvbild där Felicia istället har ryggen emot kameran, vilket skulle resultera i att vi inte hade sett flaskan överhuvudtaget.

Syftet med verket och den reflekterande texten har varit att studera samspelet mellan ljud och bild. Syftet har uppnåtts i och med att jag har fått mycket mer erfarenhet och ökade kunskaper om hur samspelet mellan ljud och bild fungerar men också för att jag har lyckats använda samspelet mellan ljud och bild för att förmedla en önskad stämning i de scener vi har valt att skapa. Jag har också lyckats binda samman de tagningar som finns i scen 2 genom att dialogerna och även musiken överlappar mellan tagningarna vilket medför att vi uppfattar tagningarna som en enhet istället för separata delar.

Målet har varit att tillsammans med en annan student och Ögongodis Animation skapa en säljande pitchfilm som ska visa hur den tilltänkta långfilmen *Gabriel Glömmer* ska se ut. Ett mål vi hade var att hinna med två stycken scener. Scen 1 visar ungefär hur det är tänkt att långfilmen ska se ut både när det gäller bild, ljud och musik. Scen 2 däremot måste finputsas både när det gäller rendering, animationer och eventuellt finputsa lite mer på ljuden och musiken innan scen 2 kan klassas som någon säljande pitchfilm. Tyvärr kan vi konstatera att målet inte har uppnåtts under den här examensperioden men med lite finputsning får vi hoppas att målet istället kan nås inom en snar framtid.

En orsak till att det inte fanns tid för finputsning på animationerna var för att ansiktsriggarna var väldigt resurskrävande för datorn vilket betydde att datorn laggade väldigt mycket när det skulle läppsynkas. Jag var tvungen att playblasta i Maya för att se hur tajmingen på

animationerna var på karaktärerna. Det var lite omständigt och tog extra lång tid men det var ändå något jag var tvungen att göra.

Musiken skapades först i scen 1 vilket medförde att animationer fick anpassas efter musiken. I scen 2 däremot anpassades musiken istället efter animationerna. Det hade varit intressant att studera hur resultatet hade blivit om jag hade gjort tvärtom, exempelvis i scen 1. Alltså att animationerna på lövet och på Gabriel Glömmer hade gjorts först och därefter komponerat musiken. Vilka effekter hade det haft på musiken och animationerna?

På grund av tidsbrist var jag tvungen att avgränsa mig. Det fanns en del intressanta områden som skulle kunna studeras. För att gå vidare med den här studien skulle jag tycka det var intressant att läsa om hur filmklippning och ljussättning kan användas för att skapa en önskad stämning i scenen.

5. Slutsats

Syftet med denna reflekterande text har varit att studera samspelet mellan ljud och bild. Resultatet från studien visar att med hjälp av musik är det möjligt att förmedla en önskad stämning i de scener vi har valt att skapa. Enligt Gorbman (1987) skapar musik en innebörd och stämning till bilden. Resultatet av verket har visat att med hjälp av musik kan en önskad stämning bestämmas och ge bilden en mening. Musiken i scen 1 förmedlar både en glad och dramatisk stämning och förmedlar samtidigt lövets sinnestämning. Melodislingan i scen 1 spelas i en durskala som uppfattas mer som glada toner och därför även förmedlar en gladare stämning.

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 1](#)

Jag har också gjort ett experiment för att studera vilken effekt det får för hur vi upplever bilden om jag applicerar den sorgsna första versionen av musikstycke 1 på samma renderade version av scen 1. Vad ger det för konsekvenser för hur vi uppfattar bilden? Detta är ett exempel på Gorbmans (1987) begrepp ömsesidig innebörd, som betyder att vilken musik som helst som spelas upp till ett filmklipp påverkar oss hur vi upplever bilden. Med den sorgsna versionen av musikstycke 1 upplevs bilden istället som väldigt dyster, sorgsen, och vemodig. Det betyder att valet av musik ger en effekt till hur vi uppfattar bilden.

Klicka på hyperlänken för att se: [Scen 1 Sorgsen](#)

Experimentet med att applicera den sorgsna versionen av musikstycke 1 visade dessutom att icke-musikaliska ljud som atmosfärljud kan också förstärka stämningen i scenen. På ljudspåret finns inga kvittrande fåglar som förmedlar mer värme utan det enda atmosfärljudet som finns på ljudspåret är den kyliga blåsiga vinden som förstärker känslan av sorgsenhet. Det betyder att tilläggsvärdet som finns i atmosfärljudet har också en betydelse för hur vi uppfattar stämningen (Chion, 1994).

Musiken i scen 1 innehåller de cinematiska musikaliska koderna som står i relation med filmens narrativ och ger på så sätt bilden mening (Gorbman, 1987). Musiken i scen 1 för handlingen vidare genom att följa filmens berättarstruktur. Mickey-mousing effekten används i scen 1 för att förmedla med musik vad som sker i bild, vilket betyder att musiken imiterar

lövets rörelse när det faller ner i ån (Gorbman, 1987). Mickey-mousing används även i scen 2 för att förmedla att karaktären Adolf är väldigt arg, när han går med bestämda steg mot morotslandet.

Kontrapunkt är ett begrepp som både Chion (1994) och Gorbman (1987) använder. Enligt Chion (1994) kan en audiovisuell kontrapunkt användas för att skapa spänning mellan bilden och ljudet. Enligt Gorbman (1987) sker en kontrapunkt när musiken och bilden innehåller olika mening. Därför drar jag slutsatsen att musik som förmedlar annan mening än vad bilden gör kan användas för att skapa spänning. När stråkinstrumenten i slutet av scen 2 spelar ett tremolo i ett stressat tempo och rörelsen i bilden har ett lägre tempo när karaktärerna vänder sig sakta om skapas det spänning i scenen. Därefter sker en abrupt musikalisk tystnad som gör att vi får en stingande effekt, som Gorbman (1987) kallar för the stinger, vilket ger oss ett dramatiskt slut.

Arbetet med verket visar också att musikalisk tystnad kan användas för att ge publiken en friare tolkning hur stämningen ska uppfattas i scenen (Gorbman, 1987). I scen 2 är det istället dialogerna som för handlingen vidare.

Resultatet från arbetet med verket visar också att tillsammans med dialogerna och beskrivande animationer på karaktärernas ansiktsuttryck, kroppsspråk och ögonuttryck kan karaktärernas känslotillstånd förmedlas vilket också beskriver stämningen i scenen. Enligt Chion (1994) kan även språkets innehåll kallas för ett tilläggsvärde. Han förklarar dessutom att bilden ensam inte kan uttrycka samma sak som när ljudet kombineras med bilden. Vilket betyder att när vi kombinerar informationen som finns i dialogerna med informationen vi får av animationerna hjälper det oss att tolka stämningen.

Enligt Gorbman (1987) binder musiken samman åskådare till berättelsen. Musik eller icke-musikaliska ljud kan också binda samman tagningar. Både Gorbman (1987) och Chion (1994) beskriver hur musik och icke-musikaliska ljud binder ihop bild för bild till en helhet, genom att musiken eller icke-musikaliska ljud överlappar från en tagning till en annan. Resultatet från scen 2 visar att med hjälp av att musik och dialoger som överlappar mellan tagningarna binds tagningarna ihop så att vi upplever dem som en helhet.

Studien som har gjorts till den här reflekterande texten har gett mig ökande kunskaper hur

samspelet mellan ljud och bild fungerar. Mina erfarenheter från arbetet med verket, den analys som har gjorts på *Little Hiawatha* (Walt Disney Productions, 1937), och den litteraturstudie som har gjorts till denna reflekterande text hoppas jag kan ge andra mer förståelse om ämnet och samtidigt bringa lite mer ljus över hur samspelet mellan ljud och bild kan användas för att producera animerad film.

Referenslista

Böcker

Bordwell, D. & Thompson, K. (2004) *Film art an introduction*. McGraw-Hill, New York

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

Giannetti, L. (2005) *Understanding movies*. Pearson Education, Inc., New Jersey

Gorbman, C. (1987) *Unheard melodies narrative film music*. Indiana University Press, Bloomington

Kracauer, S. (1965) *Theory of film*. Oxford University Press, New York

Williams, R. (2001) *The animator's survival kit*. Faber and Faber Inc, New York

Filmer

Farbrorn som inte ville vara stor (1979) Peter Cohen och Olof Landström

Ferdinand the Bull (1938) Walt Disney Productions

Gabriel Glömmer (2008) Ögongodis Animation

Gabriel Glömmer (2009) Ögongodis Animation

Jaws (1975) Zanuck/Brown Productions

Little Hiawatha (1937) Walt Disney Productions

Persona (1966) Svensk Filmindustri (SF)

Pluto's Christmas (1952) Walt Disney Productions

Psycho (1960) Shamley Productions

Santa's Workshop (1932) Walt Disney Productions

Star Wars: The Empire Strikes Back (1980) Lucas Film

The Doors (1991) Bill Graham Films

The Fox and the Hound (1981) Walt Disney Productions

The Jungle Book (1967) Walt Disney Productions

The Lion King (1994) Walt Disney Feature Animation

The Skeleton Dance (1929) Walt Disney Productions